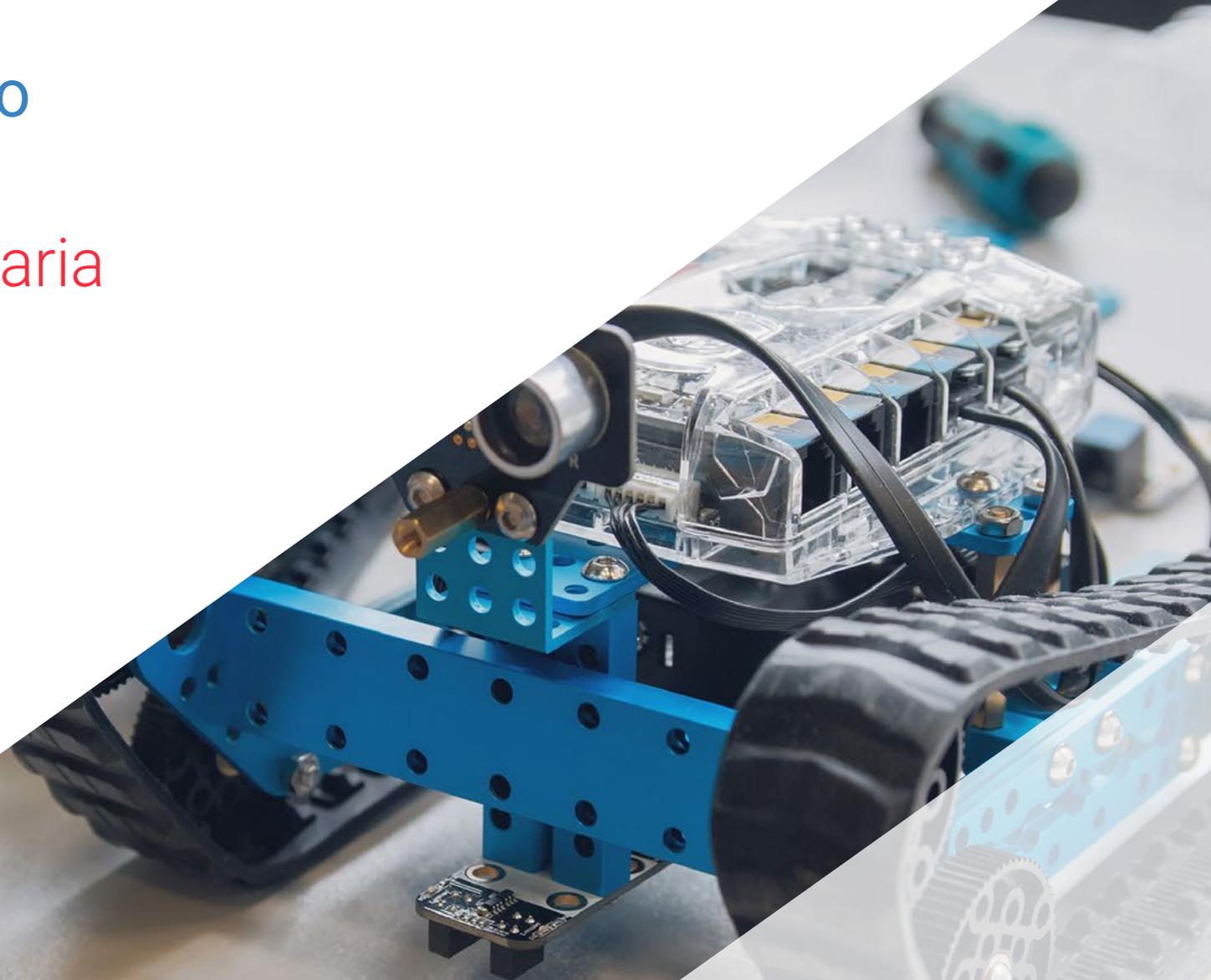


# Esperto Universitario

## Robotica Educativa nella Scuola Secondaria





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Robotica Educativa nella Scuola Secondaria

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

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-robotica-educativa-scuola-secondaria](http://www.techtitute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-robotica-educativa-scuola-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. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Il successo dei progetti pilota di Robotica nelle Scuole Secondarie ha dato origine a un nuovo percorso educativo basato sul l'uso della robotica come veicolo di apprendimento, incoraggiando lo sviluppo del pensiero logico incentrato sulla prova ed errore, e allo stesso tempo stimolano il lato più creativo degli studenti. Inoltre, si tratta di una disciplina che permette di adattare il piano di studi scolastico delle diverse materie alle loro specifiche, unendo i piani di studio per concordare una metodologia dinamica, innovativa e che coinvolge attivamente gli adolescenti. Per questo, TECH ha ritenuto necessario lo sviluppo di un titolo che raccolga le informazioni più recenti in materia, dando l'opportunità all'insegnante di aggiornare il suo insegnamento sulla base dei concetti didattici più avanzati della Robotica Educativa. Inoltre, il suo formato 100% online permetterà di svolgerlo in modo coordinato con le proprie lezioni, senza orari e da qualsiasi luogo.





