

# Esperto Universitario

## Gamification in Classe





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Gamification in Classe

- » Modalità: Online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: Online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-gamification-classe](http://www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-gamification-classe)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 24*

06

Titolo

---

*pag. 32*

# 01

# Presentazione

L'efficacia dei metodi di insegnamento tradizionali è sempre più ridotta a causa dell'inarrestabile avanzata delle nuove tecnologie. Non mostrare interesse in questa corsa all'innovazione significa perdere gradualmente l'attenzione degli studenti in classe, quindi le scuole devono scendere in campo. La Gamification sta guadagnando terreno nelle metodologie didattiche grazie alla sua natura ludica, che facilita l'interiorizzazione delle conoscenze in modo più divertente. È necessario che gli educatori conoscano questa tecnica e TECH fornisce loro la specializzazione perfetta con questa qualifica per progettare esperienze interattive che incoraggino la partecipazione. Il tutto in un formato 100% online, perfettamente compatibile con l'attività didattica.





“

*Grazie a questo Esperto Universitario i tuoi studenti non si distrarranno mai più in classe”*

La Gamification nel campo dell'istruzione sta scuotendo le fondamenta di scuole e università, sostituendo le esperienze didattiche tradizionali con altre che si basano su formati digitali innovativi. Non sorprende che i giochi che incoraggiano il lavoro di squadra o la sana competizione tra compagni di classe mostrino forti risultati in termini di rendimento scolastico.

La transizione digitale comporterà, ovviamente, un investimento finanziario in classe. Richiede una mentalità aperta a nuovi formati e alla conoscenza delle tecnologie con cui i giovani interagiscono oggi. Questo comporta anche alcuni svantaggi, in quanto non tutti gli insegnanti sono ugualmente abili con le esperienze digitali. Si osserva un migliore adattamento negli educatori più giovani, a fronte di maggiori difficoltà in quelli più anziani.

Questa situazione porta a un divario digitale che può influire sulla qualità dei moderni progetti educativi. Questo programma offre una soluzione con un alto livello di preparazione per qualsiasi educatore in materia di Gamification, dando la possibilità a coloro che lo seguono di guidare la transizione tecnologica nelle loro scuole. Approfondiranno le ultime tecniche utilizzate per la gamificazione delle classi e i dispositivi che funzionano meglio in questo senso. Questo Esperto Universitario si spinge oltre, in quanto potrai vedere in prima persona cosa significa imparare in un ambiente soggetto alla Gamification.

Una qualificazione di alto livello che soddisfa le esigenze degli studenti scolastici e universitari di oggi e che può essere svolta ovunque grazie alla sua natura online. Accedendo al Campus Virtuale, gli studenti troveranno la più grande biblioteca digitale di risorse su questa materia, con tutto ciò di cui hanno bisogno per eccellere in questo campo.

Questo **Esperto Universitario in Gamification in Classe** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Gamification nell'Educazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni educative e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare 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 portatile provvisto di connessione internet



*Distinguiti in un settore in piena espansione che sta scuotendo le fondamenta degli istituti scolastici"*

“

*Coinvolgi i tuoi studenti nel processo di apprendimento attraverso giochi divertenti che li aiuteranno ad assimilare con successo i concetti insegnati”*

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

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.

*Approfondisci le tue competenze digitali per guidare una transizione che tra qualche anno sarà una realtà in tutte le scuole.*

*Scopri come la Gamification porterà le possibilità dell'istruzione a nuovi livelli.*



# 02

## Obiettivi

L'Esperto Universitario in Gamification in Classe mira a preparare gli educatori del futuro, specializzandoli in ambienti educativi gamificati che sfruttano l'enorme potenziale di questo settore per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti. Gli insegnanti acquisiranno una prospettiva globale delle nuove tecnologie che possono essere integrate nel loro campo di lavoro e impareranno a conoscere meglio il loro funzionamento e le loro possibilità.



