

Master Specialistico

Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici





tech università
tecnologica

Master Specialistico Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/master-specialistico/master-specialistico-educazione-digitale-nuevi-modelli-didattici

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 26

06

Metodologia

pag. 42

07

Titolo

pag. 50

01

Presentazione

Le nuove tecnologie sono sempre più presenti nella nostra vita e possono essere applicate praticamente a qualsiasi settore. Nel caso della didattica, gli strumenti tecnologici hanno rappresentato un grande progresso, in quanto sono un complemento essenziale nel processo di insegnamento e apprendimento. Per questo, è essenziale che l'insegnante sia preparato sulle ultime tecnologie educative e tutti gli aspetti dell'apprendimento digitale.



“

Gli insegnanti hanno bisogno di aggiornare le loro competenze digitali per progredire nella loro professione. In questo Master Specialistico forniamo gli strumenti per la preparazione digitale, in un percorso di specializzazione intensivo e completo”

Questo Master Specialistico offre una visione pratica e completa del campo dell'insegnamento digitale, partendo dagli strumenti più elementari e includendo lo sviluppo di competenze didattiche digitali. Si tratta di un passo avanti rispetto ai programmi eminentemente teorici, incentrati sull'insegnamento in aula, che non affrontano in modo approfondito l'uso della tecnologia nel contesto educativo, senza dimenticare il ruolo dell'innovazione didattica.

Questa visione permette una migliore comprensione del funzionamento della tecnologia adeguata ai diversi livelli educativi in modo che il professionista possa avere diverse opzioni per la sua applicazione sul posto di lavoro secondo il suo interesse.

Questo Master Specialistico copre gli studi necessari per specializzarsi in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici per coloro che vogliono entrare nel mondo dell'insegnamento, il tutto offerto da una prospettiva pratica con un'enfasi sugli aspetti più innovativi della didattica digitale.

Verranno sviluppate anche le competenze digitali degli insegnanti, che impareranno a lavorare in gruppo, a prestare attenzione alla diversità degli studenti con un'attenzione personalizzata e a organizzare, programmare, gestire e valutare gli obiettivi e i processi di insegnamento-apprendimento attraverso il modello della *Flipped Classroom*; tutto questo per migliorare, aumentare e sfruttare meglio il tempo trascorso in aula con metodologie attive.

Durante questa specializzazione, lo studente sarà esposto a tutti gli approcci attuali alle diverse sfide poste dalla sua professione. Un cambiamento di alto livello che diventerà un processo di miglioramento, non solo professionale, ma anche personale.

Questa è una sfida che noi di TECH assumiamo come impegno sociale: aiutare i professionisti altamente qualificati a specializzarsi e a sviluppare le loro capacità personali, sociali e lavorative nel corso dei loro studi.

Non solo ti accompagneremo attraverso le conoscenze teoriche che offriamo, ma ti mostreremo un altro modo di studiare e imparare, più organico, più semplice ed efficiente. Lavoreremo per mantenerti motivato e per creare la passione per l'apprendimento. Ti spingeremo a pensare e a sviluppare il pensiero critico.

Questo Master Specialistico è concepito per fornirti accesso alle conoscenze specifiche di questa disciplina in maniera intensiva e pratica. Una sfida di grande valore per qualsiasi professionista.

Inoltre, essendo una specializzazione 100% online, è lo studente stesso che decide dove e quando studiare. Non esistono orari fissi e nessun obbligo di recarsi in aula, il che rende più facile conciliare lavoro e vita familiare.

Questo **Master Specialistico in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici** possiede il programma accademico più completo e aggiornato del panorama universitario. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Ultima tecnologia nel software di e-learning
- ◆ Sistema di insegnamento intensamente visivo, supportato da contenuti grafici e schematici di facile assimilazione e comprensione
- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti attivi
- ◆ Sistemi di video interattivi di ultima generazione
- ◆ Insegnamento supportato dalla telepratica
- ◆ Sistemi di aggiornamento e riciclaggio permanente
- ◆ Apprendimento autoregolato: piena compatibilità con altri impegni
- ◆ Esercizi pratici per l'autovalutazione e la verifica dell'apprendimento
- ◆ Gruppi di appoggio e sinergie educative: domande agli esperti, forum di discussione e conoscenza
- ◆ Comunicazione con l'insegnante e lavoro di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet
- ◆ Archivi di documentazione complementare sempre disponibili, anche dopo il corso



Una specializzazione ad alto livello scientifico, sostenuta da uno sviluppo tecnologico avanzato e dall'esperienza didattica dei migliori professionisti"

“

Una specializzazione creata per i professionisti che aspirano all'eccellenza e che ti permetterà di acquisire nuove competenze e strategie in modo fluente ed efficace”

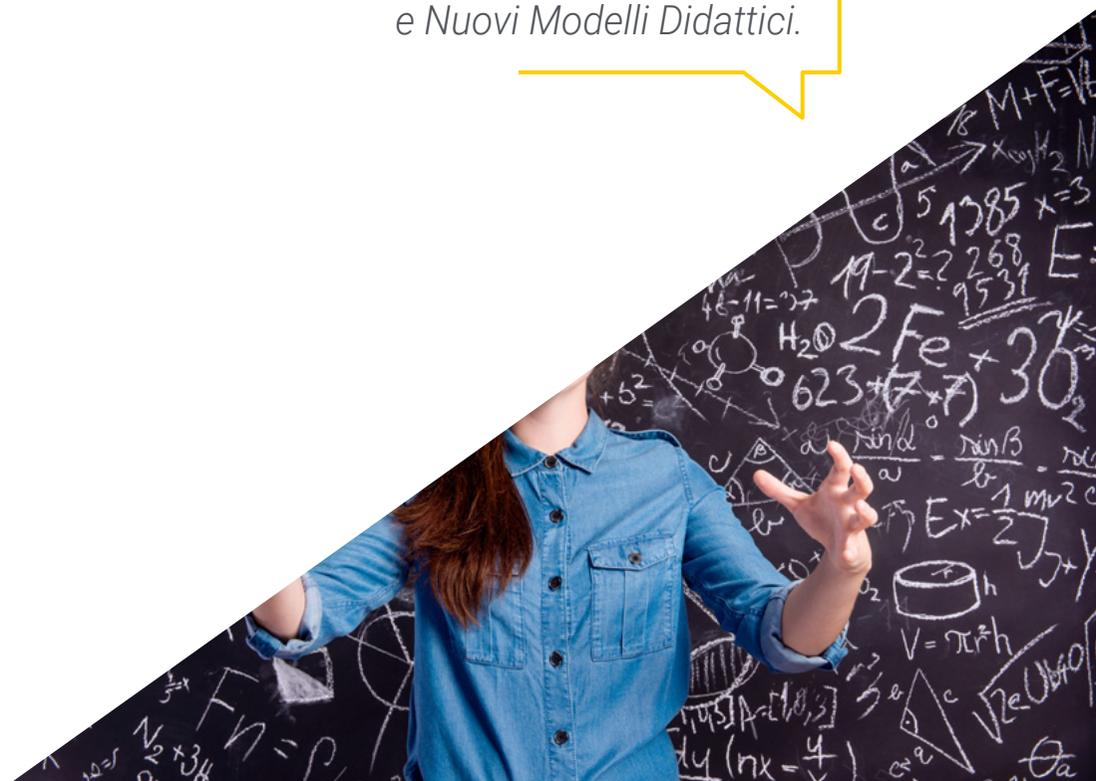
Il nostro personale docente è composto da professionisti attivi. In questo modo ci assicuriamo di fornirti l'aggiornamento educativo a cui miriamo. Un team multidisciplinare di docenti formati ed esperti in diversi contesti svilupperà le conoscenze teoriche in modo efficace, ma soprattutto, metterà a disposizione della specializzazione le conoscenze pratiche derivate dalla propria esperienza.

Questa padronanza della materia è completata dall'efficacia del design metodologico di questo Master Specialistico. Sviluppato da un team multidisciplinare di esperti di *e-learning* integra gli ultimi progressi nella tecnologia educativa. In questo modo, potrai studiare con una serie di strumenti multimediali comodi e versatili che ti daranno l'operatività necessaria durante lo studio

La progettazione di questo programma si basa sull'apprendimento basato sui problemi: un approccio che concepisce l'apprendimento come un processo eminentemente pratico. Per raggiungere questo obiettivo in modalità remota, useremo la pratica online. Grazie all'aiuto di un innovativo sistema di video interattivo e del *Learning from an Expert*, potrai acquisire le conoscenze come se stessi affrontando il contesto che stai studiando in quel momento. Un concetto che ti permetterà di integrare e ancorare l'apprendimento in modo più realistico e permanente.

Un'immersione profonda e completa nelle strategie e negli approcci di Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici.

Un'immersione profonda e completa nelle strategie e negli approcci di Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici.



02

Obiettivi

Il nostro obiettivo è formare professionisti altamente qualificati per l'esperienza lavorativa. Ciò è completato, inoltre, in modo globale, dalla promozione dello sviluppo umano che pone le basi per una società migliore. Questo obiettivo si materializza aiutando i professionisti ad accedere a un livello maggiore di competenza e di controllo. Un obiettivo che si può dare per scontato, con alta intensità e specializzazione di precisione.



