

Master Specialistico

Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D

Partnership



tech global
university



Master Specialistico Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 120 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/educazione/master-specialistico/master-specialistico-implementazione-progetti-educativi-robotica-stampa-3d

Indice

01

Presentazione del
programma

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 8

03

Piano di studi

pag. 12

04

Obiettivi didattici

pag. 40

05

Opportunità professionali

pag. 46

06

Metodologia di studio

pag. 50

07

Personale docente

pag. 60

08

Titolo

pag. 66

01

Presentazione del programma

L'incorporazione della tecnologia in ambito educativo ha trasformato il modo in cui gli studenti acquisiscono e applicano le conoscenze, dà accesso a nuove possibilità per lo sviluppo di competenze critiche e pratiche. Secondo l'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico (OCSE), gli ambienti educativi che integrano strumenti tecnologici come la robotica e la stampa 3D promuovono la creatività, il pensiero logico e la risoluzione dei problemi. Tenendo conto dei progressi dell'educazione del futuro, TECH ha ideato questo corso post-laurea che fornirà una prospettiva completa e pratica in materia. Attraverso una modalità 100% online, gli specialisti si prepareranno a guidare iniziative educative in scuole, istituti e organizzazioni tecnologiche, progettando strategie che integrino aspetti digitali all'avanguardia.





“

Un programma completo e 100% online, esclusivo di TECH e con una prospettiva internazionale supportata dalla partnership con l'Association for Teacher Education in Europe”

L'evoluzione dell'educazione richiede non solo l'adozione di nuove tecnologie, ma anche la creazione di ambienti che stimolino la curiosità, la collaborazione e l'apprendimento attivo. Strumenti come la robotica e la stampa 3D si sono dimostrati fondamentali per trasformare l'aula in uno spazio di innovazione. In definitiva, queste tendenze non solo migliorano i risultati accademici, ma preparano anche gli studenti ad affrontare le sfide di un mondo sempre più tecnologico e connesso.

In questo contesto, TECH ha progettato un esaustivo Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D, rivolto a professionisti che cercano di guidare questo cambiamento nel settore dell'educazione. Attraverso un piano di studi completo e strutturato, si affronteranno argomenti come la pianificazione di progetti tecnologici, la programmazione di robot e la progettazione creativa mediante stampa 3D. Inoltre, si approfondiranno le strategie pedagogiche per integrare questi strumenti in classe, potenziando l'apprendimento STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Partendo da questo, gli studenti saranno in grado di progettare e implementare progetti educativi innovativi nelle istituzioni a tutti i livelli, posizionandosi come leader nell'incorporazione della tecnologia nell'insegnamento.

Con una modalità 100% online, TECH permetterà agli studenti di accedere ai contenuti in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo. Inoltre, il programma utilizza la metodologia *Relearning*, basata sulla ripetizione di concetti chiave. In questo modo, saranno in grado di conciliare le loro attività lavorative e personali mentre acquisiscono gli strumenti necessari per trasformare l'educazione con tecnologie all'avanguardia.

Inoltre, grazie al fatto che TECH è membro **dell'Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, il professionista avrà accesso a riviste accademiche specializzate e sconti sulle pubblicazioni. Inoltre, potrà partecipare gratuitamente a webinar o conferenze e accedere al supporto linguistico. Sarà anche incluso nel database di consulenza ATEE, ampliando così la sua rete professionale e l'accesso a nuove opportunità.

Questo **Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D** possiede il programma universitario più completo e aggiornato del mercato.

Le sue caratteristiche principali sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in campo educativo
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative sull'Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Sii il cambiamento di cui ha bisogno l'educazione! Con TECH e la sua innovativa metodologia Relearning, avvanzerai verso una carriera trasformativa. Inizia oggi stesso!"

“

Ti approccerai alla robotica, la stampa 3D e le strategie più avanzate attraverso contenuti aggiornati, docenti esperti e una metodologia 100% online progettata per il tuo successo. Iscriviti subito!”

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

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

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

Scoprirai come integrare la tecnologia all'avanguardia nei progetti educativi con una tematica unica e aggiornata che spazia dalla robotica alla progettazione 3D.

Vuoi trasformare le tue idee in progetti educativi innovativi? Con questa qualifica raggiungerai i tuoi obiettivi e farai la differenza nel mondo accademico. Unisciti a TECH!



02

Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande università digitale del mondo. Con un catalogo eccezionale di oltre 14.000 programmi accademici disponibili in 11 lingue, si posiziona come leader in termini di occupabilità, con un tasso di inserimento professionale del 99%. Inoltre, dispone di un enorme personale docente, composto da oltre 6.000 professori di altissimo prestigio internazionale.



