

Esperto Universitario  
Risorse Digitali per  
l'Innovazione Didattica





## Esperto Universitario Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-risorse-digitali-innovazione-didattica](http://www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-risorse-digitali-innovazione-didattica)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 18*

05

Titolo

---

*pag. 26*

# 01

# Presentazione

Nel campo dell'educazione si assiste a continui cambiamenti che richiedono un enorme adattamento da parte dei professionisti del settore, ma che comportano un gran numero di vantaggi che li rendono indispensabili. Per questo motivo TECH ha progettato un programma sulle Risorse Digitali, che ha come obiettivo quello di fornire agli studenti le competenze necessarie per poter affrontare il campo dell'Innovazione nell'Educazione, sfruttandolo al meglio. Il tutto, in una comoda modalità 100% online che offre agli studenti la totale libertà di organizzare i propri studi e i propri orari come meglio credono.



“

*Diventa un esperto in Risorse Digitali in soli 6 mesi e senza bisogno di viaggiare"*

L'Educazione è uno dei settori che ha conosciuto i maggiori progressi nel corso della sua storia, soprattutto negli ultimi anni. Per rispondere a queste nuove sfide nel settore educativo, è necessario adattarsi e acquisire una conoscenza avanzata delle tecniche e degli strumenti tecnologici che rappresentano le principali innovazioni in questo settore.

Per questo motivo il TECH ha progettato un Esperto Universitario in Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica, con il quale cerca di migliorare le competenze degli studenti in questo campo e garantire loro un promettente futuro professionale. E questo, approfondendo temi quali le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per l'Educazione, la Progettazione e la Gestione dei Programmi Educativi, nonché l'Innovazione e il Miglioramento della Pratica Didattica.

Il tutto, grazie a una modalità 100% online che permette agli studenti di combinare gli studi e organizzare i propri orari in totale libertà, senza bisogno di viaggiare e con la possibilità di accedere a tutti i contenuti da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet. Inoltre, con i contenuti multimediali più completi, le informazioni più aggiornate e le più recenti tecnologie didattiche.

Questo **Esperto Universitario in Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su temi controversi e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Acquisisci nuove conoscenze  
sull'innovazione e il Miglioramento  
della Pratica Didattica"*

“

*Questo programma ti permetterà di approfondire facilmente tutti gli aspetti fondamentali dell'Innovazione Didattica con le Risorse Digitali, grazie a una modalità 100% online"*

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

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

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

*Accedi a tutti i contenuti dal tuo tablet, computer o telefono cellulare, 24 ore su 24.*

*Sarai in grado di potenziare il tuo profilo di educatore in Risorse Digitali, per raggiungere la posizione di successo che hai sempre desiderato.*



# 02

# Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica è quello di fornire agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie in questo settore, affinché possano affrontare un futuro promettente con una totale garanzia di successo, grazie a TECH.



“

*Il sistema Relearning ti permetterà di assimilare i concetti essenziali del programma in maniera rapida, semplice e naturale, senza dover dedicare troppo tempo allo studio"*



## Obiettivi generali

---

- ♦ Conoscere l'evoluzione dell'Educazione Speciale, soprattutto in relazione a organismi internazionali come l'UNESCO
- ♦ Utilizzare un vocabolario scientifico adeguato alle esigenze delle unità multiprofessionali, partecipando al coordinamento delle attività di monitoraggio degli studenti
- ♦ Collaborare nell'accompagnare le famiglie/tutori legali nello sviluppo degli alunni
- ♦ Partecipare alla valutazione e alla diagnosi dei bisogni educativi speciali
- ♦ Definire gli adattamenti richiesti dagli studenti con bisogni educativi speciali
- ♦ Utilizzare metodologie, strumenti e risorse materiali adatti alle esigenze individuali degli studenti con bisogni educativi speciali
- ♦ Conoscere le basi della Psicologia, delle Scienze dell'Educazione e della Neurologia sia per comprendere le relazioni di altri professionisti sia per stabilire linee guida specifiche per rispondere in modo appropriato ai bisogni degli alunni a Scuola
- ♦ Stabilire provvedimenti in classe, a scuola e nel contesto degli studenti con bisogni educativi speciali per consentire la loro piena inclusione nella società odierna