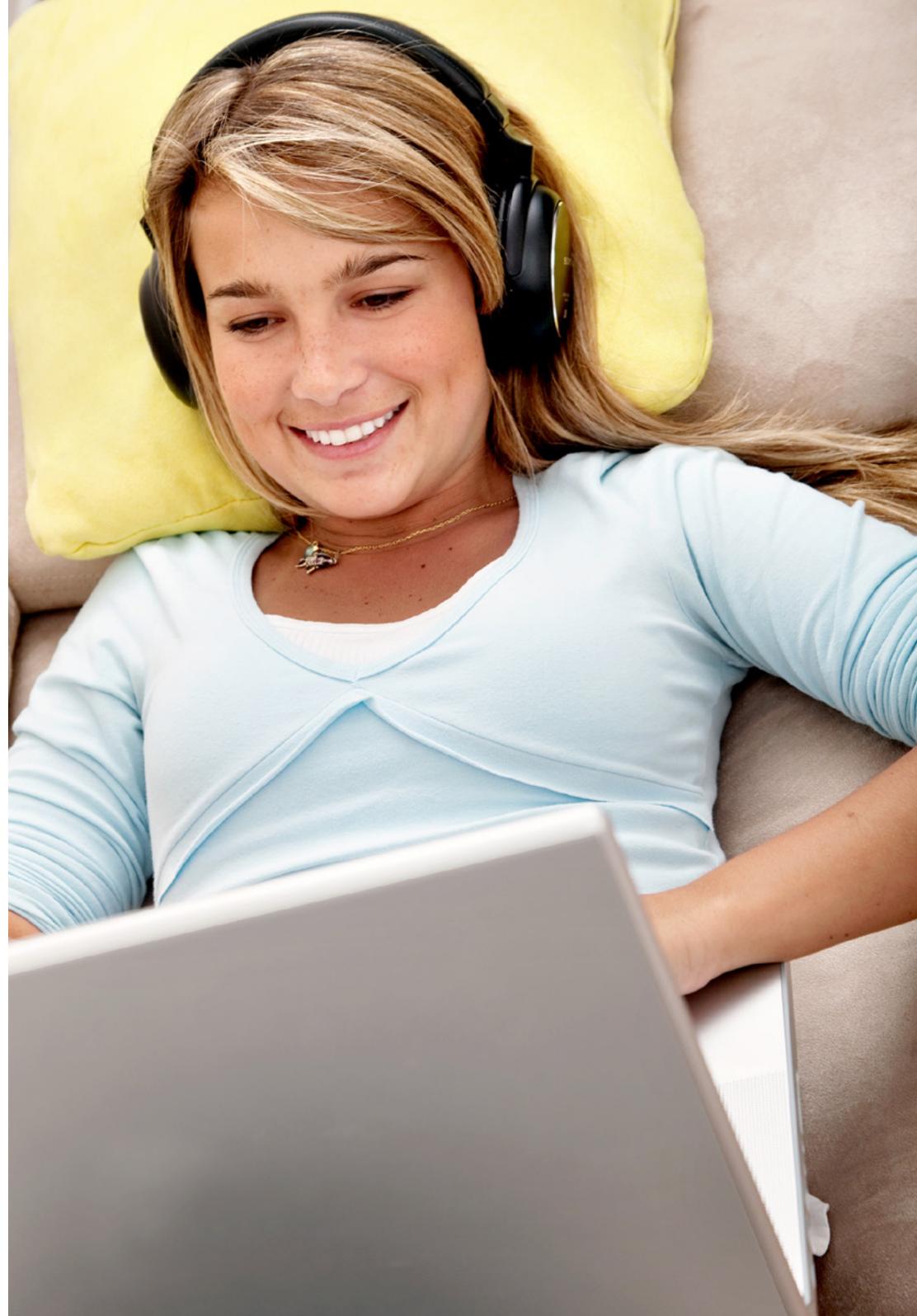
“

Se il tuo obiettivo è quello di migliorare nella tua professione e di ottenere una qualifica che ti permetterà di competere tra i migliori, non cercare più: benvenuto in TECH”



Obiettivi generali

- ♦ Introdurre gli studenti al mondo dell'insegnamento, da un'ampia prospettiva che li preparerà al lavoro futuro
- ♦ Conoscere i nuovi strumenti e le tecnologie applicate all'insegnamento ed esplorare le competenze digitali in profondità
- ♦ Mostrare le diverse opzioni e modalità di lavoro dell'insegnante sul suo posto di lavoro
- ♦ Favorire l'acquisizione di competenze e abilità di comunicazione e trasmissione delle conoscenze
- ♦ Incentivare la specializzazione continua dello studente e l'interesse per l'innovazione didattica
- ♦ Cambiare la concezione del tempo e dello spazio in aula
- ♦ Scoprire il nuovo ruolo degli insegnanti e il loro atteggiamento nei confronti del cambiamento metodologico
- ♦ Incorporare nuove metodologie incentrate sulla cooperazione, l'innovazione e la risoluzione di problemi
- ♦ Conoscere gli strumenti e la loro applicazione in una sequenza didattica
- ♦ Valutare, covalutare e autovalutare utilizzando strumenti digitali e rubriche
- ♦ Progettare una Flipped Classroom o insegnamento capovolto
- ♦ Comprendere l'importanza delle metodologie di apprendimento attivo nella Flipped Classroom e come questa contribuisca a migliorare le altre metodologie
- ♦ Conoscere il modello *Flipped Classroom*
- ♦ Comprendere la sua integrazione nel cambiamento metodologico educativo
- ♦ Analizzare i punti di forza del modello, le possibili difficoltà e come risolverle
- ♦ Imparare gli strumenti e il loro utilizzo per la creazione di video e materiale da utilizzare nella *Flipped Classroom*
- ♦ Conoscere e scoprire i giochi e la gamification come forma di apprendimento legata alla *Flipped Classroom*





Obiettivi specifici

- ◆ Differenziare tra apprendimento formale e informale
- ◆ Distinguere tra apprendimento implicito e apprendimento non formale
- ◆ Descrivere i processi di memoria e attenzione nell'apprendimento
- ◆ Stabilire le differenze tra apprendimento attivo e passivo
- ◆ Comprendere il ruolo della scuola tradizionale nell'apprendimento
- ◆ Spiegare le peculiarità della Scuola 4.0
- ◆ Differenziare tra migrante digitale e nativo digitale
- ◆ Spiegare l'importanza delle competenze digitali per gli insegnanti
- ◆ Spiegare l'uso della tecnologia nel tempo libero tra gli studenti
- ◆ Identificare l'uso della tecnologia educativa da parte degli studenti
- ◆ Stabilire le caratteristiche che definiscono la tecnologia educativa
- ◆ Descrivere i vantaggi e gli svantaggi della tecnologia educativa
- ◆ Distinguere le caratteristiche che definiscono l'apprendimento a distanza
- ◆ Scoprire i vantaggi e gli svantaggi dell'apprendimento a distanza rispetto all'educazione tradizionale
- ◆ Spiegare le caratteristiche che definiscono il *Blended Learning*
- ◆ Definire i vantaggi e gli svantaggi del *Blended Learning* rispetto all'insegnamento tradizionale
- ◆ Classificare le caratteristiche che definiscono l'e-learning
- ◆ Spiegare i vantaggi e gli svantaggi dell'e-learning rispetto all'insegnamento tradizionale
- ◆ Descrivere le nuove tendenze della comunicazione digitale
- ◆ Definire le nuove prospettive di insegnamento, istruzione e impiego nell'ambiente digitale
- ◆ Spiegare l'evoluzione di Facebook, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e come strumento di insegnamento
- ◆ Riconoscere tutti i fattori critici specifici dell'ambiente Apple nello sviluppo del nostro modello di implementazione
- ◆ Apprezzare l'importanza degli ambienti di apprendimento virtuali come canali di istruzione dentro e fuori l'aula
- ◆ Identificare e valutare le possibilità pedagogiche delle app di Apple per la gestione, la creazione di contenuti e la valutazione
- ◆ Conoscere le principali applicazioni per sviluppare una flipped classroom e le strategie di gamification, così come apprezzare queste metodologie emergenti come potenziatori dell'apprendimento
- ◆ Spiegare l'evoluzione di Twitter, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ◆ Spiegare l'evoluzione di LinkedIn, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ◆ Spiegare l'evoluzione di YouTube, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ◆ Spiegare l'evoluzione di Instagram, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ◆ Elencare i diversi formati digitali per la creazione di contenuti nelle diverse reti sociali
- ◆ Definire gli usi che i social network forniscono agli insegnanti
- ◆ Spiegare come gestire una crisi di comunicazione sui social media

- ◆ Descrivere i diversi trucchi che li aiuteranno ad essere più efficaci nei social network
- ◆ Definire i principi della *Flipped Classroom*
- ◆ Descrivere l'importanza del nuovo ruolo dell'insegnante in classe
- ◆ Spiegare il ruolo degli studenti e delle famiglie nel modello *Flipped Classroom*
- ◆ Scoprire i benefici della *Flipped Classroom* con le diversità di classe
- ◆ Identificare le differenze tra l'insegnamento tradizionale e la *Flipped Classroom*
- ◆ Testare il legame tra il modello *Flipped Classroom* e la tassonomia di Bloom
- ◆ Distinguere tra reti mobili e wifi
- ◆ Classificazione dei dispositivi mobili: tablet e smartphone
- ◆ Scoprire l'estensione dell'uso dei tablet in classe
- ◆ Imparare a conoscere la lavagna elettronica
- ◆ Comprendere la gestione computerizzata degli studenti
- ◆ Spiegare le lezioni e il tutoraggio online
- ◆ Identificare il FOMO
- ◆ Comprendere la dipendenza dalla tecnologia
- ◆ Impostare il *Sleep Texting*
- ◆ Scoprire la nomofobia
- ◆ Distinguere tra migrante e nativo digitale
- ◆ Identificare le difficoltà tecnologiche negli adulti
- ◆ Imparare nuove patologie associate alle tecnologie
- ◆ Introdurre gli strumenti di valutazione dell'implementazione della tecnologia
- ◆ Distinguere i costi e i benefici dell'implementazione della tecnologia
- ◆ Conoscere l'apprendimento cooperativo
- ◆ Visualizzare i problemi che presenta e le possibili soluzioni



