

# Esperto Universitario

## Scuola Digitale e Gamification





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Scuola Digitale e Gamification

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/educazione/specializzazione/scuola-digitale-gamification](http://www.techitute.com/it/educazione/specializzazione/scuola-digitale-gamification)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

La Gamification è una tecnica all'avanguardia che consiste nel portare le dinamiche di gioco nel settore educativo o professionale, al fine di ottenere risultati migliori. Alcuni obiettivi sono: l'acquisizione di varie abilità in modo più efficace, la ricompensa di azioni o l'affinamento di abilità. Diversi studi hanno confermato che il coinvolgimento degli studenti nell'apprendimento attraverso l'interattività aumenta il loro rendimento scolastico, motivo per cui è essenziale che le scuole abbiano insegnanti aggiornati su queste nuove tecnologie. Tutto questo sarà possibile grazie a questa qualifica, specializzando gli insegnanti nella stimolazione degli studenti all'interno del concetto di Scuola Digitale in un formato online.







“

*Approfondisci le ultime novità in materia di Scuola Digitale e Gamification e porta l'esperienza educativa a un altro livello"*

L'innovazione didattica è una premessa che le scuole devono tenere presente oggi. I giovani sono il segmento della società con le più elevate competenze digitali, compresi i videogiochi, per questo le esperienze di apprendimento tradizionali sono sempre meno attraenti per i giovani. Puntare sulla Gamification in classe è il modo migliore per ridefinire il rapporto tra studenti e insegnanti e portare i primi a una performance educativa che raggiunge nuove vette.

Il programma di questo Esperto Universitario fornirà loro una preparazione di alto livello su due tendenze del momento: la Gamification e la Trasformazione Digitale. Si rivolge a studenti provenienti sia dal mondo dell'economia che dell'istruzione. Questa qualifica non sarà solo insegnata da professionisti che hanno progettato e applicato con successo la gamification, ma gli studenti saranno anche integrati in modo da poter scoprire in prima persona cosa significa apprendere in un ambiente gamificato. I moduli di risorse digitali consentiranno loro di guidare la trasformazione educativa nelle loro scuole.

Sottolineando il suo duplice aspetto, se lo studente appartiene al mondo degli affari, questo programma sarà utile per progettare e applicare iniziative di gamification in reparti come le Risorse Umane, il Marketing o le Vendite. Se proviene dal mondo dell'istruzione, questo le permetterà di guidare l'innovazione educativa. In entrambi i casi, impareranno a progettare giochi e gamificazioni che possono essere commercializzati.

Tutto questo prezioso apprendimento verrà erogato interamente online, in un formato moderno in cui gli studenti potranno segnare il proprio ritmo educativo secondo le scadenze proposte. Potranno usufruire di un Campus Virtuale completo dove troveranno le conoscenze più aggiornate in questo settore sotto forma contenuti presentati in varie forme, dai diagrammi interattivi ai video riassuntivi.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Scuola Digitale e Gamification
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi 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 mobile dotato di connessione a internet



*Trasforma l'esperienza di apprendimento nella tua scuola per integrare ulteriormente i tuoi studenti nel processo educativo"*

“

*Gli studenti vorranno tornare in aula non appena avranno finito grazie ai giochi che questo Esperto Universitario propone di progettare”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, 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.

*Partecipa alla rivoluzione dell'esperienza educativa grazie alla Gamification e distinguiti nella tua scuola.*

*Scopri in prima persona in questo Esperto Universitario cosa significa apprendere in un ambiente gamificato.*



# 02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Scuola Digitale e Gamification ha l'obiettivo di agevolare le prestazioni dei professionisti che si dedicano al lavoro con bambini, adolescenti e adulti sia a livello educativo che aziendale. Otterrai così una specializzazione all'avanguardia per trasferire con successo le strategie di Gamification nella tua scuola e applicare il concetto di Scuola Digitale. Gli obiettivi sono allineati con una prospettiva globale per preparare gli insegnanti alle sfide future in un ambiente professionale in continua evoluzione.