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione applicate all'Istruzione

- ♦ Acquisire le necessarie competenze e conoscenze digitali che completano le competenze pedagogiche e metodologiche adeguate al contesto attuale
- ♦ Cercare un'iniziazione efficace alle buone pratiche TIC per garantire lo sviluppo professionale degli insegnanti nella gestione delle risorse digitali, nella comunicazione nelle reti digitali per scopi pedagogici e nella creazione di materiali didattici
- ♦ Gestire e creare un'identità digitale in base al contesto, con la consapevolezza dell'importanza dell'impronta digitale e delle possibilità che gli strumenti TIC offrono in questo senso, conoscendone quindi i benefici e i rischi
- ♦ Generare e saper applicare strumenti TIC
- ♦ Combinare le diverse TIC a Scuola come Strumento Educativo
- ♦ Identificare e scoprire l'importanza della preparazione degli insegnanti in servizio

### Modulo 2. Pianificazione e Gestione di Programmi Educativi

- ♦ Comprendere i diversi livelli di pianificazione possibili per la progettazione educativa
- ♦ Analizzare i modelli, gli strumenti e gli attori della pianificazione educativa
- ♦ Comprendere i fondamenti e gli elementi della pianificazione educativa
- ♦ Rilevare i bisogni educativi attraverso l'applicazione dei diversi modelli di analisi esistenti
- ♦ Acquisire le capacità di pianificazione necessarie per l'elaborazione di programmi educativi

### Modulo 3. Innovazione e Miglioramento della Pratica Didattica

- ♦ Produrre innovazione e Miglioramento nella Pratica Didattica, che è diventata un elemento essenziale per aumentare la qualità e l'efficienza dei centri educativi
- ♦ Stabilire la trasformazione della realtà educativa attraverso la ridefinizione del ruolo degli insegnanti
- ♦ Conoscere i vari progetti di miglioramento dell'istruzione
- ♦ Ampliare le conoscenze su come affrontare il miglioramento della Scuola
- ♦ Acquisire gli strumenti per ottenere un apprendimento più autonomo e cooperativo
- ♦ Conoscere gli aspetti più importanti della Resilienza Educativa



*Raggiungi i tuoi obiettivi più impegnativi grazie a un programma completo che ti porterà al successo professionale che meriti"*

03

# Struttura e contenuti

Questo piano di studi è stato strutturato e progettato dagli eccellenti professionisti che compongono il team di esperti in Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica di TECH. Questi specialisti hanno apportato la loro esperienza e competenza per creare un programma completamente aggiornato e che offre un'opportunità unica nel mercato accademico.





“

*Un piano di studi su misura per le tue esigenze, affinché tu possa raggiungere il tuo massimo potenziale educativo, in breve tempo e con la massima efficienza"*