- ◆ Creare un contesto cooperativo
- ◆ Conoscere i tre pilastri dell'apprendimento cooperativo: interdipendenza positiva, responsabilità individuale e partecipazione equa
- ◆ Capire quando utilizzare un modello di cooperazione o un altro
- ◆ Conoscere alcune tecniche di Adattamento Curricolare semplici e complesse
- ◆ Conoscere diversi tipi di valutazione
- ◆ Sviluppare il modello della FC in aula
- ◆ Imparare a risolvere possibili problemi
- ◆ Preparare contenuti FC
- ◆ Saper lavorare con il modello FC solo in classe
- ◆ Lavorare con strumenti motivazionali
- ◆ Conoscere le caratteristiche più importanti per la creazione dei propri video
- ◆ Conoscere gli strumenti digitali per l'elaborazione e l'edizione dei propri video
- ◆ Saper fare FC con pochi mezzi tecnologici
- ◆ Scoprire gli strumenti per il materiale esterno
- ◆ Conoscere la teoria della gamification
- ◆ Scoprire gli elementi di base della gamification
- ◆ Identificare i meccanismi di gamification
- ◆ Utilizzare gli strumenti digitali nella gamification
- ◆ Integrare la gamification in aula e nei contenuti
- ◆ Identificare giochi e videogiochi per la gamification nell'apprendimento
- ◆ Costruire giochi e gamification
- ◆ Migliorare la logica e l'ingegno negli alunni
- ◆ Conoscere i formati esistenti
- ◆ Imparare a usare gli strumenti per un'escape room
- ◆ Scoprire i valori educativi di un'escape room
- ◆ Insegnare attraverso domande e sfide
- ◆ Migliorare le diverse metodologie con la FC
- ◆ Conoscere le metodologie induttive
- ◆ Lavorare con metodologie induttive e CF
- ◆ Sviluppare l'autoregolazione degli studenti
- ◆ Favorire i processi di insegnamento-apprendimento attraverso le TIC
- ◆ Sviluppare le competenze digitali
- ◆ Incoraggiare l'apprendimento attivo degli studenti attraverso la ricerca e l'indagine per raggiungere l'apprendimento
- ◆ Lavorare con strumenti motivazionali
- ◆ Programmare considerando la tassonomia di Bloom
- ◆ Saper utilizzare lo spazio individuale e di gruppo
- ◆ Comprendere l'importanza dei sistemi di gestione dell'apprendimento
- ◆ Progettare l'insegnamento capovolto
- ◆ Valutare l'insegnamento capovolto
- ◆ Imparare a utilizzare gli strumenti digitali per la valutazione
- ◆ Imparare a gestire la lezione con gli strumenti digitali
- ◆ Valutare in modo ludico
- ◆ Riflettere sulla definizione degli obiettivi di apprendimento
- ◆ Valutare l'importanza del feedback per migliorare il processo di apprendimento

03

Competenze

Una volta studiati i contenuti e raggiunti gli obiettivi del Master Specialistico in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici, il professionista avrà acquisito competenze e prestazioni superiori in questo settore. Un approccio completo in una specializzazione di alto livello, che marca la differenza.





“Raggiungere l'eccellenza in qualsiasi professione richiede sforzo e perseveranza. Ma, soprattutto, l'appoggio di professionisti, che ti daranno l'impulso di cui hai bisogno, con i mezzi e il sostegno necessari. In TECH ti forniamo tutto ciò di cui hai bisogno”



Competenze generali

- ◆ Comprendere le conoscenze generali sul *Digital Teaching and Learning* che forniscono un'opportunità per l'inizio e lo sviluppo professionale in quest'area
- ◆ Comprendere le conoscenze generali sulla tecnologia educativa e le competenze digitali che permetteranno di svilupparsi in quest'area
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite in maniera pratica con una buona base teorica, con cui risolvere qualsiasi problema che sorga nell'ambiente di lavoro e adattandosi alle nuove sfide relazionate con l'area di studio
- ◆ Integrare le conoscenze acquisite nel Master con quelle precedenti, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ◆ Trasmettere le conoscenze teoriche e pratiche acquisite e sviluppare la capacità di critica e ragionamento davanti a un pubblico specializzato e non, in maniera chiara e senza ambiguità
- ◆ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permetta una formazione continua per il miglior svolgimento del posto di lavoro
- ◆ Possedere e comprendere conoscenze che forniscono una base o un'opportunità di originalità nello sviluppo e/o nell'applicazione di idee, spesso in un contesto di ricerca
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite e le abilità di problem-solving in situazioni nuove o poco conosciute all'interno di contesti più ampi (o multidisciplinari) relativi alla propria area di studio
- ◆ Integrare le conoscenze e affrontare la complessità di formulare giudizi sulla base di informazioni incomplete o limitate, includendo riflessioni sulle responsabilità sociali ed etiche legate all'applicazione delle proprie conoscenze e giudizi
- ◆ Comunicare le conclusioni e le conoscenze finali che le sostengono a un pubblico specializzato e non in modo chiaro e non ambiguo
- ◆ Possedere capacità di apprendimento che permetteranno di continuare a studiare in modo ampiamente auto-diretto o autonomo



Competenze specifiche

- ♦ Classificare le caratteristiche dell'apprendimento diretto rispetto a quello indiretto
 - ♦ Applicare i diversi strumenti per la creazione di contenuti, la gestione dei social media e l'analisi dei social network
 - ♦ Spiegare come sono nati i social network e quali cambiamenti hanno portato nel campo dell'educazione
 - ♦ Spiegare la metacognizione e l'intelligenza di apprendimento
 - ♦ Spiegare la differenza tra una rete di insegnamento professionale e una rete personale, così come le diverse chiavi da seguire in ciascuna di esse
 - ♦ Utilizzare il linguaggio di programmazione di Apple e apprezzare la crescente importanza di questo tipo di alfabetizzazione digitale
 - ♦ Applicare le chiavi di base per analizzare i dati forniti dai social network al fine di prendere decisioni sui contenuti da diffondere
 - ♦ Praticare la conversazione digitale e le chiavi che la definiscono
 - ♦ Spiegare le regole di base dei social network per un uso corretto ed efficace dei profili
 - ♦ Applicare i criteri tecnologici e pedagogici per la scelta dei diversi dispositivi come strumenti di gestione, insegnamento e apprendimento
 - ♦ Identificare gli elementi e gli strumenti chiave nell'analisi prima dell'implementazione della tecnologia in classe
 - ♦ Sapere come applicare le linee guida che dovrebbero guidare la progettazione del modello di implementazione
 - ♦ Applicare il modello FC insieme ad altre metodologie attive in aula
- ♦ Creare una lezione capovolta o FC
 - ♦ Creare i propri contenuti per una lezione capovolta o FC
 - ♦ Gamificare i contenuti su cui lavorare
 - ♦ Imparare a creare una escape room per sviluppare abilità mentali, creatività e pensiero critico
 - ♦ Creare materiale grafico con diversi strumenti
 - ♦ Acquisire abilità con le TIC
 - ♦ Imparare a programmare e pianificare utilizzando il modello FC
 - ♦ Imparare a valutare in maniera differente



Il nostro obiettivo è molto semplice: offrirti una specializzazione di qualità, con il miglior sistema di insegnamento del momento, affinché tu possa raggiungere l'eccellenza nella tua professione"

04

Direzione del corso

Come parte del concetto di qualità totale del nostro corso, siamo orgogliosi di offrirti un personale docente di altissimo livello, scelto per la sua comprovata esperienza nel campo dell'educazione. Professionisti di diverse aree e competenze che compongono un team multidisciplinare completo. Un'opportunità unica per imparare dai migliori.



“

I nostri insegnanti metteranno la loro esperienza e le loro capacità di insegnamento a tua disposizione per offrirti un processo di specializzazione stimolante e creativo"

Direttore Ospite Internazionale

La Dott.ssa Stephanie Doscher è una leader nell'educazione di fama internazionale, riconosciuta per la sua influenza nel campo dell'**apprendimento globale** e dell'**internazionalizzazione completa**. In qualità di Direttrice dell'*Office of Collaborative Online International Learning (COIL)* della Florida International University (FIU), ha tracciato un percorso pionieristico nella creazione di strategie educative inclusive e accessibili per tutti gli studenti.

Con un'attenzione particolare alla leadership e al cambiamento organizzativo, la Dott.ssa Doscher è riconosciuta per la sua capacità di facilitare trasformazioni significative nei contesti educativi. Inoltre, la sua enfasi sulla connessione, la collaborazione, la comunicazione e il miglioramento continuo sottolinea il suo impegno per l'**eccellenza educativa** e la sua visione di un **apprendimento globale** accessibile per tutti gli studenti.

Gli interessi di ricerca di Doscher comprendono le strategie di insegnamento e di valutazione per l'**apprendimento globale**, nonché l'intersezione tra **apprendimento globale**, **internazionalizzazione globale**, **innovazione sociale** ed **eccellenza inclusiva**. Il suo lavoro recente si concentra sul rapporto tra **diversità** e **produzione di conoscenza** attraverso lo **scambio virtuale COIL**.

In effetti, vanta una produzione accademica prolifica, con diversi articoli in riviste rinomate come il *Journal of International Students*, *EAIE Forum* e l'*Handbook of International Education of Higher Education* dell'Associazione Internazionale delle Università. Ha anche partecipato a presentazioni in varie conferenze e workshop internazionali, arricchendo il dialogo accademico sull'**istruzione globale**.

I suoi contributi come **coautrice** della *"The Guide to COIL Virtual Exchange"* e *"Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students"* hanno consolidato la sua posizione di esperta leader nel **campo dell'educazione globale**. Entrambi i manuali sono serviti a coinvolgere gli studenti universitari nella risoluzione di problemi di apprendimento globale collaborativo. Per non parlare del suo ruolo di spicco come conduttrice del **podcast "Making Global Learning Universal"**.