“

*Un programma pensato sia per i professionisti dell'istruzione e dell'economia, così come per il settore aziendale"*





## 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



*Identifica gli elementi chiave della nuova Scuola Digitale per guidare la transizione digitale delle scuole"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Come organizzare una scuola digitale

- ♦ Creare sceneggiature/presentazioni di base per i video di Flipped Classroom
- ♦ Usare Explain Everything per creare lezioni video
- ♦ Utilizzare strategie che consentano agli studenti di lavorare sia individualmente che collettivamente
- ♦ Sviluppare meccaniche di gamification
- ♦ Creare un video narrativo
- ♦ Creare strumenti di tracciamento
- ♦ Ideare delle ricompense

### Modulo 2. Nuovi tempi, nuovi studenti

- ♦ Creare contenuti in EdPuzzle
- ♦ Creare compiti in EdPuzzle
- ♦ Utilizzare gli strumenti di progettazione per produrre giochi print and play
- ♦ Creare e gestire un canale Youtube
- ♦ Creare e gestire un Podcast

### Modulo 3. L'insegnante nella scuola digitale

- ♦ Conoscere le diverse piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
- ♦ Creare contenuti multimediali e innovativi per la classe
- ♦ Creare e gestire un Podcast



03

# Direzione del corso

Il personale docente di questa qualifica è composto da grandi professionisti che compongono un talentuoso personale docente multidisciplinare. Esperti in Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione si uniscono ai professionisti della Psicologia per offrire allo studente la specializzazione più completa, grazie alla presenza di tutte le discipline coinvolte. Garantiscono l'acquisizione di tutte le competenze necessarie per eccellere nel campo della Gamification e della Scuola Digitale.





“

*Un personale docente multidisciplinare ti catapulterà verso il successo grazie alla sua esperienza in progetti educativi che incorporano le tecnologie più innovative”*

## 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
- ♦ 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. Jesús Herrero González

- ♦ 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. Juan Moisés de la Serna

- ♦ 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 UGT
- ♦ 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







“

*Un programma che ti renderà un professionista di spicco grazie ai contenuti specifici del settore”*

# 04

## Struttura e contenuti

La struttura di questo programma contiene tutto il necessario per un'ampia specializzazione con gli ultimi sviluppi e contributi in questo campo. Gli studenti discuteranno con il personale docente il concetto di Scuola Digitale, i migliori dispositivi elettronici che una classe dovrebbe avere, il profilo degli studenti nell'era digitale o il modello TPACK. Seguendo la metodologia pratica di Relearning, queste e altre idee saranno assimilate con successo dagli studenti attraverso la ripetizione di schemi e riassunti interattivi, letture complementari, casi di studio o video.



“

*Analizza in modo approfondito il profilo degli studenti della Generazione Z per progettare le migliori strategie digitali per incrementare il loro apprendimento”*



## Modulo 1. Come organizzare una scuola digitale

- 1.1. Prima di iniziare
  - 1.1.1. L'educazione nella società digitale
  - 1.1.2. Che cos'è una scuola digitale?
- 1.2. L'istituzione scolastica nella società digitale
  - 1.2.1. L'impulso del team di gestione
  - 1.2.2. Il ruolo chiave degli insegnanti
  - 1.2.3. Famiglia e scuola nella società digitale
- 1.3. Gli studenti della iGeneration o Generazione Z
  - 1.3.1. Miti e realtà sui nativi digitali
  - 1.3.2. L'apprendimento nella società digitale
  - 1.3.3. L'm-learning
  - 1.3.4. Il cavallo di Troia?
- 1.4. Di cosa ha bisogno il mio centro?
  - 1.4.1. Filosofia educativa
  - 1.4.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e conosce molte cose"
- 1.5. Analizziamo prima di iniziare
  - 1.5.1. Priorità
  - 1.5.2. Decisioni chiave
    - 1.5.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
    - 1.5.2.2. Quale modello scegliere?
    - 1.5.2.3. Lavagna interattiva o televisione? Nessuno dei due?
  - 1.5.3. Pianificazione
- 1.6. La progettazione come chiave per l'implementazione
  - 1.6.1. Il DEP
  - 1.6.2. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
  - 1.6.3. Sistemi di gestione dei dispositivi
  - 1.6.4. Apple School Manager
  - 1.6.5. Acquisti a volume
- 1.7. L'importanza di una buona base: lo sviluppo
  - 1.7.1. Connettività
  - 1.7.2. Aspetto umano: la comunità educativa
  - 1.7.3. Organizzazione
  - 1.7.4. Educazione