**Modulo 1** Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione applicate all'Istruzione

- 1.1. TIC, alfabetizzazione digitale e competenze
  - 1.1.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.1.2. La scuola nella società della conoscenza
  - 1.1.3. Le TIC nel processo di insegnamento e apprendimento
  - 1.1.4. Alfabetizzazione e competenze digitali
  - 1.1.5. Il ruolo dell'insegnante in aula
  - 1.1.6. Competenze digitali degli insegnanti
  - 1.1.7. Riferimenti bibliografici
  - 1.1.8. Hardware in classe: Lavagna interattiva, tablet e smartphone
  - 1.1.9. Internet come risorsa educativa: web 2.0 e *m-Learning*
  - 1.1.10. Gli insegnanti come parte del web 2.0: come costruire la loro identità digitale
  - 1.1.11. Linee guida per la creazione dei profili degli insegnanti
  - 1.1.12. Creare un profilo insegnante su Twitter
  - 1.1.13. Riferimenti bibliografici
- 1.2. Creare contenuti pedagogici con strumenti TIC, sfruttandone le possibilità in aula
  - 1.2.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.2.2. Condizioni per l'apprendimento partecipativo
  - 1.2.3. Il ruolo dello studente nella classe TIC: *Prosumer*
  - 1.2.4. Creazione di contenuti sul web 2.0: strumenti digitali
  - 1.2.5. Il blog come risorsa pedagogica in classe
  - 1.2.6. Linee guida per la creazione di un blog didattico
  - 1.2.7. Elementi del blog come risorsa educativa
  - 1.2.8. Riferimenti bibliografici
- 1.3. Ambienti di apprendimento personali per gli insegnanti
  - 1.3.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.3.2. Preparazione degli insegnanti per l'integrazione delle TIC
  - 1.3.3. Le comunità di apprendimento
  - 1.3.4. Definizione di ambienti personali dell'apprendimento
  - 1.3.5. Uso didattico del PLE e del PNL
  - 1.3.6. Progettare e creare il nostro PLE in classe
  - 1.3.7. Riferimenti bibliografici
- 1.4. Apprendimento collaborativo e curatela dei contenuti
  - 1.4.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.4.2. Apprendimento collaborativo per un'introduzione efficace delle TIC in classe
  - 1.4.3. Strumenti digitali per il lavoro collaborativo
  - 1.4.4. Curatela dei contenuti
  - 1.4.5. La content curation come pratica didattica per promuovere le competenze digitali degli studenti
  - 1.4.6. L'insegnante curatore di contenuti Scoop.it
  - 1.4.7. Riferimenti bibliografici
- 1.5. Uso pedagogico dei social network Sicurezza nell'uso di strumenti TIC in aula
  - 1.5.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.5.2. Principio dell'apprendimento connesso
  - 1.5.3. I social network: strumenti per la creazione di comunità di apprendimento
  - 1.5.4. La comunicazione nei social network: gestire i nuovi codici comunicativi
  - 1.5.5. Tipi di social network
  - 1.5.6. Come utilizzare il SSNR in classe: creazione di contenuti
  - 1.5.7. Sviluppare le competenze digitali di studenti e docenti con l'integrazione dei social network in classe
  - 1.5.8. Introduzione e obiettivi della sicurezza nell'uso delle TIC in classe
  - 1.5.9. Identità digitale
  - 1.5.10. Rischi per i minori su internet
  - 1.5.11. Educazione ai valori con strumenti TIC: metodologia di apprendimento-servizio (SLE) con risorse TIC
  - 1.5.12. Piattaforme per la promozione della sicurezza su internet
  - 1.5.13. La sicurezza di internet come parte del percorso educativo: scuole, famiglie, alunni e docenti
  - 1.5.14. Riferimenti bibliografici
- 1.6. Creazione di contenuti audiovisivi con strumenti TIC ABP e TIC
  - 1.6.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.6.2. Tassonomia di Bloom e TIC
  - 1.6.3. Il podcast educativo come elemento didattico
  - 1.6.4. Creazione audio
  - 1.6.5. L'immagine come elemento didattico
  - 1.6.6. Strumenti TIC con uso didattico delle immagini
  - 1.6.7. Modifica delle immagini con le TIC: strumenti per la modifica delle immagini
  - 1.6.8. Cos'è il PBL?