Dott.ssa Doscher, Stephanie

- Membro del Centro per la Leadership della FIU
- Specialista dell'Apprendimento Globale
- Dottorato in Amministrazione e Supervisione Educativa presso la FIU
- Master in Educazione Secondaria presso la Western Washington University
- Membro di: Associazione dei Collegi e delle Università Americane (AAC&U), Associazione Americana di Valutazione (AEA), Associazione Americana di Educazione Internazionale (AIEA), Società di Educazione Comparativa e Internazionale (CIES)

“

Grazie a TECH potrai imparare con i migliori professionisti del mondo”

Direzione



Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ◆ Ingegnere Tecnico in Informatica Gestionale
- ◆ CEO 6 Founder presso Club de Talentos
- ◆ CEO Persatrace, Agenzia di Marketing Online
- ◆ Direttore dello Sviluppo Commerciale presso Alenda Golf
- ◆ Direttore del Centro Studi PI
- ◆ Direttore del Dipartimento di Ingegneria delle Applicazioni Web presso Brilogic
- ◆ Programmatore Web presso Grupo Ibergest
- ◆ Programmatore Software/Web presso Reebok Spain
- ◆ Ingegnere Tecnico in Informatica Gestionale
- ◆ Master in Digital Teaching and Learning, Tech Education - Master in Elevate Capacità ed Educazione Inclusiva
- ◆ Master in Commercio Elettronico
- ◆ Specialista in Ultime Tecnologie Applicate all'Insegnamento, al Marketing Digitale, alle Applicazioni Web e allo Sviluppo del Business su Internet



Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ◆ Insegnante Specialista di Educazione Fisica nella Scuola Primaria
- ◆ Insegnante di Scuola Primaria presso il Colegio Padre Dehon Novelda, Spagna
- ◆ Creatore dell'App Flipped Primary/Insegnante collaboratore presso Ineverycrea
- ◆ Ambasciatore Genially
- ◆ Google Trainer
- ◆ Coach di Edpuzzle
- ◆ Laurea con Specializzazione in Educazione Fisica presso l'Università di Alicante
- ◆ Esperto di Flipped Classroom, Nivel I Flipped Learning y Nivel I Istruttore Flipped Learning
- ◆ Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Personale docente

Dott. Albiol Martín, Antonio

- ◆ Coordinatore TIC presso la Scuola JABY
- ◆ Direttore del Dipartimento di Lingua Spagnola e Scienze Umanistiche
- ◆ Insegnante di Lingua e Letteratura Spagnola
- ◆ Laurea in Filosofia conseguita presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Studi Letterari conseguito presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Scienze dell'Educazione e ICT, con specializzazione in E-Learning conseguito presso l'Università aperta della Catalogna

Dott.ssa Payá López, Miriam

- ◆ Docente specializzata in Lingua Inglese come Lingua Straniera e esperta in TIC
- ◆ Master in Educazione e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione presso la UOC
- ◆ Master in Studi Letterari
- ◆ Laurea in Lettere e Filosofia
- ◆ Responsabile di CuriosiTIC: Programma di integrazione delle TIC presso la Scuola JABY
- ◆ docente presso Aula Salud

Dott. Cabezuelo Doblare, Álvaro

- ♦ Psicologo Esperto in Identità Digitale
- ♦ Docente di Disegno grafico, Marketing Digitale e Social Network presso la Escuela Arte Granada
- ♦ Docente associato del Ciclo Superiore di Marketing e Pubblicità presso il Centro Internazionale di Educazione Reina Isabel
- ♦ Personale Docente di Terceto Comunicación
- ♦ Social Media presso Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Psicologo e Social Media presso l'Associazione StopHaters
- ♦ Social Media presso l'Agenzia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager presso Doctor Trece
- ♦ Docente di Social Network per le Aziende presso la Camera di Comercio di Granada
- ♦ Docente di Identità Digitale e Social Media Manager presso l'Agenzia di Comunicazione
- ♦ Insegnante presso l'Aula Salud
- ♦ Laurea in Psicologia presso l'Università di Granada
- ♦ Master in Social Media, Community Manager e Comunicazione d'Impresa presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Psicologia Clinica degli Adulti, Psicologia Clinica presso il Centro di Psicologia Aaron Beck

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Scrittore specializzato in psicologia e neuroscienze
- ♦ Autore della Cattedra aperta di Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Divulgatore scientifico
- ♦ Dottore in Psicologia
- ♦ Laurea in Psicologia presso l'Università di Siviglia
- ♦ Laurea magistrale in Neuroscienze e Biologia comportamentale presso l'Università Pablo de Olavide, Siviglia
- ♦ Esperto di metodologia didattica, Università La Salle
- ♦ Specialista universitario in ipnosi clinica, ipnoterapia, Università Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D
- ♦ Diploma di laurea in discipline sociali, gestione delle risorse umane, amministrazione del personale, Università di Siviglia
- ♦ Esperto in gestione di progetti, amministrazione e gestione aziendale, Federazione dei Servizi U.G.T
- ♦ Formatore di formatori, Collegio ufficiale degli psicologi dell'Andalusia



Dott. Asencio Ferrández, Aarón

- ◆ Insegnante specializzato in Scienze della Formazione Primaria, Livello I Flipped Learning
- ◆ Insegnante di educazione primaria Scuola San José Cluny di Novelda
- ◆ Flipped Learning di livello I
- ◆ Ambasciatore dell'app Flipped Primary
- ◆ Edpuzzle Coach
- ◆ Incluso per due volte nella lista dei TOP-110 insegnanti di flipped learning a livello mondiale
- ◆ Nominato per i premi Educa Abanca come miglior insegnante elementare in Spagna
- ◆ La migliore esperienza di Flipped Classroom nell'istruzione primaria al 3° Congresso Europeo FlipconBias
- ◆ Premio "Importante" del giornale Información
Ha seguito il corso INTEF sulla flipped classroom e diversi altri corsi sull'apprendimento cooperativo e sulle intelligenze multiple

05

Struttura e contenuti

I contenuti di questa specializzazione sono stati sviluppati da diversi insegnanti con uno scopo chiaro: assicurare che i nostri studenti acquisiscano tutte le competenze necessarie per diventare veri esperti in questo campo. Il contenuto di questo corso ti permetterà di imparare tutti gli aspetti delle diverse discipline coinvolte in questo settore. Un programma completo e ben strutturato che ti porterà verso i più alti standard di qualità e successo.



“

Grazie a uno sviluppo molto ben suddiviso, potrai accedere alle conoscenze più avanzate del momento in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici”

Modulo 1. Digital Learning

- 1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.1. Apprendimento formale vs Informale
 - 1.1.1.1. Caratteristiche dell'apprendimento formale
 - 1.1.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento informale
 - 1.1.2. Apprendimento implicito vs Informale
 - 1.1.2.1. Caratteristiche dell'apprendimento implicito
 - 1.1.2.2. Caratteristiche dell'apprendimento non formale
- 1.2. Processi psicologici coinvolti nell'apprendimento
 - 1.2.1. Memoria vs Attenzione
 - 1.2.1.1. La memoria nell'apprendimento
 - 1.2.1.2. L'attenzione nell'apprendimento
 - 1.2.2. Metacognizione vs Intelligenza
 - 1.2.2.1. La metacognizione nell'apprendimento
 - 1.2.2.2. Intelligenza e apprendimento
- 1.3. Tipi di apprendimento
 - 1.3.1. Apprendimento diretto vs Indiretto
 - 1.3.1.1. Caratteristiche dell'apprendimento diretto
 - 1.3.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento indiretto
 - 1.3.2. Apprendimento attivo vs. Passivo
 - 1.3.2.1. Caratteristiche dell'apprendimento attivo
 - 1.3.2.2. Caratteristiche dell'apprendimento passivo
- 1.4. Il contesto nell'apprendimento
 - 1.4.1. Scuola tradizionale
 - 1.4.1.1. Famiglia e istruzione
 - 1.4.1.2. Scuola e istruzione
 - 1.4.2. Scuola 4.0
 - 1.4.2.1. Caratteristiche della Scuola 2.0
 - 1.4.2.2. Caratteristiche della Scuola 4.0
- 1.5. Competenze tecnologiche negli insegnanti
 - 1.5.1. Migrante digitale vs Nativo digitale
 - 1.5.1.1. Caratteristiche del migrante digitale
 - 1.5.1.2. Caratteristiche del nativo digitale
 - 1.5.2. Competenze digitali negli insegnanti
 - 1.5.2.1. Educazione nell'informatica
 - 1.5.2.2. Gestione degli elementi digitali
- 1.6. Competenze tecnologiche negli studenti
 - 1.6.1. Tecnologia del tempo libero
 - 1.6.1.1. Giochi educativi
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Tecnologia educativa
 - 1.6.2.1. Internet a scuola
 - 1.6.2.2. Altri mezzi tecnologici in classe
- 1.7. Insegnamento tradizionale con tecnologia educativa
 - 1.7.1. Caratteristiche che definiscono la tecnologia educativa
 - 1.7.1.1. Progressi tecnologici in classe
 - 1.7.1.2. Disposizione tecnologica in aula
 - 1.7.2. Vantaggi e svantaggi della tecnologia educativa
 - 1.7.2.1. Vantaggi della tecnologia educativa
 - 1.7.2.2. Svantaggi della tecnologia educativa
- 1.8. Apprendimento a distanza
 - 1.8.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.8.1.1. La sfida della scuola a distanza
 - 1.8.1.2. Le caratteristiche degli studenti a distanza
 - 1.8.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
 - 1.8.2.1. Vantaggi dell'insegnamento a distanza
 - 1.8.2.2. Svantaggi dell'insegnamento a distanza



- 1.9. *Blended learning*
 - 1.9.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.9.1.1. Inclusione tecnologica dell'educazione
 - 1.9.1.2. Caratteristiche degli utenti del *Blended Learning*
 - 1.9.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
 - 1.9.2.1. Vantaggi del *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Svantaggi del *Blended Learning*
- 1.10. E-learning
 - 1.10.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.10.1.1. Nuove sfide della virtualizzazione dell'educazione
 - 1.10.1.2. Nuove istituzioni di e-learning
 - 1.10.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
 - 1.10.2.1. Vantaggi dell'e-learning
 - 1.10.2.2. Svantaggi dell'insegnamento virtuale