“

*Implementare nella tua pratica accademica i concetti e i fondamenti più innovativi della Robotica Educativa è ora a portata di mano grazie a questo incredibile Esperto Universitario 100% online”*

L'insegnamento creativo è diventato una vera sfida per gli insegnanti di oggi, soprattutto nella classe di Scuola Secondaria, dove catturare l'attenzione degli adolescenti e stimolare la loro partecipazione richiede una pratica accademica dinamica e all'avanguardia. Non si può ignorare che i giovani sono costantemente esposti all'uso di diverse tecnologie, quindi qualsiasi insegnante che voglia contribuire al loro sviluppo cognitivo deve sostenere metodologie didattiche che le includano. Un'alternativa è la Robotica Educativa, una pratica che ha dimostrato grandi risultati in termini di potenziamento del pensiero logico e dell'apprendimento incentrato su prova ed errore e che, come se non bastasse, è apprezzato dalla maggior parte degli studenti per il suo carattere interattivo, dinamico e innovativo.

In questo settore è focalizzato l'Esperto Universitario che TECH, insieme a un team esperto di Istruzione e Innovazione, hanno progettato per potenziare l'insegnamento tecnologico attraverso una pratica basata sui più recenti modelli di apprendimento. Si tratta di un'esperienza accademica di 510 ore in cui l'insegnante troverà una miriade di risorse teoriche, pratiche e aggiuntive per approfondire le basi e l'evoluzione degli strumenti digitali applicabili al settore dell'insegnamento, concentrandosi sulle strategie didattiche che hanno avuto finora la migliore accoglienza tra gli studenti delle Scuole Secondarie di età diversa. Quindi, dare particolare risalto all'inserimento della Robotica in classe, attraverso la conoscenza dei modelli più efficaci e delle tecniche pedagogiche che lo aiuteranno a coinvolgere tutti gli adolescenti nelle attività svolte, potenziando i diversi tipi di intelligenza attraverso la loro partecipazione.

Tutto questo attraverso una formazione 100% online alla quale potrà accedere da qualsiasi con connessione internet, senza orari né lezioni di persona e con la possibilità di adattare il calendario accademico alla sua totale ed assoluta disponibilità. Inoltre, l'intero contenuto potrà essere scaricato per la consultazione anche quando non si dispone di copertura o al termine dei 6 mesi di esperienza accademica. In questo modo potrà aggiornare la pratica di insegnamento in modo sicuro, contribuendo a un'istruzione di altissimo livello basata sull'innovazione tecnologica.

Questo **Esperto Universitario** in **Robotica Educativa nella Scuola Secondaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in campo Educazione e Innovazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi è posta sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



*Sarai in grado di implementare nella tua prassi gli ultimi modelli di apprendimento della Robotica Educativa basati sull'insegnamento significativo e attivo, nonché sull'educazione incentrata sul gioco"*

“

*Conosci la metodologia delle 4C? Con questo Esperto Universitario non solo approfondirai i suoi dettagli, ma padroneggerai ogni suo paragrafo, grazie al quale diventerai un referente educativo”*