- 1.6.9. Processo di lavoro con PBL e TIC
- 1.6.10. Progettare il PBL con gli strumenti TIC
- 1.6.11. Possibilità educative nel web 3.0
- 1.6.12. *Youtubers e Instagrammers*: l'apprendimento informale nei media digitali
- 1.6.13. Il videotutorial come risorsa didattica in classe
- 1.6.14. Piattaforme per la diffusione di materiali audiovisivi
- 1.6.15. Linee guida per la creazione di un video didattico
- 1.6.16. Riferimenti bibliografici
- 1.7. Regolamenti e legislazione applicabili alle TIC
  - 1.7.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.7.2. Leggi organiche sulla protezione dei dati
  - 1.7.3. Guida alle raccomandazioni per la privacy dei minori su internet
  - 1.7.4. I diritti d'autore: *Ccopyright* e *Creative Commons*
  - 1.7.5. Utilizzo di materiale protetto da copyright
  - 1.7.6. Riferimenti bibliografici
- 1.8. Gamification: motivazione e strumenti TIC in aula
  - 1.8.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.8.2. La gamification entra in classe attraverso gli ambienti di apprendimento virtuali
  - 1.8.3. Apprendimento basato sul gioco (GBL)
  - 1.8.4. Realtà Aumentata (AR) in classe
  - 1.8.5. Tipi di realtà aumentata ed esperienze in classe
  - 1.8.6. Codici QR in classe: generazione di codici e applicazioni didattiche
  - 1.8.7. Esperienze di classe
  - 1.8.8. Riferimenti bibliografici
- 1.9. Competenza mediatica in classe con gli strumenti TIC
  - 1.9.1. Introduzione e obiettivi
  - 1.9.2. Promuovere la competenza mediatica degli insegnanti
  - 1.9.3. Padroneggiare la comunicazione per motivare l'insegnamento
  - 1.9.4. Comunicare i contenuti pedagogici con le TIC
  - 1.9.5. Importanza dell'immagine come risorsa pedagogica
  - 1.9.6. Le presentazioni digitali come risorsa didattica in classe
  - 1.9.7. Lavorare con le immagini in classe
  - 1.9.8. Condividere le immagini sul web 2.0
  - 1.9.9. Riferimenti bibliografici

- 1.10. Valutazione per l'apprendimento potenziato mediante strumenti TIC
  - 1.10.1. Introduzione e obiettivi. Valutazione per l'apprendimento potenziato mediante strumenti TIC
  - 1.10.2. Strumenti di valutazione: Portfolio digitale e rubriche
  - 1.10.3. Costruire un *ePortfolio* con Google Sites
  - 1.10.4. Creare rubriche di valutazione
  - 1.10.5. Progettare valutazioni e autovalutazioni con Google Forms
  - 1.10.6. Riferimenti bibliografici

## Modulo 2 Pianificazione e Gestione di Programmi Educativi

- 2.1. Pianificazione e Gestione di Programmi Educativi
  - 2.1.1. Fasi e compiti della progettazione di programmi educativi
  - 2.1.2. Tipi di programmi educativi
  - 2.1.3. Valutazione del programma educativo
  - 2.1.4. Modello di programma educativo basato sulle competenze
- 2.2. Progettazione di programmi in contesti educativi formali e non
  - 2.2.1. Educazione formale e informale
  - 2.2.2. Modello di programma educativo formale
  - 2.2.3. Modello di programma educativo informale
- 2.3. Programmi educativi e tecnologie dell'informazione e della comunicazione
  - 2.3.1. Integrazione delle TIC nei programmi educativi
  - 2.3.2. Vantaggi delle TIC nei programmi educativi
  - 2.3.3. Pratica educativa e strumenti TIC
- 2.4. Progettazione di programmi educativi e bilinguismo
  - 2.4.1. Vantaggi del bilinguismo
  - 2.4.2. Aspetti curriculari per la progettazione di programmi educativi nel bilinguismo
  - 2.4.3. Esempi di programmi educativi e bilinguismo
- 2.5. Progettazione pedagogica di programmi di orientamento educativo
  - 2.5.1. Progettazione di programmi nell'ambito dell'orientamento educativo
  - 2.5.2. Possibili contenuti dei programmi di orientamento educativo
  - 2.5.3. Metodologia per la valutazione dei programmi di orientamento educativo
  - 2.5.4. Aspetti da tenere presenti per l'elaborazione
- 2.6. Progettazione di programmi educativi per l'educazione inclusiva
  - 2.6.1. Fondamenti teorici dell'educazione inclusiva
  - 2.6.2. Aspetti curriculari per la progettazione di programmi di educazione inclusiva
  - 2.6.3. Esempi di programmi educativi inclusivi