Modulo 2. *Digital Teaching*

- 2.1. Storia del Digital Teaching
 - 2.1.1. Storia ed evoluzione della tecnologia
 - 2.1.2. Nuove sfide
- 2.2. Internet a scuola
 - 2.2.1. Uso di Internet a scuola
 - 2.2.2. L'impatto di internet sull'istruzione
- 2.3. Dispositivi per insegnanti e studenti
 - 2.3.1. Dispositivi in aula
 - 2.3.2. Lavagna elettronica
 - 2.3.3. Dispositivi per studenti
 - 2.3.4. Tablet
- 2.4. Adattamento del materiale scolastico e dei costi
 - 2.4.1. La scomparsa della carta
 - 2.4.2. Licenze e costi
- 2.5. Gestione tecnologica degli studenti
 - 2.5.1. Adattamento degli studenti alle nuove tecnologie
 - 2.5.2. Gestione degli studenti come nativi digitali

- 2.6. Tutoraggio online
 - 2.6.1. Vantaggi e svantaggi
 - 2.6.2. Attuazione
- 2.7. Genitori come migranti digitali
 - 2.7.1. Educazione tecnologica per adulti
 - 2.7.2. Come superare la barriera tecnologica?
- 2.8. Uso responsabile delle nuove tecnologie
 - 2.8.1. Privacy
 - 2.8.2. Protezione dei dati
 - 2.8.3. Cyber reati nella fase scolastica
- 2.9. Dipendenze e patologie
 - 2.9.1. Definizione di dipendenza dalla tecnologia
 - 2.9.2. Come evitare una dipendenza
 - 2.9.3. Come superare un problema di dipendenza
 - 2.9.4. Nuove patologie prodotte dalla tecnologia
- 2.10. *Cyberbullying*
 - 2.10.1. Definizione di *Cyberbullying*
 - 2.10.2. Come evitare il *Cyberbullying*
 - 2.10.3. Come agire nei casi di *Cyberbullying*

Modulo 3. Identità digitale e branding digitale

- 3.1. Identità digitale
 - 3.1.1. Definizione di identità digitale
 - 3.1.2. Gestione dell'identità digitale nella didattica
 - 3.1.3. Ambiti di applicazione dell'identità digitale
- 3.2. Blog
 - 3.2.1. Introduzione dei blog nella didattica
 - 3.2.2. Blog e identità digitale
- 3.3. Ruoli all'interno dell'identità digitale
 - 3.3.1. Identità digitale degli studenti
 - 3.3.2. Identità digitale dei professori

- 3.4. Branding
 - 3.4.1. Cos'è il branding digitale?
 - 3.4.2. Come lavorare nel branding digitale?
- 3.5. Come posizionarsi nella didattica digitale?
 - 3.5.1. Casi di successo di branding degli insegnanti
 - 3.5.2. Usi comuni
- 3.6. Reputazione online
 - 3.6.1. Reputazione online vs Reputazione fisica
 - 3.6.2. Reputazione online nelle didattiche
 - 3.6.3. Gestione delle crisi di reputazione online
- 3.7. Comunicazione digitale
 - 3.7.1. Comunicazione personale e identità digitale
 - 3.7.2. Comunicazione aziendale e identità digitale
- 3.8. Strumenti comunicativi
 - 3.8.1. Strumenti comunicativi didattici
 - 3.8.2. Protocolli comunicativi didattici
- 3.9. La comunicazione docente-studente
 - 3.9.1. E-mail
 - 3.9.2. L'agenda digitale nelle nuove piattaforme

Modulo 4. Social network e blog nella didattica

- 4.1. Social network
 - 4.1.1. Origine ed evoluzione
 - 4.1.2. Social network per docenti
 - 4.1.3. Strategia, analisi e contenuti
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. Origine ed evoluzione di Facebook
 - 4.2.2. Pagine Facebook per la divulgazione didattica
 - 4.2.3. Gruppi
 - 4.2.4. Ricerca e database di Facebook
 - 4.2.5. Strumenti

- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. Origine ed evoluzione di Twitter
 - 4.3.2. Profili Twitter per la divulgazione didattica
 - 4.3.3. Ricerca e database di Twitter
 - 4.3.4. Strumenti
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. Origine ed evoluzione di LinkedIn
 - 4.4.2. Profilo didattica di LinkedIn
 - 4.4.3. Gruppi di LinkedIn
 - 4.4.4. Ricerca e database di LinkedIn
 - 4.4.5. Strumenti
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. Origine ed evoluzione di YouTube
 - 4.5.2. Canale YouTube per la divulgazione didattica
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. Origine ed evoluzione di Instagram
 - 4.6.2. Profili Instagram per la divulgazione didattica
- 4.7. Contenuti multimediali
 - 4.7.1. Fotografia
 - 4.7.2. Infografica
 - 4.7.3. Video
 - 4.7.4. Dirette
- 4.8. Blog e gestione dei social network
 - 4.8.1. Regole di base per la gestione dei social network
 - 4.8.2. Uso didattico
 - 4.8.3. Strumenti per la creazione di contenuti
 - 4.8.4. Strumenti di gestione dei social network
 - 4.8.5. Trucchi sui social network

- 4.9. Strumenti di analisi
 - 4.9.1. Cosa analizzare?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Comunicazione e reputazione
 - 4.10.1. Gestione delle fonti
 - 4.10.2. Protocolli di comunicazione
 - 4.10.3. Gestione delle crisi

Modulo 5. Innovazione tecnologica nell'educazione

- 5.1. Vantaggi e svantaggi dell'uso della tecnologia nell'educazione
 - 5.1.1. La tecnologia come mezzo educativo
 - 5.1.2. Vantaggi dell'uso
 - 5.1.3. Svantaggi e dipendenze
- 5.2. Neurotecnologia educativa
 - 5.2.1. Neuroscienze
 - 5.2.2. Neurotecnologia
- 5.3. La programmazione dell'educazione
 - 5.3.1. Benefici della programmazione dell'educazione
 - 5.3.2. Piattaforma Scratch
 - 5.3.3. Realizzazione del primo "Hello World"
 - 5.3.4. Comandi, parametri ed eventi
 - 5.3.5. Esportazioni di progetti
- 5.4. Introduzione alla *flipped classroom*
 - 5.4.1. Su cosa si basa
 - 5.4.2. Esempi di uso
 - 5.4.3. Registrazione di video
 - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Introduzione alla gamification
 - 5.5.1. Cos'è la gamification?
 - 5.5.2. Casi di successo
- 5.6. Introduzione alla robotica
 - 5.6.1. L'importanza della robotica nell'educazione
 - 5.6.2. Arduino (hardware)
 - 5.6.3. Arduino (linguaggio di programmazione)

- 5.7. Consigli ed esempi di uso in classe
 - 5.7.1. Combinazione di strumenti di innovazione in classe
 - 5.7.2. Esempi reali
- 5.8. Introduzione alla realtà aumentata
 - 5.8.1. Cos'è l'AR?
 - 5.8.2. Quali benefici ha nell'educazione?
- 5.9. Come sviluppare le tue proprie applicazioni di AR
 - 5.9.1. Unity
 - 5.9.2. Esempi di uso
- 5.10. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.10.1. Apprendimento immersivo
 - 5.10.2. Lo zaino del futuro

Modulo 6. Ambiente Apple nell'educazione

- 6.1. I dispositivi mobili nell'educazione
 - 6.1.1. M-Learning
 - 6.1.2. Una decisione problematica
- 6.2. Perché scegliere un iPad per la lezione?
 - 6.2.1. Criteri tecnopedagogici
 - 6.2.2. Altre considerazioni
 - 6.2.3. Obiezioni tipiche
- 6.3. Di cosa ha bisogno il mio centro educativo?
 - 6.3.1. Filosofia educativa
 - 6.3.2. Criteri socioeconomici
 - 6.3.3. Priorità
- 6.4. Progettando il proprio modello
 - 6.4.1. "Colui che legge molto e cammina molto, vede molto e sa molto"
 - 6.4.2. Decisioni fondamentali
 - 6.4.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 6.4.2.2. Quale modello concreto scegliamo?
 - 6.4.2.3. LIM o televisione? Nessuna delle due?



- 6.5. L'ecosistema educativo Apple
 - 6.5.1. DEP
 - 6.5.2. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 6.5.3. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
 - 6.5.4. Apple School Manager
- 6.6. Altri fattori critici dello sviluppo
 - 6.6.1. Tecnici: connettività
 - 6.6.2. Umani: la comunità educativa
 - 6.6.3. Organizzativi
- 6.7. La classe nelle mani del docente
 - 6.7.1. Gestione didattica: Aula e iDoceo
 - 6.7.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
- 6.8. La mappa per scoprire tesori
 - 6.8.1. La suite per ufficio della Apple
 - 6.8.1.1. Pages
 - 6.8.1.2. Keynote
 - 6.8.1.3. Numbers
 - 6.8.2. App per la produzione multimediale
 - 6.8.2.1. iMovie
 - 6.8.2.2. Garage Band
 - 6.8.2.3. Clips
- 6.9. Apple e le metodologie emergenti
 - 6.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything e EdPuzzle*
 - 6.9.2. Gamification: Kahoot, Socrative e Plickers
- 6.10. Tutti possono programmare
 - 6.10.1. Swift Playgrounds
 - 6.10.2. Robotica con Lego

Modulo 7. Google Gsuite for Education

- 7.1. Storia di Google
 - 7.1.1. Chi è Google?
 - 7.1.2. L'importanza di collaborare con Google
- 7.2. Google e l'educazione
 - 7.2.1. Implicazione di Google nell'educazione
 - 7.2.2. Strumenti presenti e futuri
- 7.3. App di Google
 - 7.3.1. Catalogo delle app
 - 7.3.2. Gmail
 - 7.3.3. Calendar
 - 7.3.4. Google Sheets
 - 7.3.5. Google Forms
 - 7.3.6. Google Docs
- 7.4. Introduzione a GSuite *for Education*
 - 7.4.1. Primi passi
 - 7.4.2. *Trial Version*
 - 7.4.3. Tipi di supporto tecnico
 - 7.4.4. Documentazione tecnica
- 7.5. Procedure di candidatura del proprio centro
 - 7.5.1. Documentazione e requisiti
 - 7.5.2. Aggiornamento della versione
- 7.6. Configurazione della console
 - 7.6.1. Primi passi
 - 7.6.2. Gestione della console
 - 7.6.3. Utenti
 - 7.6.4. Profili
 - 7.6.5. Relazioni
 - 7.6.6. Gruppi
 - 7.6.7. Funzioni da amministratore
 - 7.6.8. Gestione dei dispositivi
 - 7.6.9. Sicurezza
 - 7.6.10. Domini
 - 7.6.11. Migrazione di dati