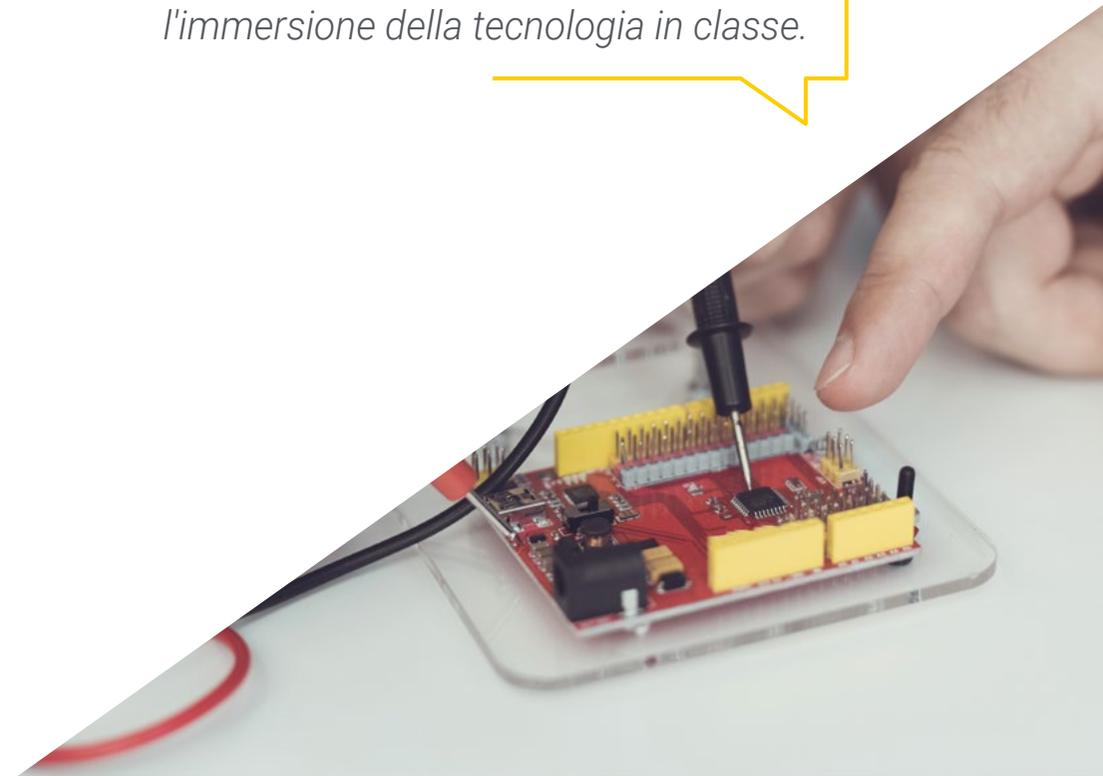
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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. Lo studente potrà usufruire di un sistema innovativo di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Un programma che ti permetterà di risvegliare nei tuoi studenti l'interesse per le carriere scientifiche attraverso la pratica attiva in progetti divertenti e all'avanguardia basati sulla Robotica 2.0.*

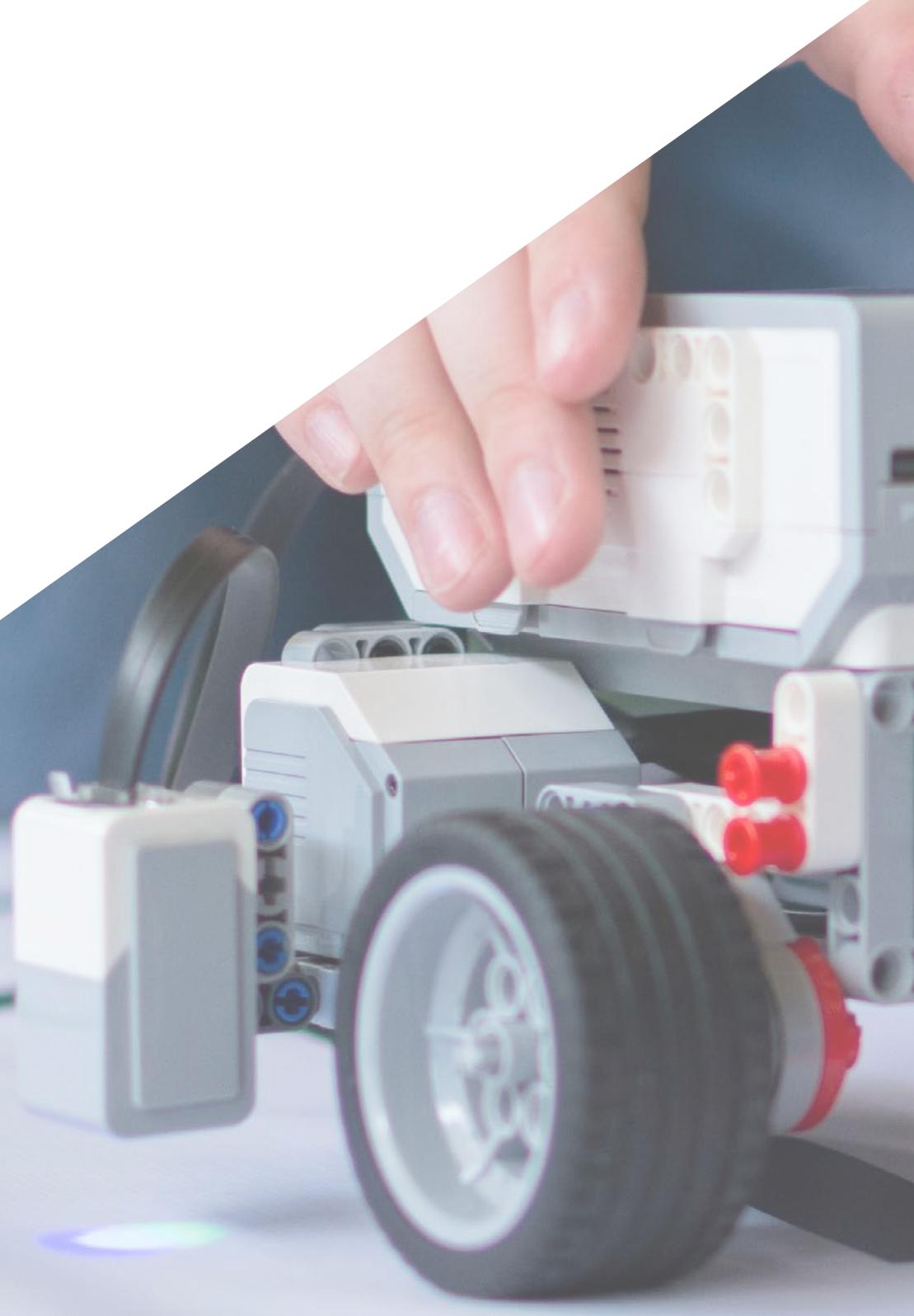
*Lavorerai per promuovere le diverse competenze educative in modo dinamico e interattivo attraverso l'immersione della tecnologia in classe.*