- 2.7. Gestione, monitoraggio e valutazione dei programmi educativi. Competenze pedagogiche
  - 2.7.1. La valutazione come strumento per il miglioramento dell'istruzione
  - 2.7.2. Linee guida per la valutazione dei programmi educativi
  - 2.7.3. Tecniche di valutazione dei programmi educativi
  - 2.7.4. Competenze pedagogiche per la valutazione e il miglioramento
- 2.8. Strategie di comunicazione e diffusione dei programmi educativi
  - 2.8.1. Processi di comunicazione didattica
  - 2.8.2. Strategie di comunicazione del docente
  - 2.8.3. Diffusione di programmi di educativi
- 2.9. Pratiche corrette nella Pianificazione e Gestione di Programmi Educativi nell'istruzione convenzionale
  - 2.9.1. Caratterizzazione delle buone pratiche di insegnamento
  - 2.9.2. Influenza delle pratiche corrette sulla progettazione e lo sviluppo del programma
  - 2.9.3. Leadership pedagogica e buone pratiche
- 2.10. Pratiche corrette nella Pianificazione e Gestione di Programmi Educativi in contesti non convenzionali
  - 2.10.1. Pratiche corrette di insegnamento in contesti informali
  - 2.10.2. Influenza delle pratiche corrette sulla progettazione e lo sviluppo del programma
  - 2.10.3. Esempio di pratiche corrette educative in contesti informali

### Modulo 3 Innovazione e Miglioramento della Pratica Didattica

- 3.1. Innovazione e Miglioramento della Pratica Didattica
  - 3.1.1. Introduzione
  - 3.1.2. Innovazione, cambiamento, miglioramento e riforma
  - 3.1.3. Il movimento per il miglioramento dell'efficacia scolastica
  - 3.1.4. Nove fattori chiave per il miglioramento
  - 3.1.5. Come avviene il cambiamento? Le fasi del processo
  - 3.1.6. Riflessioni finali
- 3.2. Insegnamento di progetti di innovazione e miglioramento
  - 3.2.1. Introduzione
  - 3.2.2. Dati di identificazione
  - 3.2.3. Giustificazione del progetto
  - 3.2.4. Quadro teorico
  - 3.2.5. Obiettivi
  - 3.2.6. Metodologia
  - 3.2.7. Risorse

- 3.2.8. Tempistiche
- 3.2.9. Valutazione dei risultati
- 3.2.10. Riferimenti bibliografici
- 3.2.11. Riflessioni finali
- 3.3. Direzione e leadership scolastica
  - 3.3.1. Obiettivi
  - 3.3.2. Introduzione
  - 3.3.3. Diversi concetti di leadership
  - 3.3.4. Il concetto di leadership distribuita
  - 3.3.5. Approcci alla distribuzione della leadership
  - 3.3.6. Resistenza alla leadership distribuita
  - 3.3.7. La distribuzione della leadership in Spagna
  - 3.3.8. Riflessioni finali
- 3.4. La preparazione dei professionisti dell'insegnamento
  - 3.4.1. Introduzione
  - 3.4.2. Preparazione iniziale dei docenti
  - 3.4.3. La preparazione dei docenti alle prime armi
  - 3.4.4. Sviluppo professionale dei docenti
  - 3.4.5. Competenze dei docenti
  - 3.4.6. Pratica riflessiva
  - 3.4.7. Dalla Ricerca Educativa allo Sviluppo Professionale degli Educatori
- 3.5. Creatività didattica: principio del miglioramento e dell'innovazione educativa
  - 3.5.1. Introduzione
  - 3.5.2. I quattro elementi che definiscono la creatività
  - 3.5.3. Alcune tesi sulla creatività rilevanti per la didattica
  - 3.5.4. Creatività e innovazione didattica
  - 3.5.5. Considerazioni didattiche o pedagogiche per lo sviluppo della creatività
  - 3.5.6. Alcune tecniche per lo sviluppo della creatività
  - 3.5.7. Riflessioni finali
- 3.6. Verso un apprendimento più autonomo e cooperativo (I): imparare ad imparare
  - 3.6.1. Introduzione
  - 3.6.2. Perché è necessaria la metacognizione?
  - 3.6.3. Insegnare ad imparare
  - 3.6.4. Insegnamento esplicito delle strategie di apprendimento
  - 3.6.5. Classificazione delle strategie di apprendimento