- 7.7. Impostazione dei permessi
 - 7.7.1. Permessi da utente
 - 7.7.2. Permessi delle cartelle sul Drive
 - 7.7.3. Ruoli
 - 7.7.4. Informativa sulla privacy
 - 7.7.5. Protezione dei dati
 - 7.8. Google Classroom per docenti e studenti
 - 7.8.1. Istruzioni di uso per i docenti
 - 7.8.2. Istruzioni di uso per gli studenti
 - 7.9. Usi tipici in aula e consigli
 - 7.9.1. Correzione degli esercizi
 - 7.9.2. Calendario scolastico
 - 7.9.3. Consigli per l'uso e il coinvolgimento di studenti e genitori
 - 7.9.4. Componenti aggiuntivi per un uso più avanzato
 - 7.9.4.1. Flubaroo
 - 7.9.4.2. *FormLimiter*
 - 7.9.4.3. Autocrat
 - 7.9.4.4. Doctopus
 - 7.10. Google Chromebook
 - 7.10.1. Uso del dispositivo
 - 7.10.2. Prezzi e caratteristiche
- Modulo 8. Le TIC e la loro applicazione pratica e interattiva**
- 8.1. Nuove tecnologie nell'educazione
 - 8.1.1. Il contesto educativo 2.0
 - 8.1.2. Perché usare le TIC?
 - 8.1.3. Le competenze digitali di insegnanti e studenti
 - 8.1.4. Riepilogo
 - 8.2. Le TIC in classe e la loro applicazione
 - 8.2.1. Libro digitale
 - 8.2.2. La lavagna digitale
 - 8.2.3. Zaino digitale
 - 8.2.4. Dispositivi mobili
 - 8.2.5. Riepilogo
 - 8.3. TIC sul web e la sua applicazione
 - 8.3.1. Navigare, cercare e filtrare informazione
 - 8.3.2. Software educativo
 - 8.3.3. Attività guidate su internet
 - 8.3.4. Blog e siti web educativi
 - 8.3.5. Wiki degli insegnanti di lingua e letteratura
 - 8.3.6. Piattaforme di apprendimento: Moodle e Schoology
 - 8.3.7. Google Classroom
 - 8.3.8. Google Docs
 - 8.3.9. MOOC
 - 8.3.10. Riepilogo
 - 8.4. I social network e le loro applicazioni nell'insegnamento
 - 8.4.1. Introduzione ai social network
 - 8.4.2. Facebook
 - 8.4.3. Twitter
 - 8.4.4. Instagram
 - 8.4.5. LinkedIn
 - 8.4.6. Riepilogo
 - 8.5. Nuove metodologie di lezione
 - 8.5.1. Schemi, mappe concettuali e mentali
 - 8.5.2. Infografiche
 - 8.5.3. Presentazioni e testi in movimento
 - 8.5.4. Creazione di video e tutorial
 - 8.5.5. Gamification
 - 8.5.6. *Flipped classroom*
 - 8.5.7. Riepilogo
 - 8.6. Disegno di attività collaborative
 - 8.6.1. Creazione di attività collaborative
 - 8.6.2. Leggere e scrivere con le TIC
 - 8.6.3. Migliorare il dialogo e le capacità di ragionamento con le TIC
 - 8.6.4. Attenzione alla diversità del gruppo
 - 8.6.5. Programmazione e monitoraggio delle attività
 - 8.6.6. Riepilogo

- 8.7. Valutazione con le TIC
 - 8.7.1. Sistemi di valutazione basati sulle TIC
 - 8.7.2. e-Portfolio
 - 8.7.3. Autovalutazione, revisione tra pari e feedback
 - 8.7.4. Riepilogo
- 8.8. Possibili rischi del web
 - 8.8.1. Filtrare l'informazione e l'infossamento
 - 8.8.2. Distrattori in rete
 - 8.8.3. Il monitoraggio delle attività
 - 8.8.4. Riepilogo
- 8.9. Le mie risorse TIC
 - 8.9.1. Stoccaggio e recupero di risorse, materiali e strumenti
 - 8.9.2. Aggiornamento delle risorse, dei materiali e degli strumenti
 - 8.9.3. Riepilogo

Modulo 9. Gamification come metodologia attiva

- 9.1. Storia, definizione e concetti
 - 9.1.1. Storia e contesto
 - 9.1.2. Definizione
 - 9.1.3. Concetti iniziali
- 9.2. Elementi
 - 9.2.1. Classificazione
 - 9.2.2. Attestati e diplomi
 - 9.2.3. Da collezione
 - 9.2.4. Moneta di scambio
 - 9.2.5. Chiavi
 - 9.2.6. Premi
- 9.3. Meccanismi
 - 9.3.1. Gamification strutturali
 - 9.3.2. Gamification di contenuti
- 9.4. Strumenti digitali
 - 9.4.1. Strumenti di gestione
 - 9.4.2. Strumenti di produttività
 - 9.4.2.1. Attestati
 - 9.4.2.2. Lettere
 - 9.4.2.3. Altri
- 9.5. Gamification e Serious Games
 - 9.5.1. Il gioco in aula
 - 9.5.2. Tipologia di giochi
- 9.6. Catalogo dei giochi commerciali
 - 9.6.1. Giochi per sviluppare competenze
 - 9.6.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 9.7. Videogiochi e app
 - 9.7.1. Giochi per sviluppare competenze
 - 9.7.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 9.8. Disegno di una gamification
 - 9.8.1. Approccio e obiettivi
 - 9.8.2. Integrazione nel programma di studi
 - 9.8.3. Storia
 - 9.8.4. Estetica
 - 9.8.5. Valutazione
- 9.9. Progettazione di giochi
 - 9.9.1. Approccio e obiettivi
 - 9.9.2. Integrazione nel programma di studi
 - 9.9.3. Storia
 - 9.9.4. Estetica
 - 9.9.5. Valutazione
- 9.10. Casi pratici
 - 9.10.1. Da una gamification
 - 9.10.2. Da una ludicizzazione

Modulo 10. Cos'è il modello *Flipped Classroom*?

- 10.1. Il modello *Flipped Classroom*
 - 10.1.1. Concetto
 - 10.1.2. Storia
 - 10.1.3. Cos'è e come funziona?
- 10.2. Il nuovo ruolo del docente nel modello *Flipped Classroom*
 - 10.2.1. Il nuovo ruolo del docente
 - 10.2.2. Lavoro in aula
- 10.3. Il ruolo degli studenti nel modello *Flipped Classroom*
 - 10.3.1. Nuovo apprendimento degli studenti
 - 10.3.2. Esercizi in classe, lezioni a casa
- 10.4. Implicazione delle famiglie nel modello *Flipped Classroom*
 - 10.4.1. Partecipazione familiare
 - 10.4.2. Comunicazione con i genitori
- 10.5. Differenze tra il modello tradizionale e la *Flipped Classroom*
 - 10.5.1. Lezione tradizionale vs Lezione capovolta
 - 10.5.2. Tempo di lavoro
- 10.6. La personalizzazione dell'insegnamento
 - 10.6.1. Cos'è l'apprendimento personalizzato?
 - 10.6.2. Come personalizzare l'apprendimento?
 - 10.6.3. Esempi di personalizzazione dell'apprendimento
- 10.7. L'attenzione alla diversità nel modello *Flipped Classroom*
 - 10.7.1. Cos'è l'attenzione alla diversità?
 - 10.7.2. In che modo il modello della FC ci aiuta a mettere in pratica l'attenzione alla diversità?

- 10.8. Vantaggi del modello *Flipped Classroom*
 - 10.8.1. Flessibilità degli studenti nell'apprendimento
 - 10.8.2. Anticipare contenuti
 - 10.8.3. Ambiente di apprendimento intorno agli studenti
 - 10.8.4. Collaborazione tra studenti
 - 10.8.5. Tempo extra fuori dall'aula
 - 10.8.6. Più tempo per un'attenzione personalizzata agli studenti
- 10.9. La relazione tra la tassonomia di Bloom e il modello *Flipped Classroom*
 - 10.9.1. Cos'è una tassonomia?
 - 10.9.2. Storia
 - 10.9.3. Livelli e esempi
 - 10.9.4. Tabella dei verbi

Modulo 11. Avvio del modello insieme a nuove metodologie di apprendimento cooperativo

- 11.1. *Flipped Classroom* e apprendimento cooperativo
 - 11.1.1. Cos'è l'apprendimento cooperativo?
 - 11.1.2. Problemi dell'implementazione dell'apprendimento cooperativo
- 11.2. Raggruppiamo gli studenti
 - 11.2.1. Progettiamo i gruppi
 - 11.2.2. Disposizione, distribuzione e sistemazione degli alunni nelle squadre
- 11.3. Creare una lezione cooperativa
 - 11.3.1. Regole della cooperativa
 - 11.3.2. Ruoli cooperativi
- 11.4. I tre pilastri dell'apprendimento cooperativo
 - 11.4.1. Interdipendenza positiva
 - 11.4.2. Responsabilità individuale
 - 11.4.3. Partecipazione equa
- 11.5. Linee guida di cooperazione per un insegnamento capovolto
 - 11.5.1. Lavoro in gruppo
 - 11.5.2. Lavoro in gruppo vs individuale
 - 11.5.3. Lavoro individuale vs in gruppo
 - 11.5.4. Lavoro individuale