# 02

## Obiettivi

La Robotica Educativa è sempre più presente nel mondo accademico, soprattutto nelle aule delle Scuole Secondarie. Per questo motivo, TECH e il suo personale docente esperto in materia di Educazione hanno ritenuto necessario lo sviluppo di questo Esperto universitario, che mira a mettere a disposizione dell'insegnante le informazioni più complete e aggiornate relative all'educazione tecnologica, permettendoti di adattare i vari piani di studio scolastici alle specifiche di questa pratica innovativa in soli 6 mesi di formazione 100% online.



“

*Grazie a questo Esperto Universitario riuscirai a padroneggiare il pensiero computazionale attraverso la metodologia algoritmica e lo pseudo-codice nell'aula di Scuola Secondaria”*



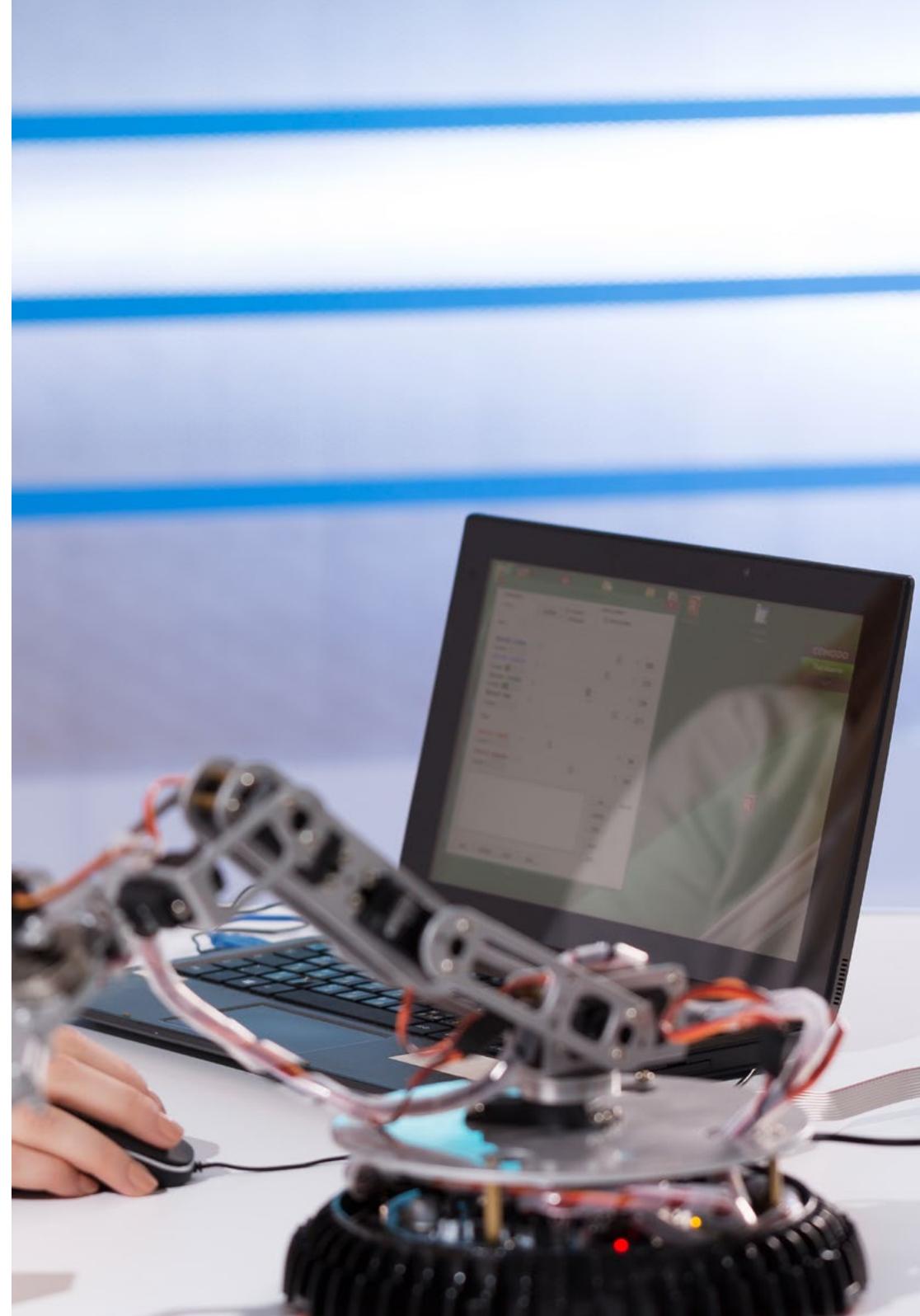
## Obiettivi generali

---

- ♦ Imparare a pianificare in modo trasversale e curriculare nelle fasi educative di scuola secondaria, dove i professionisti dell'educazione possono incorporare le nuove tecnologie e metodologie in classe
- ♦ Sensibilizzare gli insegnanti sull'importanza di una trasformazione dell'educazione, motivata dalle nuove generazioni
- ♦ Conoscere i nuovi modelli di apprendimento e applicazione della Robotica Educativa, che permettono di motivare gli studenti verso le carriere tecnologiche

“

*Raggiungere i tuoi obiettivi accademici più ambiziosi diventa un compito semplice grazie alla flessibilità di questo programma e alle innovative tecniche educative che troverai al suo interno”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'Educazione

- ♦ Sensibilizzare i docenti sulle nuove correnti educative e la direzione del loro ruolo nell'Educazione
- ♦ Facilitare la conoscenza delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- ♦ Preparare gli insegnanti a guidare il cambiamento educativo all'interno della classe per creare ambienti che migliorino i risultati degli studenti
- ♦ Introdurre le teorie dell'apprendimento relative alla Robotica Educativa
- ♦ Comprendere le leggi della Robotica