“

*TECH ti trasformerà nell'insegnante di cui le istituzioni scolastiche hanno bisogno per aumentare il rendimento degli studenti"*



## 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





## Obiettivi specifici

---

### **Modulo 1. 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 2. 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 3. 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 gamification
- ♦ Definire strategie e strumenti per il monitoraggio degli interventi
- ♦ Acquisire strategie per promuovere la coesione del team

### **Modulo 4. Casi pratici**

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



*Scopri i modi migliori per applicare i videogiochi in classe mantenendo gli standard educativi che consentono agli studenti di imparare"*

03

# Direzione del corso

La struttura dei contenuti è stata disegnata da una squadra di educatori dei migliori centri educativi e università spagnole. Consapevoli dell'attualità delle nuove tecnologie educative, sono esperti di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione e hanno sviluppato progetti di gamification che hanno dato risultati positivi. Grazie a questo background, il personale docente guiderà gli studenti al successo nella loro carriera con le sue lezioni e i suoi consigli.



“

*Ottieni il successo con l'aiuto di prestigiosi professionisti che sono un punto di riferimento nella Gamification attraverso le TIC”*

## Direzione



### Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Insegnante Specializzato in Storia Contemporanea e TIC
- ♦ Responsabile degli studi presso la scuola JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Docente presso l'Università Complutense e l'Università di Alcalá
- ♦ Laurea in Filosofia e Lettere e Storia. Università di Alcalá
- ♦ Specialista in Gamification, Flipped Classroom e Transizione Digitale
- ♦ Autore dei contenuti del progetto History GENIOX. Oxford University Press



### 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

## Personale docente

### Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicologo esperto in Gioco e Gamification
- ♦ Specialista in DEVIR
- ♦ Specialista presso la catena di hobbistica e giocattoli POLY
- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in Educazione
- ♦ Esperto di giochi e gamification

### Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicologo e scrittore esperto in Neuroscienze
- ♦ Scrittore specializzato in Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Divulgatore scientifico
- ♦ Dottorato in Psicologia
- ♦ Laurea in Psicologia Università di Siviglia
- ♦ Master in Neuroscienze e Biologia Comportamentale, Università Paolo Olavide di Siviglia
- ♦ Esperto di metodologia didattica Università di La Salle
- ♦ Specialista universitario in Ipnosi Clinica, Ipnoterapia, Università Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D.
- ♦ Laurea in Scienze Sociali, Gestione delle Risorse Umane, Amministrazione del Personale Università di Siviglia
- ♦ Esperto in Direzione di Progetto, Amministrazione e Gestione Aziendale, Federazione dei Servizi U.G.T.
- ♦ Preparatore di Docenti Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia

### Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Scrittore e relatore in numerose conferenze
- ♦ 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
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo d'Arte Contemporanea Reina Sofía, il Museo Thyssen Bornemisza e il Comune di Malaga
- ♦ Formatore di insegnanti nella Comunità di Madrid in corsi sulle TIC in classe, sulle risorse digitali o sull'incoraggiamento alla lettura nell'era digitale
- ♦ Master Universitario in Leadership e Gestione dei Centri Educativi
- ♦ Laurea in Storia e Scienza della Musica
- ♦ Laurea in Insegnamento della Musica
- ♦ Premio internazionale Florentino Pérez-Embid della Real Academia Sevillana de Buenas Letras per il suo primo libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio Nazionale Nicolás del Hierro per il suo secondo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internazionale Paul Beckett per il suo terzo libro Sucio tango del alma della Fondazione Valparaíso

**Dott. Illán, Raúl**

- ♦ Coaching Aziendale (HR Gesem)
- ♦ Relatore in numerosi congressi internazionali
- ♦ Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Gestione Finanziaria. UCM
- ♦ Laurea in Giurisprudenza
- ♦ Laurea in Psicologia

**Dott.ssa López Gómez, Virginia**

- ♦ Formatrice esperta in metodologie attive e strumenti digitali
- ♦ Creatrice di Serendipia Educativa, un gruppo di ricerca e formazione
- ♦ Cofondatrice 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 Corsi ABP
- ♦ Creazione di DRRD Gamification o TIC
- ♦ Laurea in Documentazione Università Complutense di Madrid
- ♦ Certificato di Attitudine Pedagogica
- ♦ Post-laurea in Gamification in the Classroom: learning by playing "Cum Laude"
- ♦ Esperto di e-learning Confederazione Spagnola dei Centri di Insegnamento
- ♦ Corso in Intelligenze Multiple e Apprendimento Cooperativo, Università Nebrija
- ♦ Laurea in Biblioteconomia Università Complutense di Madrid