- 1.8. Perché scegliere un iPad per la classe?
  - 1.8.1. Criteri tecnopedagogici
  - 1.8.2. Altre considerazioni
  - 1.8.3. Obiezioni tipiche
- 1.9. La mappa per la scoperta del tesoro
  - 1.9.1. La suite per ufficio di Apple
    - 1.9.1.1. Pages
    - 1.9.1.2. Keynote
    - 1.9.1.3. Numbers
  - 1.9.2. Applicazioni per la creazione di contenuti multimediali
    - 1.9.2.1. iMovie
    - 1.9.2.2. Garage Band
  - 1.9.3. La classe nelle mani dell'insegnante
    - 1.9.3.1. Gestione degli insegnanti: Aula
    - 1.9.3.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
  - 1.9.4. Swift Playgrounds e LEGO
- 1.10. Valutazione e continuità del programma
  - 1.10.1. Valutazione intempestiva
  - 1.10.2. Impegni per il nuovo ciclo

## Modulo 2. Nuovi tempi, nuovi studenti

- 2.1. Nuovi tempi, nuovi studenti
  - 2.1.1. Virtualità e limiti dei discenti nell'era digitale
  - 2.1.2. PISA come punto di riferimento per l'istruzione di oggi
  - 2.1.3. Altri parametri educativi attuali
- 2.2. Che siano competenti, ma anche felici
  - 2.2.1. La competenza digitale come asse trasversale dell'apprendimento
  - 2.2.2. Dimensioni della competenza digitale
  - 2.2.3. Se cerchiamo la felicità su Google, non la troveremo
- 2.3. Studenti attivi e autonomi
  - 2.3.1. Apprendimento basato su progetti nel contesto digitale
  - 2.3.2. Altre metodologie attive
  - 2.3.3. L'apprendimento autonomo nel XXI secolo

- 2.4. Da soli non si può, ma con gli amici si
  - 2.4.1. Elementi chiave dell'apprendimento cooperativo nel contesto digitale
  - 2.4.2. Suite Google per l'apprendimento cooperativo
- 2.5. Apprendisti creativi e comunicativi
  - 2.5.1. Narrazione digitale
  - 2.5.2. Formato audiovisivo
  - 2.5.3. Flipped classroom
- 2.6. I nostri studenti hanno abbastanza stimoli?
  - 2.6.1. Risorse per parlare la stessa lingua degli studenti
  - 2.6.2. Utilizzare al meglio la lavagna interattiva
  - 2.6.3. Proiettare o non proiettare, questo è il problema
- 2.7. Nemici della noia
  - 2.7.1. Concorsi e sfide
  - 2.7.2. Personaggi, trame e poteri
- 2.8. Mi piace, condividi, commenta
  - 2.8.1. Social network
  - 2.8.2. Ambienti di apprendimento sociale e piattaforme di gamification
- 2.9. Dare feedback
  - 2.9.1. Valutazione basata sulle competenze
  - 2.9.2. Autovalutazione e co-valutazione
  - 2.9.3. Eterovalutazione gamificata
- 2.10. Demo giocabili
  - 2.10.1. In classe
  - 2.10.2. A casa
  - 2.10.3. Giochi da tavola