### Modulo 2. Robotica educativa e robot in classe

- ♦ Concretizzare l'applicazione della pedagogia robotica in classe
- ♦ Conoscere gli aspetti legali ed etici della robotica e stampa 3D
- ♦ Insegnare le competenze STEAM come modello di insegnamento
- ♦ Trasferire l'insegnante in nuovi ambienti fisici che migliorano la pratica educativa
- ♦ Conoscere le abilità di pensiero computazionale
- ♦ Conoscere gli aspetti della robotica educativa
- ♦ Imparare l'impatto tra intelligenza emotiva e robotica educativa
- ♦ Spiegare l'emergere della robotica nell'educazione infantile

### Modulo 3. Approcciando gli studenti di secondaria alle carriere del futuro

- ♦ Conoscere i kit di robotica Lego e le loro componenti elettroniche
- ♦ Acquisire prime nozioni meccanica costruendo un robot
- ♦ Comprendere i diversi sensori e applicazioni per il movimento del robot
- ♦ Conoscere l'app mobile del robot mBot
- ♦ Imparare diverse strategie di risoluzione dei problemi per spingere l'istinto di ricerca dello studente
- ♦ Disegnare diversi materiali didattici per la classe
- ♦ Introdurre l'uso della robotica avanzata affinché gli alunni imparino il superamento delle sfide
- ♦ Usare la robotica come elemento motivazionale e di approccio alle carriere del futuro
- ♦ Applicare la robotica educativa come materia curricolare nelle aule di educazione secondaria

# 03

## Direzione del corso

Lo studente che accede a questo Esperto Universitario sarà supportato da un team di insegnanti del massimo livello, grazie al suo altissimo grado di specializzazione nel campo dell'Educazione Secondaria. Oltre a questo è un gruppo di professionisti con una vasta esperienza in progettazione, gestione e direzione di progetti relativi alla Robotica in classe, grazie al quale conoscono nel dettaglio le strategie didattiche più efficaci ed efficaci con gli alunni delle scuole secondarie. TECH garantisce così un'esperienza accademica basata sulla realtà del settore e con la quale l'insegnante potrà aggiornare la sua pratica dalla mano dei migliori.