**Dott. Fuster García, Carlos**

- ♦ Dottorato di ricerca in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- ♦ Professore Universitario e Docente di Scuola Secondaria in diversi istituti della Spagna
- ♦ Tutor dei tirocinanti del corso di laurea in Scienze della Formazione
- ♦ Collaboratore del Gruppo di ricerca GEA-CLIO
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università di Valencia
- ♦ Master Universitario in Insegnante di Scuola Secondaria
- ♦ Master in Ricerca in Didattica Specifica presso l'Università di Valencia
- ♦ Master in Fumetti e Educazione

“

*Un'esperienza di specializzazione unica,  
fondamentale e decisiva per potenziare  
il tuo sviluppo professionale”*

# 04

## Struttura e contenuti

Il contenuto di questo Esperto Universitario incorpora tutto ciò che è necessario agli studenti per sviluppare solidi ambienti gamificati. Si approfondirà cosa comporta la gamification e le sue possibilità narrative, analizzandone gli elementi e le dinamiche di gioco. Esploreranno le differenze tra Ludicizzazione e Gamification, scoprendo una moltitudine di giochi che garantiranno la combinazione di divertimento e apprendimento in classe. Verranno presentati dei casi di studio per sperimentare in prima persona i benefici educativi di questi formati innovativi.





“

*Un piano di studi incentrato sulla Gamification in classe in cui si giocherà anche con i videogiochi educativi per vedere cosa porteranno ai tuoi studenti”*

## Modulo 1. Fondamenti di Gamification. Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo di farlo

- 1.1. Gamificare
  - 1.1.1. Che significa gamificare?
  - 1.1.2. Che cosa non è gamificare?
- 1.2. Il cervello in movimento: modelli comportamentali
  - 1.2.1. "Cosa faccio?" comportamentismo
  - 1.2.2. Perché mi comporto così? Cognitivismo
  - 1.2.3. Ho bisogno di dopamina! Motivazione
- 1.3. Vogliamo dare un'occhiata alla storia?
  - 1.3.1. C'era una volta... il gioco
  - 1.3.2. Cosa c'è di nuovo e di vecchio? Il gioco nell'attualità
- 1.4. *Move, move, move...* dinamiche
  - 1.4.1. Non in questo modo: restrizioni o limitazioni del gioco
  - 1.4.2. Raccontami una storia: la narrazione
  - 1.4.3. Con il cuore: emozioni
  - 1.4.4. Sto crescendo: il progresso o l'evoluzione del giocatore
  - 1.4.5. Perché io valgo: status o riconoscimento
  - 1.4.6. Ma dai! Anche tu?: relazioni o interazioni sociali
- 1.5. Non può mancare... la meccanica!
  - 1.5.1. Sfide e obiettivi
  - 1.5.2. Superman: competizione
  - 1.5.3. La Lega degli Uomini Straordinari: cooperazione
  - 1.5.4. Come sono andato? Feedback
  - 1.5.5. Il mio tesoro: ricompense
  - 1.5.6. Tocca a me: turni
- 1.6. Tre "persone" e un destino: la classifica dei giocatori
  - 1.6.1. La teoria di Richard Bartle: la sua scommessa è su 4
  - 1.6.2. La teoria di Andrzej Mrczewski: salire a 5
  - 1.6.3. La teoria di Amy Jo Kim: rimanere a 4

- 1.7. A quale scopo?
  - 1.7.1. Motivazione: ti piaccio
  - 1.7.2. Fidelizzazione: resta con me
  - 1.7.3. Ottimizzazione: se facciamo meglio
- 1.8. Vantaggi della gamification