- 3.6.6. Insegnare le strategie metacognitive
- 3.6.7. Il problema della valutazione
- 3.6.8. Riflessioni finali
- 3.7. Verso un apprendimento più autonomo e cooperativo (II): apprendimento emotivo e sociale
  - 3.7.1. Introduzione
  - 3.7.2. Il concetto di intelligenza emotiva
  - 3.7.3. Competenze emotive
  - 3.7.4. Programmi di educazione emotiva e di apprendimento emotivo e sociale
  - 3.7.5. Tecniche e metodi concreti per l'allenamento delle abilità sociali
  - 3.7.6. Integrare l'apprendimento sociale ed emotivo nell'istruzione formale
  - 3.7.7. Riflessioni finali
- 3.8. Verso un apprendimento più autonomo e cooperativo III: imparare facendo
  - 3.8.1. Introduzione
  - 3.8.2. Strategie e metodologie attive per incoraggiare la partecipazione
  - 3.8.3. Apprendimento Basato su Problemi
  - 3.8.4. Lavoro per progetti
  - 3.8.5. Apprendimento Cooperativo
  - 3.8.6. Immersione tematica
  - 3.8.7. Riflessioni finali
- 3.9. Valutazione dell'apprendimento
  - 3.9.1. Introduzione
  - 3.9.2. Una nuova valutazione
  - 3.9.3. Modalità di valutazione
  - 3.9.4. Valutazione processuale attraverso la cartella o i portafogli
  - 3.9.5. L'uso di rubriche per chiarire i criteri di valutazione
  - 3.9.6. Riflessioni finali
- 3.10. Il ruolo del professore in aula
  - 3.10.1. L'insegnante come guida e consigliere
  - 3.10.2. L'insegnante come direttore della classe
  - 3.10.3. Modi di condurre la classe
  - 3.10.4. Leadership in classe e a scuola
  - 3.10.5. Coesistenza a Scuola