“

*Un team specializzato in Robotica Educativa nella Scuola Secondaria ti accompagnerà durante i 6 mesi di formazione per fornirti il contenuto più avanguardistico e risolvere qualsiasi dubbio che ti sorga durante il programma”*

## Direzione



### Dott.ssa Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Docente ed Esperta di Tecnologia Educativa
- ♦ Responsabile dell'area di Robotica Educativa e Programmazione di Scuola Materna e Primaria presso la Robotuxc Academy
- ♦ Certificata nella metodologia *Legó Education*
- ♦ Laurea in Scienze dell'Educazione Infantile presso l'Università CEU Cardenal Herrera
- ♦ Coach Educativo Certificata dalla Camera di Commercio di Alicante
- ♦ Formatrice di Intelligenza Emotiva in aula
- ♦ Formazione didattica in Neuroscienze
- ♦ Esperta in Programmazione Neurolinguistica certificata da Richard Bandler
- ♦ Certificata in Educazione Musicale come Terapia

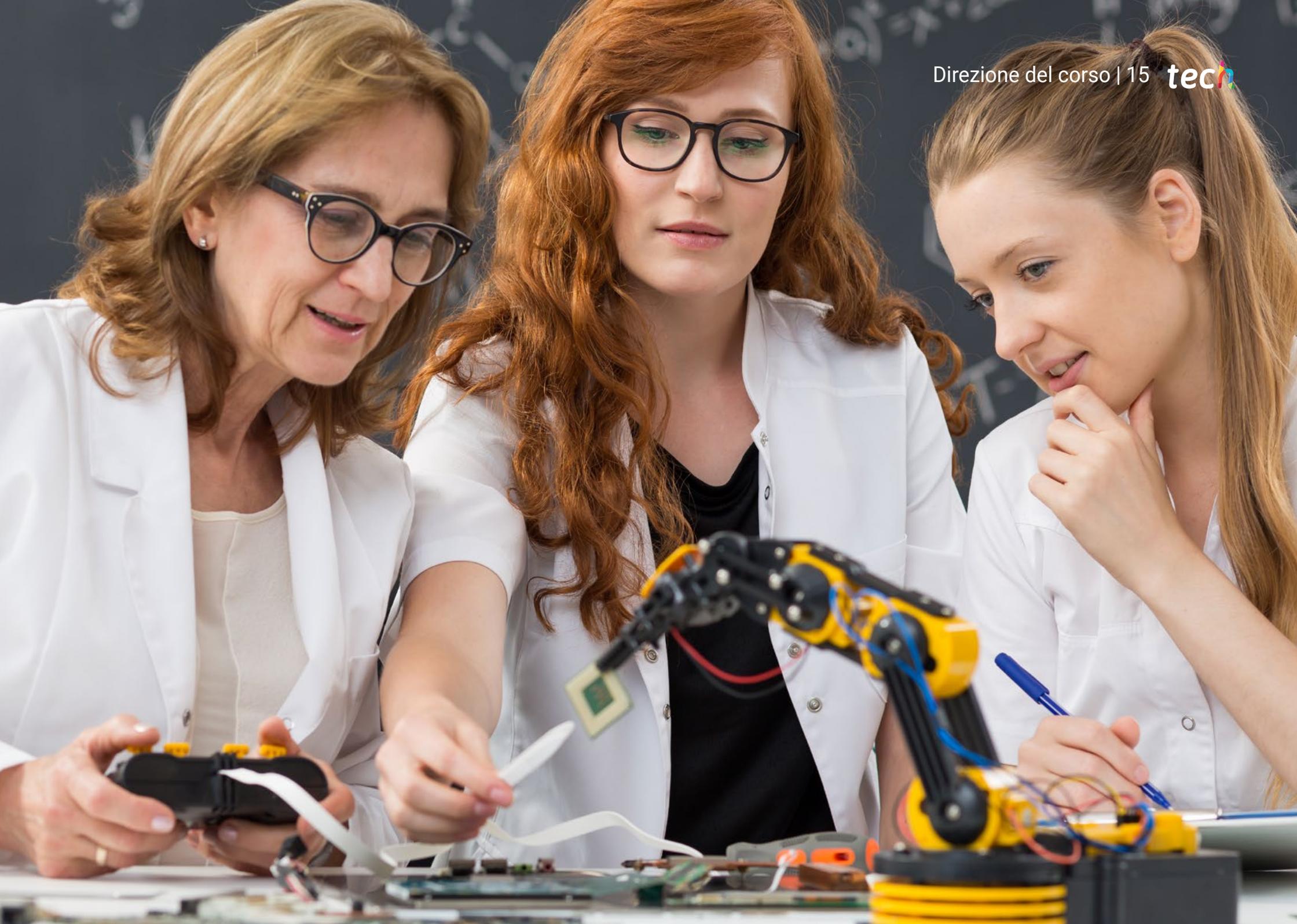
## Personale docente

### Dott. Coccaro Quereda, Alejandro

- ♦ Responsabile dell'area di Robotica Educativa, Progettazione e Stampa 3D di Scuola Primaria e Secondaria presso la Robotuxc Academy
- ♦ Specialista in Robotica Educativa
- ♦ Esperto in Robotica Educativa, Progettazione e Stampa 3D
- ♦ Certificato nella metodologia *Legó Education*
- ♦ Specialista in Sfide in Competizioni Spagnole di Robotica in Robotuxc Academy

### Dott.ssa Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Assistente Sociale e Terapeuta Familiare Sistemica
- ♦ Fondatrice e Direttrice di *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ♦ Educatrice di famiglie e insegnanti
- ♦ Formatrice della metodologia *Legó Serious Play*
- ♦ Docente del Formazione in Coaching per Professionisti



# 04

## Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo programma presentato da TECH prevede 425 ore del miglior contenuto teorico, pratico e aggiuntivo basato sulle ultime novità della Robotica Educativa nella Scuola Secondaria. In questo modo, il professionista avrà a disposizione materiale diverso grazie al quale non solo potrà aggiornare la sua pratica, ma specializzarsi nelle tecniche e strategie didattiche e pedagogiche che stanno avendo i migliori risultati nell'attuale ambiente accademico. In questo modo, potrà adattare le classi all'avanguardia dell'insegnamento, contribuendo a un apprendimento di ultima generazione attraverso la tecnologia e l'innovazione.