“

Studia presso la più grande università digitale del mondo e assicurati il successo professionale. Il futuro inizia con TECH"

La migliore università online al mondo secondo FORBES

La prestigiosa rivista Forbes, specializzata in affari e finanza, ha definito TECH "la migliore università online del mondo". Lo hanno recentemente affermato in un articolo della loro edizione digitale, che riporta il caso di successo di questa istituzione: "grazie all'offerta accademica che offre, alla selezione del suo personale docente e a un metodo innovativo di apprendimento orientato alla formazione dei professionisti del futuro".

Il miglior personale docente internazionale top

Il personale docente di TECH è composto da oltre 6.000 docenti di massimo prestigio internazionale. Professori, ricercatori e dirigenti di multinazionali, tra cui Isaiah Covington, allenatore dei Boston Celtics; Magda Romanska, ricercatrice principale presso MetaLAB ad Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del dipartimento di patologia molecolare traslazionale di MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, direttore creativo della rivista TIME, ecc.

La più grande università digitale del mondo

TECH è la più grande università digitale del mondo. Siamo la più grande istituzione educativa, con il migliore e più ampio catalogo educativo digitale, cento per cento online e che copre la maggior parte delle aree di conoscenza. Offriamo il maggior numero di titoli di studio, diplomi e corsi post-laurea nel mondo. In totale, più di 14.000 corsi universitari, in undici lingue diverse, che ci rendono la più grande istituzione educativa del mondo.



Forbes

La migliore università online del mondo

Il piano

di studi più completo

Personale docente Internazionale
TOP



La metodologia più efficace

N°1 al Mondo

La più grande università online del mondo

I piani di studio più completi del panorama universitario

TECH offre i piani di studio più completi del panorama universitario, con argomenti che coprono concetti fondamentali e, allo stesso tempo, i principali progressi scientifici nelle loro specifiche aree scientifiche. Inoltre, questi programmi sono continuamente aggiornati per garantire agli studenti l'avanguardia accademica e le competenze professionali più richieste. In questo modo, i titoli universitari forniscono agli studenti un vantaggio significativo per elevare le loro carriere verso il successo.

Un metodo di apprendimento unico

TECH è la prima università ad utilizzare il *Relearning* in tutte le sue qualifiche. Si tratta della migliore metodologia di apprendimento online, accreditata con certificazioni internazionali di qualità docente, disposte da agenzie educative prestigiose. Inoltre, questo modello accademico dirompente è integrato con il "Metodo Casistico", configurando così una strategia di insegnamento online unica. Vengono inoltre implementate risorse didattiche innovative tra cui video dettagliati, infografiche e riassunti interattivi.

L'università online ufficiale dell'NBA

TECH è l'università online ufficiale dell'NBA. Grazie ad un accordo con la più grande lega di basket, offre ai suoi studenti programmi universitari esclusivi, nonché una vasta gamma di risorse educative incentrate sul business della lega e su altre aree dell'industria sportiva. Ogni programma presenta un piano di studi con un design unico e relatori ospiti eccezionali: professionisti con una distinta carriera sportiva che offriranno la loro esperienza nelle materie più rilevanti.

Leader nell'occupabilità

TECH è riuscita a diventare l'università leader nell'occupabilità. Il 99% dei suoi studenti ottiene un lavoro nel campo accademico che hanno studiato, prima di completare un anno dopo aver terminato uno qualsiasi dei programmi universitari. Una cifra simile riesce a migliorare la propria carriera professionale immediatamente. Tutto questo grazie ad una metodologia di studio che basa la sua efficacia sull'acquisizione di competenze pratiche, assolutamente necessarie per lo sviluppo professionale.



Google Partner Premier

Il gigante americano della tecnologia ha conferito a TECH il logo Google Partner Premier. Questo premio, accessibile solo al 3% delle aziende del mondo, conferisce valore all'esperienza efficace, flessibile e adattata che questa università offre agli studenti. Il riconoscimento non solo attesta il massimo rigore, rendimento e investimento nelle infrastrutture digitali di TECH, ma fa anche di questa università una delle compagnie tecnologiche più all'avanguardia del mondo.



L'università meglio valutata dai suoi studenti

Gli studenti hanno posizionato TECH come l'università più valutata al mondo nei principali portali di opinione, evidenziando il suo punteggio più alto di 4,9 su 5, ottenuto da oltre 1.000 recensioni. Questi risultati consolidano TECH come l'istituzione universitaria di riferimento a livello internazionale, riflettendo l'eccellenza e l'impatto positivo del suo modello educativo.



03

Piano di studi

Durante il piano di studi di questa qualifica universitaria, i professionisti affronteranno tematiche che spaziano dalla progettazione e sviluppo di progetti basati sulla tecnologia, alla programmazione dei robot e all'uso avanzato degli strumenti di stampa 3D. Inoltre, l'accento sarà posto sulle strategie pedagogiche per applicare queste tecnologie in diversi contesti educativi, promuovendo competenze come la creatività, la risoluzione dei problemi e il lavoro collaborativo. Tutto ciò sarà combinato con un approccio pratico e aggiornato, assicurando che i contenuti siano pertinenti e applicabili all'ambiente professionale.