## Modulo 2. Elementi e meccaniche di gioco

- 2.1. Giocare con i concetti e concettualizzare i giochi: un'introduzione
  - 2.1.1. Cosa sono le meccaniche di gioco?
  - 2.1.2. Concetti di base
- 2.2. Partendo dall'inizio: le meccaniche di base
  - 2.2.1. Quadri di gioco
    - 2.2.1.1. Raggruppamento
    - 2.2.1.2. Cooperazione e concorrenza
  - 2.2.2. Tempo
- 2.3. Il caso e tu: la meccanica della randomizzazione
  - 2.3.1. Il caso come risorsa
  - 2.3.2. Possibilità, probabilità e certezza
- 2.4. Insieme, ma non mescolati: meccanica e interazione
  - 2.4.1. Interazione e non interazione
  - 2.4.2. La portata
- 2.5. Senza questo non c'è gioco 1: interagire con il sistema
  - 2.5.1. Risorse
  - 2.5.2. Meccaniche di spazio
  - 2.5.3. Puzzles e domande
- 2.6. Senza questo non c'è gioco 2: narrativo ed il Giochi di ruolo
  - 2.6.1. Meccanica sociale
  - 2.6.2. La narrativa
- 2.7. Dall'antipasto al dessert: meccaniche di ricompensa e di completamento
  - 2.7.1. Condizioni di vittoria
  - 2.7.2. Sistemi a confronto
  - 2.7.3. Vittoria e sconfitta nei giochi cooperativi
  - 2.7.4. Combinazioni



- 2.8. C'è qualcosa là fuori: ricompense oltre la classe
  - 2.8.1. I classici
  - 2.8.2. Altre forme di ricompensa
- 2.9. Di ostacoli imprevisti e fallimenti inattesi: problemi e difficoltà
  - 2.9.1. I giochi non erano divertenti?
  - 2.9.2. Il caso e il suo controllo
  - 2.9.3. Palle di neve e pozzi
  - 2.9.4. Che ora è?
  - 2.9.5. La storia della lattaia
  - 2.9.6. Alpha, beta e versioni di prova

### Modulo 3. Gamification e apprendimento basato sul gioco (ABG)

- 3.1. Ma sapete a cosa stiamo giocando?
  - 3.1.1. Differenze tra Ludicizzazione e Gamification
  - 3.1.2. Ludicizzazione e giochi
  - 3.1.3. Storia dei giochi
- 3.2. A cosa giochiamo?
  - 3.2.1. In base ai loro obiettivi
    - 3.2.1.1. Competitivi
    - 3.2.1.2. Collaborativi
  - 3.2.2. In base ai loro elementi
    - 3.2.2.1. Con scacchiera
    - 3.2.2.2. Con le carte
    - 3.2.2.3. Con i dadi
    - 3.2.2.4. Carta e matita (gioco di ruolo)
- 3.3. Le scacchiere dei nostri genitori
  - 3.3.1. Prime civiltà, primi giochi
    - 3.3.1.1. Senet
    - 3.3.1.2. Gioco Reale di Ur
  - 3.3.2. Mancala
  - 3.3.3. Scacchi
  - 3.3.4. Backgammon
  - 3.3.5. Parchis
  - 3.3.6. Gioco dell'Oca

- 3.4. Chi vuole essere milionario?
  - 3.4.1. Il gioco della vita
    - 3.4.1.1. The Mansion of Happiness
    - 3.4.1.2. The Chequered Game of Life
    - 3.4.1.3. The Game of Life
    - 3.4.1.4. Cosa ci insegna The Game of Life sui valori
  - 3.4.2. Monopoly
    - 3.4.2.1. The Landlord's Game
    - 3.4.2.2. Finance e altri
    - 3.4.2.3. Il Monopoly di Darrow
    - 3.4.2.4. Brevetti, design e aspetti da considerare nella gamification
  - 3.4.3. Scrabble
- 3.5. È stato scritto un gioco di successo
  - 3.5.1. Risk
  - 3.5.2. Cluedo
  - 3.5.3. Trivial Pursuit
  - 3.5.4. Pictionary
- 3.6. Giochi di guerra/Wargame e simulazione storica
  - 3.6.1. L'origine: Avalon Hill
  - 3.6.2. La maturità dei wargame
  - 3.6.3. La rivoluzione dei CDG's
  - 3.6.4. Le ultime tendenze del wargame
  - 3.6.5. Wargame di miniature
  - 3.6.6. I giochi di strategia in Spagna
- 3.7. La compagnia dell'anello, carta e penna
  - 3.7.1. L'inizio
  - 3.7.2. L'Età dell'Oro e le prime polemiche
  - 3.7.3. Il ruolo narrativo
  - 3.7.4. I giochi di ruolo nel XXI secolo
  - 3.7.5. Giochi di ruolo in Spagna