# 04

# 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:



#### Materiali 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

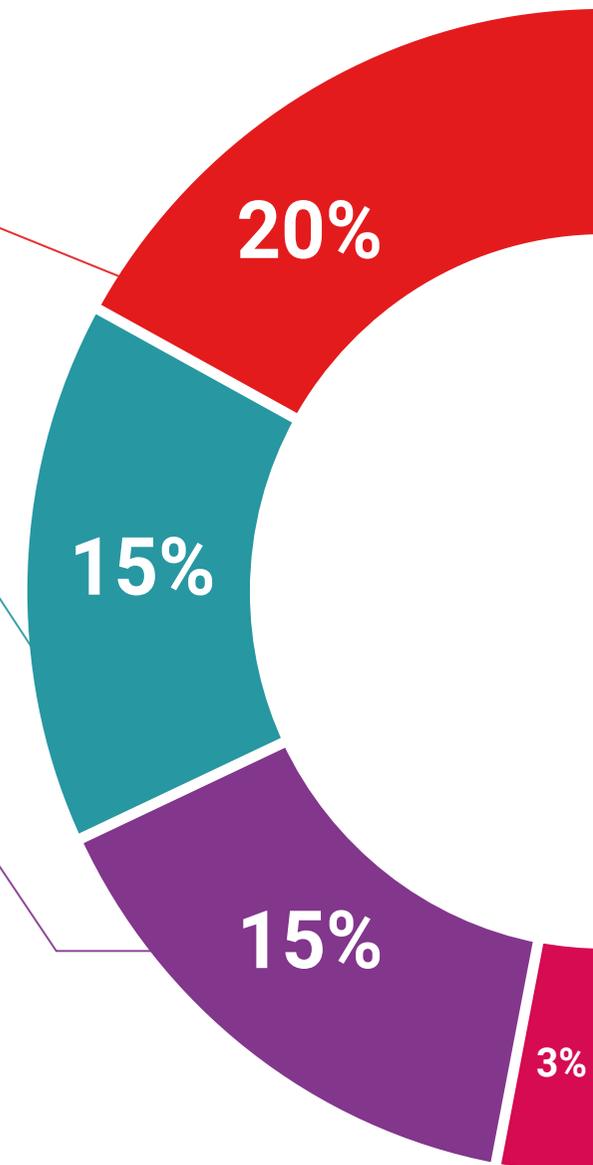
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

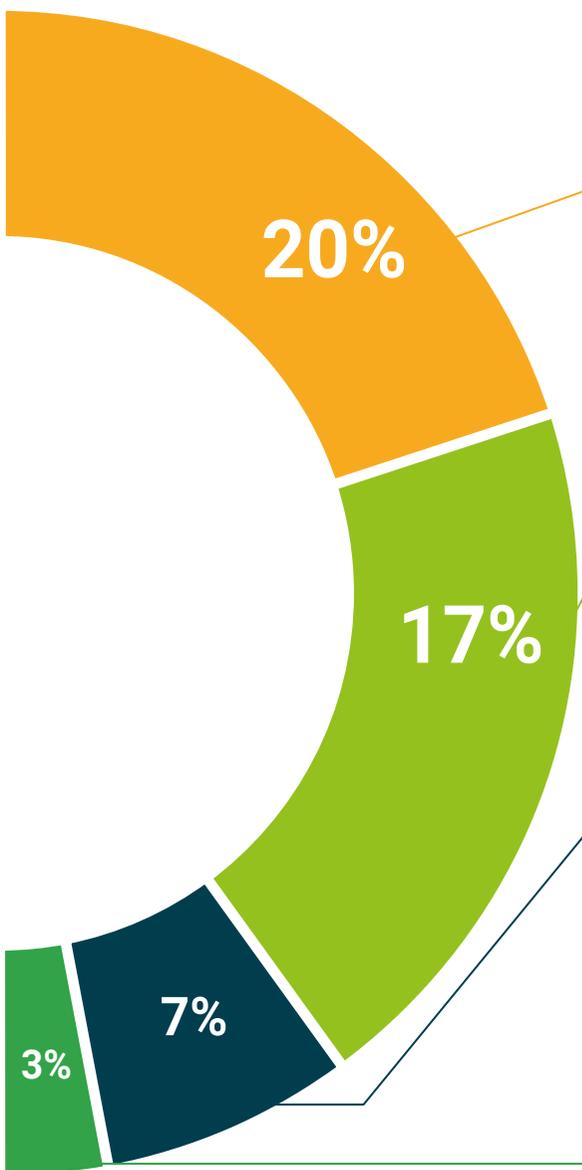
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### 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.



05

# Titolo

L'Esperto Universitario in Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica 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 Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica** 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 Risorse Digitali per l'Innovazione Didattica**

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 inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
**Risorse Digitali per**  
**l'Innovazione Didattica**

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

Esperto Universitario  
Risorse Digitali per  
l'Innovazione Didattica