- 11.6. Tecniche cooperative semplici
 - 11.6.1. Pausa di tre minuti
 - 11.6.2. Twitter cooperativo
- 11.7. Tecniche cooperative complesse
 - 11.7.1. Jigsaw o puzzle
 - 11.7.2. Gruppi di ricerca
- 11.8. Valutazione
 - 11.8.1. Valutazione del docente
 - 11.8.2. Autovalutazione
 - 11.8.3. Covalutazione

Modulo 12. Creare una lezione capovolta o Flipped Classroom

- 12.1. Insegnare agli studenti la tecnica, introducendoli al modello
 - 12.1.1. Insegnare a guardare video
 - 12.1.2. Convincere gli studenti
 - 12.1.3. Insegnare a fare brainstorming
- 12.2. Preparazione di contenuti
 - 12.2.1. I pilastri della FC
 - 12.2.2. Vantaggi
 - 12.2.3. Svantaggi
- 12.3. Creare spazio per il materiale
 - 12.3.1. Come condividere video o materiale?
 - 12.3.2. Dove trovare il materiale di altri?
- 12.4. Conoscere il flipp-in-class
 - 12.4.1. Modalità "flip in aula"
 - 12.4.2. Motivi per utilizzarlo
 - 12.4.3. Come funziona?
- 12.5. Possibili problemi e ostacoli
 - 12.5.1. Ostacoli che possono verificarsi in diverse situazioni
- 12.6. Risolvere possibili difficoltà
 - 12.6.1. Come risolvere i problemi?
- 12.7. Perché la Flipped Classroom funziona davvero
 - 12.7.1. Motivo principale del funzionamento della FC
 - 12.7.2. La percezione del modello FC da parte degli studenti

- 12.8. Consigli da ricordare
 - 12.8.1. Consigli per lo spazio personalizzato
 - 12.8.2. Rendere coinvolgente il tempo in aula
- 12.9. Appunti Cornell
 - 12.9.1. Cosa sono gli appunti Cornell?
 - 12.9.2. Storia degli appunti Cornell
 - 12.9.3. Formato e relazioni con la FC
 - 12.9.4. Appunti e voti

Modulo 13. Creazione di contenuti propri, strumenti di Flipped Classroom

- 13.1. Introduzione
 - 13.1.1. Contenuti propri
 - 13.1.2. Contenuti esterni
 - 13.1.3. Strumenti e app
- 13.2. Consigli per la creazione di video efficaci
 - 13.2.1. Importanza di un buon disegno digitale
 - 13.2.2. Durata
 - 13.2.3. Tipologie di piani
 - 13.2.4. Voce e intonazione
 - 13.2.5. Arricchire i video
 - 13.2.6. Concretezza nel video
- 13.3. Creazione di video con smartphone o tablet
 - 13.3.1. Come creare i video?
 - 13.3.2. Montaggio di video
- 13.4. Creazione di video con screenshot
 - 13.4.1. Come creare i video?
 - 13.4.2. Montaggio di video
- 13.5. Creazione di video con croma
 - 13.5.1. Strumenti da utilizzare
 - 13.5.2. Montaggio

- 13.6. Infrastruttura di gadget digitali
 - 13.6.1. Versatilità
 - 13.6.2. Facilità di uso
 - 13.6.3. Costi
- 13.7. Altri elementi importanti nella creazione e nel montaggio di video
 - 13.7.1. Strumenti
 - 13.7.2. Hardware
- 13.8. Progettare Flipped Classroom con pochi strumenti tecnologici
 - 13.8.1. Come progettarle con il minimo della tecnologia?

Modulo 14. Escape room in aula

- 14.1. Storia dell'escape room
 - 14.1.1. Dove nascono?
 - 14.1.2. Popolarità
- 14.2. Conoscere il formato
 - 14.2.1. Quando svolgerle?
 - 14.2.2. Escape room interna
 - 14.2.3. Escape room esterna
 - 14.2.4. Creazione di formati
- 14.3. Passi da considerare
 - 14.3.1. Narrativa
 - 14.3.2. Materiali
 - 14.3.3. Prove
- 14.4. Aspetti che attirano l'attenzione
 - 14.4.1. Sorpresa
 - 14.4.2. Creatività
 - 14.4.3. Emozione
- 14.5. Migliorare l'apprendimento grazie alla motivazione
 - 14.5.1. Incoraggiare il lavoro di squadra con un obiettivo comune tra tutti i partecipanti
 - 14.5.2. Creare spazi di discussione e di processo decisionale

- 14.6. Aspetti da considerare per la creazione
 - 14.6.1. Configurazione dell'aula
 - 14.6.2. Contenuti
 - 14.6.3. Progettazione per la risoluzione degli enigmi
 - 14.6.4. Progettazione di enigmi e puzzle
 - 14.6.5. Narrativa emozionante
 - 14.6.6. Ordine delle parole
 - 14.6.7. Ricompensa
- 14.7. Strumenti per la creazione
 - 14.7.1. Materiali e possibilità
- 14.8. Caso pratico
 - 14.8.1. Esempio di un'escape room

Modulo 15. Migliorare il livello con la flipped classroom

- 15.1. Il metodo induttivo
 - 15.1.1. Cos'è il metodo induttivo?
 - 15.1.2. Metodo deduttivo vs Metodo induttivo
 - 15.1.3. Metodo induttivo+FC
- 15.2. Progetti e PBL
 - 15.2.1. Descrizione del metodo
 - 15.2.2. Obiettivi di implementazione
 - 15.2.3. Caratteristiche e fasi
 - 15.2.4. PBL e FC
- 15.3. Apprendimento tra pari (*Peer Instruction*)
 - 15.3.1. Cos'è l'apprendimento tra pari?
 - 15.3.2. Come funziona?
 - 15.3.3. *Peer Instruction* e FC
- 15.4. *Flipped mastery*
 - 15.4.1. Cos'è il flipped mastery?
 - 15.4.2. Il lavoro di Ramsey Musallam
 - 15.4.3. *Mastery learning cycles*

- 15.5. *Learning by doing* (imparare con la pratica)
 - 15.5.1. Storia
 - 15.5.2. Cos'è il learning by doing?
 - 15.5.3. Vantaggi
 - 15.5.4. Proposte
- 15.6. Apprendimento basato su problemi
 - 15.6.1. Cos'è l'apprendimento basato sui problemi?
 - 15.6.2. Lavorare con questa metodologia?
 - 15.6.3. PBL+FC
- 15.7. Modello SAMR
 - 15.7.1. Integrare le TIC nei processi educativi
 - 15.7.2. Rappresentazione del modello
 - 15.7.3. Componenti passo dopo passo del modello SAMR
- 15.8. *Blended learning*
 - 15.8.1. Cos'è il *blended learning*?
 - 15.8.2. Vantaggi
 - 15.8.3. Esempi di blended learning
 - 15.8.4. Strategie
- 15.9. JITT (*Just-in-time-Teaching*)
 - 15.9.1. Storia
 - 15.9.2. Metodologia
 - 15.9.3. JITT+FC

Modulo 16. Creazione di materiale grafico, il flipped non è solo video. Progettazione di un PLE (Ambiente di Apprendimento Personalizzato)

- 16.1. Cos'è un Ambiente di Apprendimento Personalizzato (PLE)?
 - 16.1.1. Concetto di PLE
 - 16.1.2. Progetta il tuo PLE
- 16.2. Piattaforme della lezione
 - 16.2.1. Edmodo
 - 16.2.2. Google Classroom

- 16.3. Creazione di materiale interattivo
 - 16.3.1. Genial.ly
- 16.4. Codici QR
 - 16.4.1. Usi educativi
 - 16.4.2. Creazione di codici QR
- 16.5. Infografiche
 - 16.5.1. Pictochart
 - 16.5.2. Canva
- 16.6. Mappe mentali
 - 16.6.1. GonConqr
 - 16.6.2. Mindomo
 - 16.6.3. Popplet
- 16.7. Creazione di un sito web
 - 16.7.1. WIX
- 16.8. Uso didattico dei social network
 - 16.8.1. Twitter
 - 16.8.2. Instagram
- 16.9. Lavoro con PDF
 - 16.9.1. Perrusall

Modulo 17. Programmazione e pianificazione nel modello della Flipped Classroom

- 17.1. Perché capovolgere la lezione?
 - 17.1.1. Prove della necessità della lezione capovolta
- 17.2. Tassonomia di Bloom per programmare
 - 17.2.1. Definizione dei livelli cognitivi della Tassonomia di Bloom
- 17.3. Spazio individuale
 - 17.3.1. Spazio individuale del docente e dello studente
- 17.4. Sistema di gestione dell'apprendimento
 - 17.4.1. Google Classroom
 - 17.4.2. Padlet
- 17.5. Spazio di gruppo
 - 17.5.1. Cosa fare nello spazio di gruppo?



- 17.6. Progettazione dell'insegnamento capovolto
 - 17.6.1. Elementi dell'insegnamento capovolto
 - 17.6.2. Esempio dell'insegnamento capovolto
- 17.7. Come valutare la propria lezione capovolta
 - 17.7.1. Diverse strategie per valutare i nostri studenti

Modulo 18. Una nuova forma di valutazione

- 18.1. Kahoot
 - 18.1.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.1.2. Modalità di gioco
 - 18.1.3. Creazione di attività
- 18.2. Socrative
 - 18.2.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.2.2. Modalità di gioco
 - 18.2.3. Creazione di attività
- 18.3. Google Forms
 - 18.3.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.3.2. Creazione di documenti
- 18.4. EdPuzzle
 - 18.4.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.4.2. Creazione di attività
- 18.5. Rubriche
 - 18.5.1. Descrizione del sistema di valutazione per rubrica
 - 18.5.2. Creazione di rubriche
- 18.6. iDoceo
 - 18.6.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.6.2. Imparare a gestire la lezione con iDoceo

- 18.7. Addittio
 - 18.7.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.7.2. Imparare a gestire la lezione con Addittio
- 18.8. CoRubrics
 - 18.8.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.8.2. Creazione di rubriche con CoRubrics
- 18.9. Google Classroom
 - 18.9.1. Descrizione degli strumenti
 - 18.9.2. Imparare a gestire le aule virtuali e i loro esercizi

“Una specializzazione completa
che ti condurrà attraverso le
conoscenze necessarie per
competere con i migliori”

06

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*.