- 3.8. C'era una volta in America, Magic i TCG e l'Ameritrash
  - 3.8.1. Magic e i Trading Cards Game, TCG
    - 3.8.1.1. Magic, the Gathering
    - 3.8.1.2. Altri TCG
    - 3.8.1.3. LCG's
  - 3.8.2. Ameritrash
    - 3.8.2.1. Concetto
    - 3.8.2.2. Sviluppo
  - 3.8.3. Mescolando. Giochi ibridi
- 3.9. Oltre le auto e le salsicce. La rivoluzione dei giochi da tavolo in Germania
  - 3.9.1. La Germania cambia le regole
    - 3.9.1.1. L'industria tedesca dei giocattoli
    - 3.9.1.2. La considerazione sociale del gioco d'azzardo in Germania
    - 3.9.1.3. Un diverso tipo di gioco d'azzardo
  - 3.9.2. Gli Eurogames
    - 3.9.2.1. Preistoria
    - 3.9.2.2. I coloni di Catan
    - 3.9.2.3. I tedeschi alla conquista del mondo
    - 3.9.2.4. L'età d'oro degli Eurogames
    - 3.9.2.5. Eurogames ed Educazione
- 3.10. Shopping. Analisi della principale offerta commerciale in spagnolo
  - 3.10.1. Wargames
  - 3.10.2. Giochi di ruolo
  - 3.10.3. Eurogames
  - 3.10.4. Ibridi
  - 3.10.5. Giochi infantili

## Modulo 4. Casi pratici

- 4.1. Cosa c'è di nuovo? La necessità di innovazione
- 4.2. Giochiamo in classe: approccio e obiettivi dell'innovazione in aula: una gamification con la *Flipped Classroom*
- 4.3. Come progettare le Clio Wars e non morire nel tentativo di farlo: Gli strumenti. Parte I Progettazione della gamification
  - 4.3.1. Video narrativi
  - 4.3.2. Monitoraggio
  - 4.3.3. Ricompense
- 4.4. Come progettare le Clio Wars e non morire nel tentativo di farlo: Gi strumenti. Parte II Progettazione della gamification
- 4.5. Bricolage nella Gamification. Manutenzione, valutazione e aggiornamento in Clio Wars
- 4.6. Giocare con la storia. Parte I. Creare giochi per l'apprendimento in classe: La Corte dei Miracoli
- 4.7. 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
- 4.8. *KNOCK, KNOCK, KNOCKING ON THE ESCAPE ROOM DOOR*. Progettazione di una escape room in classe e sua implementazione in una gamification
- 4.9. Al contrario. Elaborare video lezioni
- 4.10. Video *Killed the radio star*. Lavorare con le video lezioni