“

*Avrai accesso a un Campus Virtuale di ultima generazione al quale potrai accedere da qualsiasi dispositivo con connessione internet, per connetterti ogni volta che vuoi e da qualunque luogo”*

## Modulo 1. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'Educazione

- 1.1. Allinearsi con Horizon 2020
  - 1.1.1. Primi progressi delle TIC e partecipazione docente
  - 1.1.2. Evoluzione del Piano Europeo Horizon 2020
  - 1.1.3. Unesco: competenza TIC per docenti
  - 1.1.4. Il docente come coach
- 1.2. Fondamenti pedagogici della robotica educativa
  - 1.2.1. Il MIT: centro pioniere dell'innovazione
  - 1.2.2. Jean Piaget, precursore del costruttivismo
  - 1.2.3. Seymour Papert, trasformatore dell'educazione tecnologica
  - 1.2.4. Il Connettivismo di George Siemens
- 1.3. Regolarizzazione di un ambiente tecnologico-legale
  - 1.3.1. Rapporto europeo di accordo etico sulla robotica applicata
- 1.4. L'importanza della realizzazione curricolare della robotica e della tecnologia
  - 1.4.1. Le competenze educative
    - 1.4.1.1. Cos'è una competenza?
    - 1.4.1.2. Cos'è una competenza educativa?
    - 1.4.1.3. Le competenze di base in educazione
    - 1.4.1.4. Applicazione della robotica educativa alle competenze educative
  - 1.4.2. STEAM: Nuovo modello di apprendimento. Educazione innovativa per formare professionali del futuro
  - 1.4.3. Modelli di aule tecnologiche
  - 1.4.4. Inclusione della creatività e innovazione nel modello curricolare
  - 1.4.5. L'aula come un Makerspace
  - 1.4.6. Il pensiero critico
- 1.5. Altre forme di insegnare
  - 1.5.1. Perché è necessario innovare nell'educazione?
  - 1.5.2. Neuroeducazione, l'Emozione come successo nell'Educazione
    - 1.5.2.1. Un po' di neuroscienza per comprendere: Come produciamo l'apprendimento nei bambini?
  - 1.5.3. Le 10 chiavi per la gamification in classe
  - 1.5.4. Robotica Educativa, la migliore metodologia dell'era digitale