### Modulo 3. L'insegnante nella scuola digitale

- 3.1. Ripensare l'istruzione: verso la società globale del 2030
  - 3.1.1. Di quale educazione abbiamo bisogno per il XXI secolo?
  - 3.1.2. Educazione alla cittadinanza globale
  - 3.1.3. Il ruolo del digitale nelle scuole
  - 3.1.4. Sfide e obiettivi dell'educazione nel XXI secolo
- 3.2. Competenza digitale nell'insegnamento
  - 3.2.1. Essere competenti in materia di istruzione
  - 3.2.2. Tecnologia educativa digitale
  - 3.2.3. Modelli di distribuzione delle TIC nelle scuole
  - 3.2.4. Competenza digitale nell'insegnamento
- 3.3. La preparazione degli insegnanti nella scuola digitale
  - 3.3.1. La preparazione degli insegnanti: un breve bilancio
  - 3.3.2. Il ruolo degli insegnanti nel XXI secolo
  - 3.3.3. Abilità degli insegnanti nella scuola digitale
  - 3.3.4. Portfolio delle Competenze Didattiche Digitali
- 3.4. L'inefficienza dell'insegnante solitario
  - 3.4.1. Il progetto educativo e il progetto curricolare
  - 3.4.2. La cultura dei gruppi di lavoro
  - 3.4.3. La tecnologia al servizio del lavoro cooperativo: gestione, formazione e collaborazione
- 3.5. TPACK: un modello per l'insegnante di oggi
  - 3.5.1. Il modello TPACK
  - 3.5.2. Tipi di conoscenza per l'utilizzo del modello TPACK
  - 3.5.3. Implementazione del modello TPACK



- 3.6. Materiali creativi e comunicativi
  - 3.6.1. La narrazione digitale in classe
  - 3.6.2. Libri digitali a scuola
  - 3.6.3. Creare risorse educative aperte
  - 3.6.4. Visualizzare pensieri e idee
  - 3.6.5. Narrazione video
  - 3.6.6. Il videogioco
- 3.7. La valutazione nell'era digitale
  - 3.7.1. Verso una valutazione autentica dell'apprendimento
  - 3.7.2. Contributi della tecnologia alla valutazione
  - 3.7.3. Strumenti di valutazione che utilizzano le tecnologie didattiche
  - 3.7.4. Valutazione tramite rubrica elettronica
- 3.8. Piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
  - 3.8.1. Introduzione alle piattaforme virtuali nell'istruzione
  - 3.8.2. Dimensioni pedagogiche delle aule virtuali
  - 3.8.3. Pianificazione didattica di una classe virtuale
  - 3.8.4. Piattaforme per la creazione di un'aula virtuale
- 3.9. Famiglia e scuola: superare il divario digitale
  - 3.9.1. Il ruolo della famiglia nella scuola digitale
  - 3.9.2. L'importanza delle relazioni in ambito educativo
  - 3.9.3. Piattaforme per la comunicazione famiglia-scuola
- 3.10. Risorse per l'insegnamento nell'era della conoscenza
  - 3.10.1. Insegnare a pensare attraverso il curriculum
  - 3.10.2. La tassonomia di Bloom per l'era digitale
  - 3.10.3. L'unità didattica integrata come strumento di pianificazione
  - 3.10.4. Riprogettare l'esame come strumento di valutazione



*Grazie al Relearning, le tue conoscenze aggiornate sulla Scuola Digitale e sulla Gamification ti accompagneranno per tutta la tua carriera"*

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:



#### 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

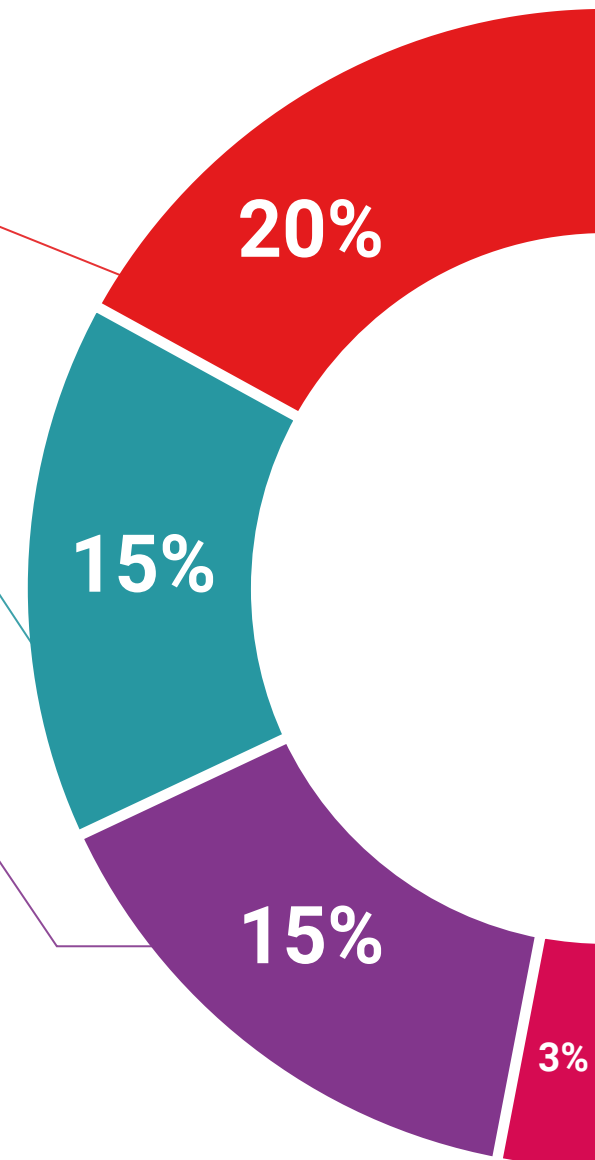
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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

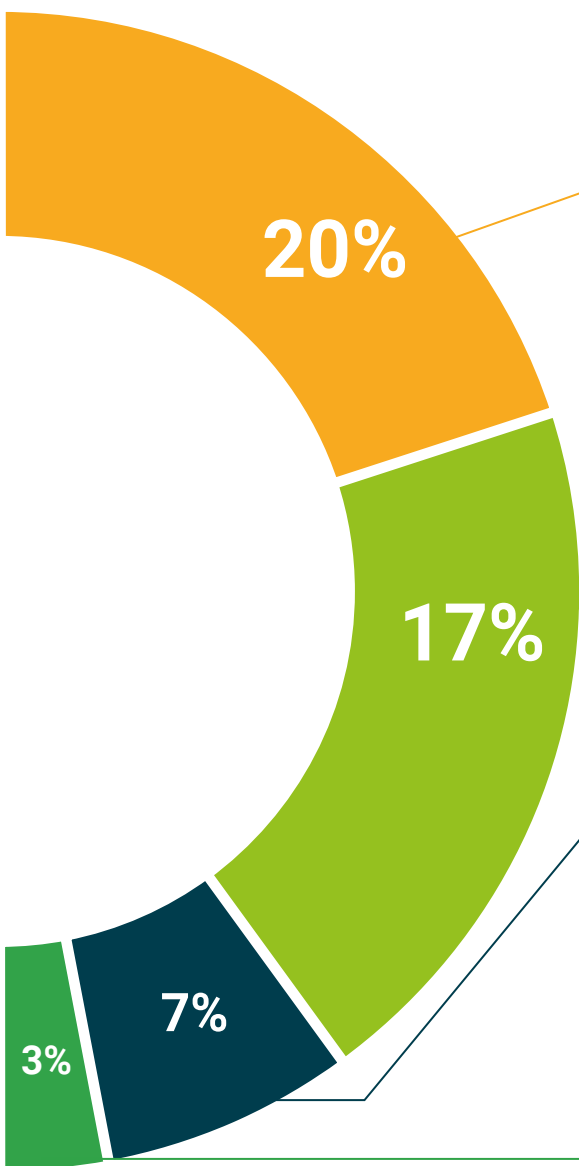


#### Letture complementari

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.



06

# Titolo

L'Esperto Universitario in Scuola Digitale e Gamification 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 Scuola Digitale e Gamification** 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 Scuola Digitale e Gamification**

**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 lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
**Scuola Digitale**  
**e Gamification**

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

# Esperto Universitario

## Scuola Digitale e Gamification