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

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**

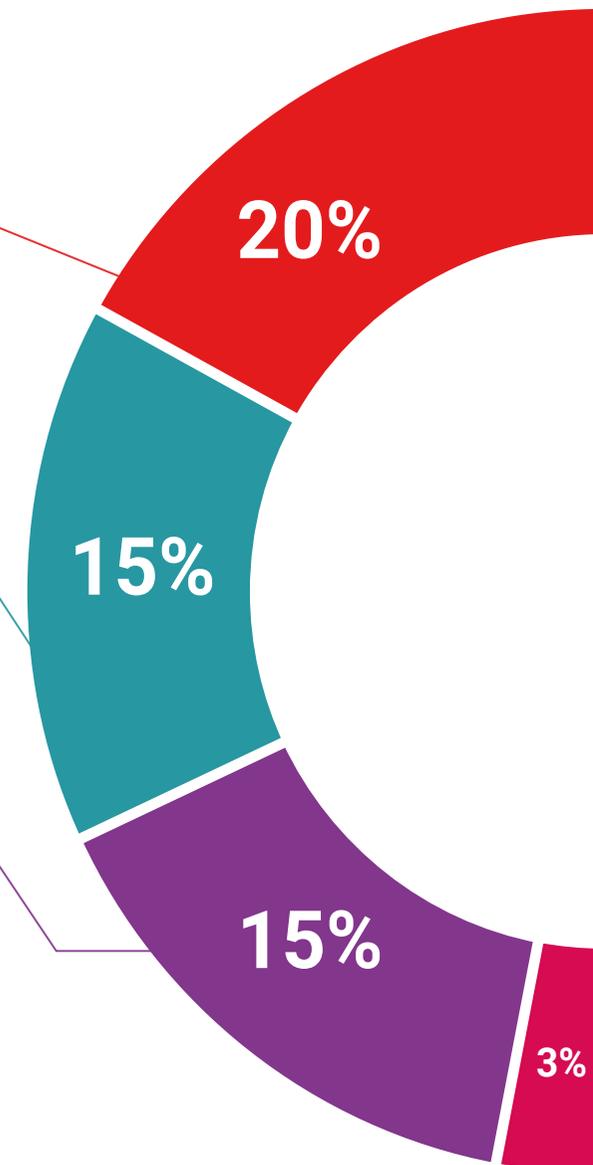
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

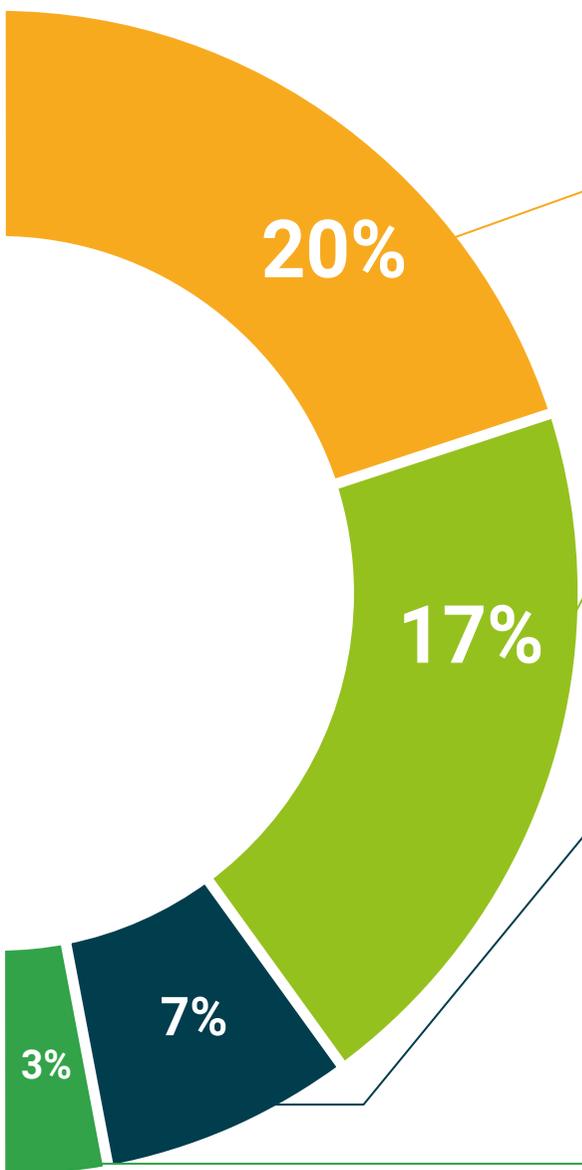
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### **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 Gamification in Classe 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 Gamification in Classe** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Gamification in Classe**

N° Ore Ufficiali: **600 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 lingue

**tech** università  
tecnologica

Esperto Universitario

Gamification in Classe

- » Modalità: Online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: Online

# Esperto Universitario

## Gamification in Classe