- 1.5.5. Benefici della Robotica nell'Educazione
- 1.5.6. La progettazione e la stampa 3D e il loro impatto nell'Educazione
- 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner e le Intelligenze Multiple
  - 1.6.1. Gli 8 tipi di intelligenza
    - 1.6.1.1. Intelligenza logico-matematica
    - 1.6.1.2. Intelligenza linguistica
    - 1.6.1.3. Intelligenza spaziale
    - 1.6.1.4. Intelligenza musicale
    - 1.6.1.5. Intelligenza corporea e cinestetica
    - 1.6.1.6. Intelligenza intrapersonale
    - 1.6.1.7. Intelligenza interpersonale
    - 1.6.1.8. Intelligenza naturalista
  - 1.6.2. I 6 consigli per applicare le diverse intelligenze
- 1.7. Strumenti analitici della conoscenza
  - 1.7.1. Applicazione dei *Big Data* all'Educazione

## Modulo 2. Robotica educativa e robot in classe

- 2.1. Inizi della robotica
- 2.2. Robo... che?
  - 2.2.1. Cos'è un robot? Cosa non lo è?
  - 2.2.2. Tipologie e classificazione di robot
  - 2.2.3. Elementi di un robot
  - 2.2.4. Comprendere le leggi della robotica
  - 2.2.5. Robotica, robotica educativa e pedagogica
  - 2.2.6. Tecniche DIY (Do it Yourself)
- 2.3. Modelli di apprendimento della robotica educativa
  - 2.3.1. Apprendimento significativo e attivo
  - 2.3.2. Apprendimento Basato su Progetti (ABP)
  - 2.3.3. Apprendimento basato sul gioco
  - 2.3.4. Imparare ad imparare e risoluzione dei problemi

- 2.4. Il pensiero computazionale arriva in classe
  - 2.4.1. Natura
  - 2.4.2. Concetto di pensiero computazionale
  - 2.4.3. Tecniche di pensiero computazionale
  - 2.4.4. Pensiero algoritmico e pseudocodice
  - 2.4.5. Strumenti di pensiero computazionale
- 2.5. Formula di lavoro in robotica educativa
- 2.6. Modello delle 4C per impulsare i tuoi alunni
- 2.7. Benefici generali della robotica educativa

### Modulo 3. Approcciando gli studenti di secondaria alle carriere del futuro

- 3.1. La robotica come elemento motivazionale
  - 3.1.1. Motivazione come strategia di apprendimento
  - 3.1.2. La robotica educativa contro l'abbandono scolastico: Rapporto della OECD
  - 3.1.3. Il cammino verso le carriere del futuro
  - 3.1.4. Robotica come materia nella scuola secondaria
  - 3.1.5. Robotica per l'apprendimento dei giovani
- 3.2. Quali risorse possiamo introdurre nelle aule di scuola secondaria?
- 3.3. Essere elettronici
  - 3.3.1. Importanza del Open Source Hardware (OSH)
  - 3.3.2. Utilità educative della tecnologia Open Source
  - 3.3.3. Cos'è Arduino?
  - 3.3.4. Parti di Arduino
  - 3.3.5. Tipologie di Arduino
  - 3.3.6. Software Arduino
  - 3.3.7. Funzionamento della Protoboard
  - 3.3.8. Come piattaforma di allenamento
- 3.4. Lego Mindstorms Education EV3
  - 3.4.1. Sviluppo del Lego Mindstorms: MIT + Lego©
  - 3.4.2. Generazioni Mindstorms
  - 3.4.3. Componenti del Kit Robotico Lego Mindstorms
  - 3.4.4. Software EV3
  - 3.4.5. Blocchi di programmazione

- 3.5. Riprendendo mBot
  - 3.5.1. Sfida "Robot che traccia le pareti"
  - 3.5.2. Sfida "Robot che risolve labirinti"
  - 3.5.3. Sfida "Procedi seguendo linee"
  - 3.5.4. Sfida "Veicolo autonomo"
  - 3.5.5. Sfida "SumoBot"
- 3.6. Le competizioni: la sfida dei migliori
  - 3.6.1. Tipi di competizioni della robotica educativa
  - 3.6.2. RoboCup
  - 3.6.3. Competenza robotica
  - 3.6.4. First Lego League (FLL)
  - 3.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
  - 3.6.6. RobotyPic



*Scommerti sul programma che ti darà le chiavi per elevare il talento dei tuoi studenti al massimo attraverso progetti di Robotica Educativa innovativi, dinamici e che potenzieranno la loro creatività al massimo"*

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 Robotica Educativa nella Scuola 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 Robotica Educativa nella Scuola 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 Robotica Educativa nella Scuola Secondaria**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



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**  
**Robotica Educativa**  
**nella Scuola Secondaria**

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

# Esperto Universitario

## Robotica Educativa nella Scuola Secondaria