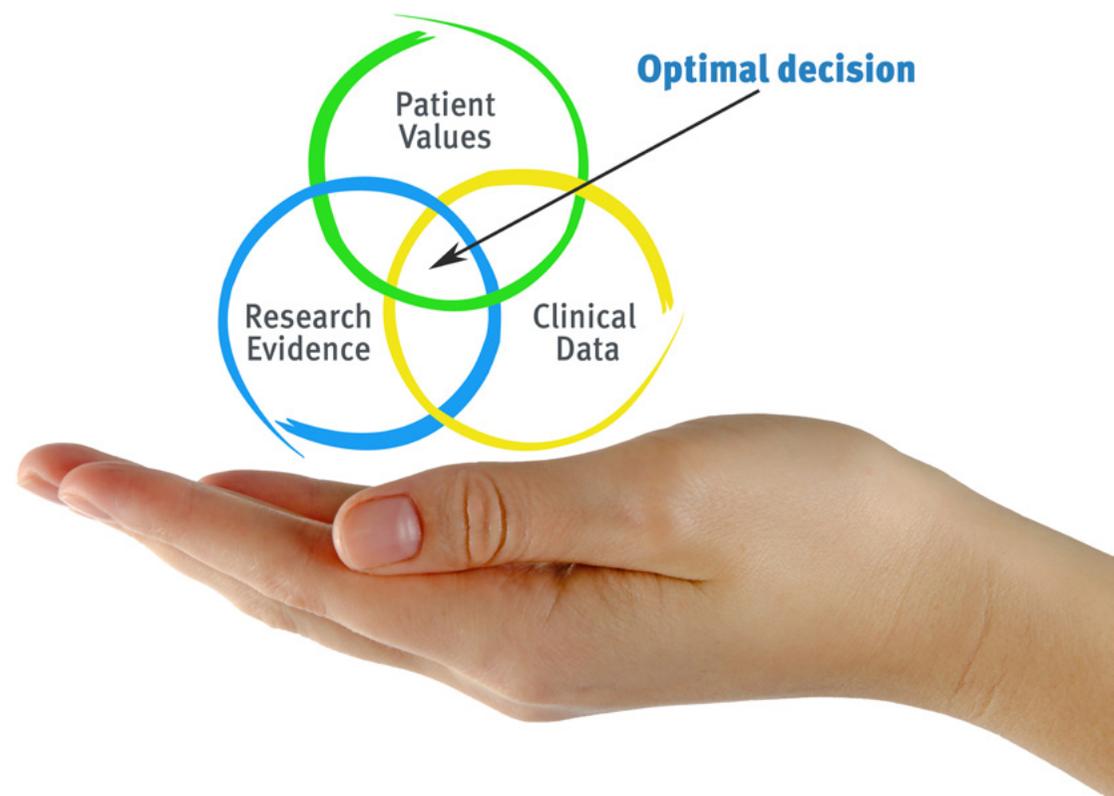
“

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

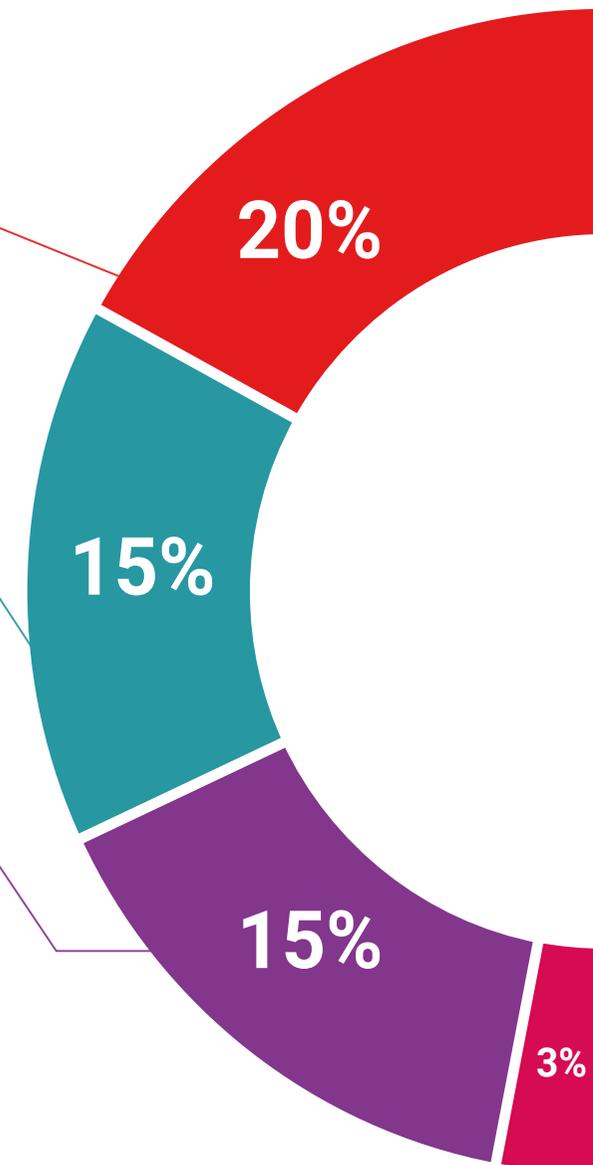
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

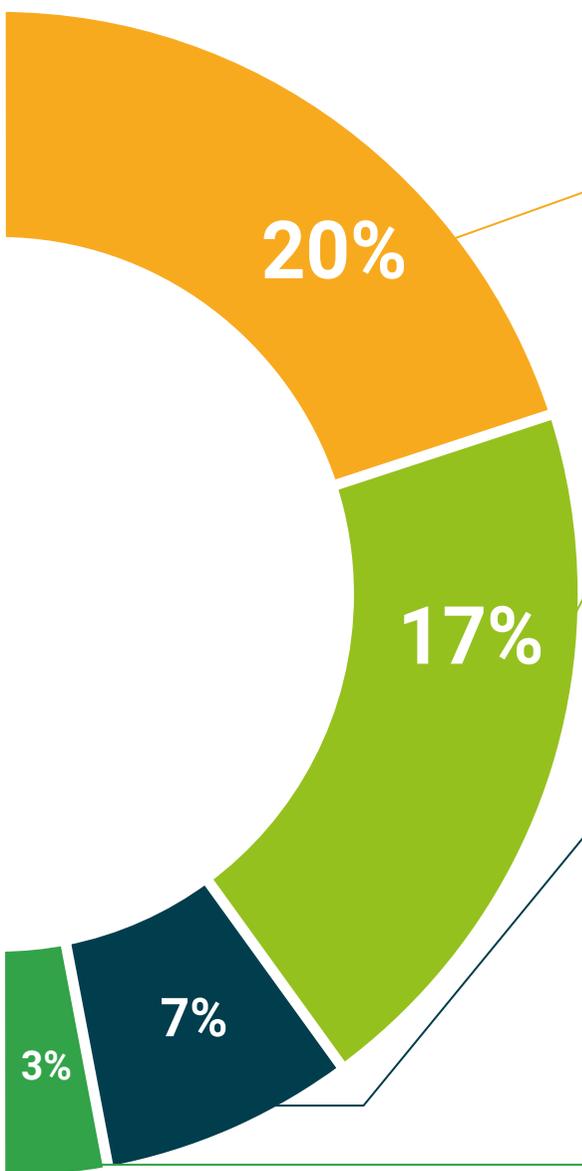
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.



07

Titolo

Il Master Specialistico in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Questo titolo di Master Specialistico in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici è il più grande compendio di conoscenze del settore: Un titolo che rappresenta un valore aggiunto altamente qualificato per qualsiasi professionista in questo settore”

Questo **Master Specialistico in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

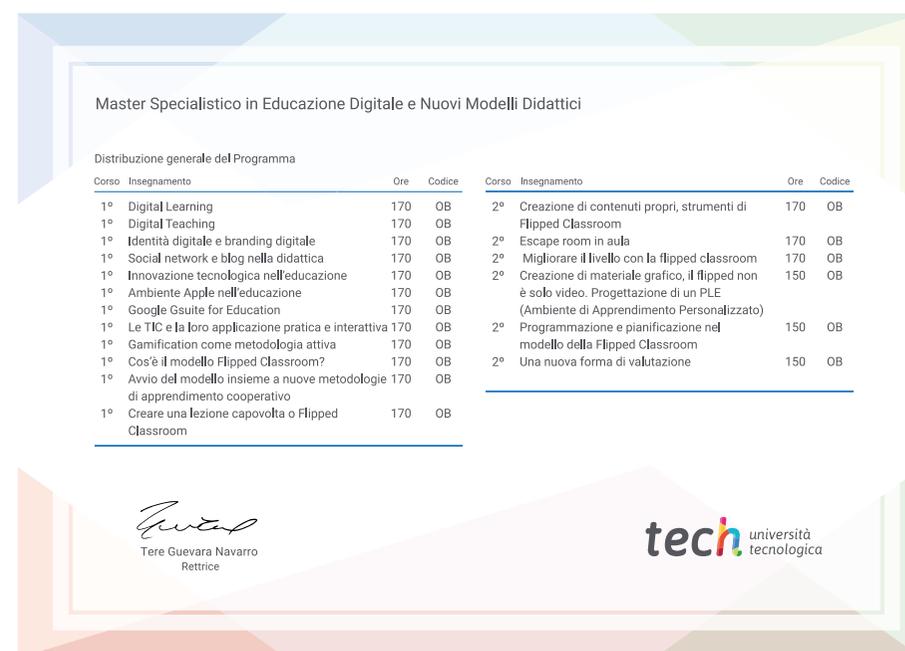
Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Specialistico** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Specialistico in Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici**

Modalità: **online**

Durata: **2 mesi**



*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

**Master Specialistico
Educazione Digitale e
Nuovi Modelli Didattici**

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Specialistico Educazione Digitale e Nuovi Modelli Didattici