“

Grazie alla flessibilità e all'efficacia della metodologia Relearning, ridisegnerai il futuro dell'educazione. Qui ti specializzerai con i migliori specialisti in tecnologia e istruzione"

Modulo 1. Introduzione al progetto educativo

1.1. Cos'è un progetto educativo?

1.1.1. Descrizione

1.1.1.1. Pianificare il processo per raggiungere l'obiettivo

1.1.1.2. Implicazioni del processo

1.1.1.3. Presentazione dei risultati

1.1.2. Identificare il problema

1.1.3. Affrontare le cause e le conseguenze

1.1.3.1. Analisi SWOT

1.1.3.2. Formulazioni di azioni

1.1.4. Diagnosi della situazione problematica

1.1.4.1. Luogo e situazione del progetto

1.1.4.2. Gestione del tempo

1.1.4.3. Obiettivi e finalità prestabiliti

1.1.5. Progetti educativi innovativi: da dove cominciare?

1.1.5.1. La migliore alternativa

1.1.5.2. Studio o diagnosi della situazione problematica

1.2. A cosa serve?

1.2.1. Generare cambiamenti negli ambienti

1.2.1.1. Gestione del cambiamento

1.2.1.2. Verifica del problema e sua soluzione

1.2.1.3. Supporti istituzionali

1.2.1.4. Verifica dei progressi

1.2.1.5. A quale specifica popolazione studentesca si rivolge?

1.2.2. Trasformare e consentire

1.2.2.1. Dinamiche sociali

1.2.2.2. Delimitando il problema

1.2.2.3. Argomenti di interesse comune

1.2.3. Modificando la realtà

1.2.3.1. Unità operativa

1.2.4. Azione collettiva

1.2.4.1. Realizzazione di azioni e attività collettive

1.2.4.2. Attività spontanee

1.2.4.3. Attività strutturate

1.2.4.4. Azione collettiva e socializzazione

1.2.4.5. Azione collettiva e stigmatizzazione

1.2.4.6. Azione collettiva, transizione e fiducia

1.3. Origine

1.3.1. Pianificazione del processo per raggiungere un obiettivo educativo

1.3.1.1. Definizione degli obiettivi

1.3.1.2. Giustificazione del progetto

1.3.1.3. Rilevanza del progetto

1.3.1.4. Contributo alla comunità educativa

1.3.1.5. La fattibilità dell'implementazione

1.3.1.6. Limiti

1.3.2. Obiettivi di apprendimento

1.3.2.1. Fattibili e attuabili

1.3.2.2. Rapporto degli obiettivi con il problema posto

1.4. Destinatari

1.4.1. Progetti educativi realizzati in una scuola o istituzione specifica

1.4.1.1. Alunni

1.4.1.2. Esigenze del centro

1.4.1.3. Docenti coinvolti

1.4.1.4. Dirigenti

1.4.2. Progetti relativi a un sistema educativo

1.4.2.1. Visione

1.4.2.2. Obiettivi strategici

1.4.2.3. Risorse politiche

1.4.2.4. Risorse sociali

1.4.2.5. Risorse propriamente educative

1.4.2.6. Risorse normative

1.4.2.7. Risorse finanziarie

1.4.3. Progetti educativi sviluppati al di fuori del sistema educativo

- 1.4.3.1. Esempi
- 1.4.3.2. Approcci complementari
- 1.4.3.3. Reattivo/Proattivo
- 1.4.3.4. Agenti del cambiamento
- 1.4.3.5. Pubblico/Privato

1.4.4. Progetti educativi di apprendimento specialistico

- 1.4.4.1. Bisogni educativi speciali particolari
- 1.4.4.2. Apprendimento come motivazione
- 1.4.4.3. Autovalutazione e motivazione
- 1.4.4.4. Imparare partendo dalla ricerca
- 1.4.4.5. Esempi: migliorare la vita quotidiana

1.5. Fattori

1.5.1. Analisi della situazione educativa

- 1.5.1.1. Fasi
- 1.5.1.2. Revisione
- 1.5.1.3. Ricollegare le informazioni

1.5.2. Selezione e definizione del problema

- 1.5.2.1. Verifica del progresso
- 1.5.2.2. Sostegno delle istituzioni
- 1.5.2.3. Delimitazione

1.5.3. Definizione degli obiettivi del progetto

- 1.5.3.1. Obiettivi connessi
- 1.5.3.2. Guide di lavoro
- 1.5.3.3. Analisi degli obiettivi

1.5.4. Giustificazione del progetto

- 1.5.4.1. Rilevanza del progetto
- 1.5.4.2. Utilità per la comunità educativa
- 1.5.4.3. Fattibilità

1.5.5. Analisi della soluzione

- 1.5.5.1. Fondamenti
- 1.5.5.2. Fine o preposto
- 1.5.5.3. Obiettivi o portata
- 1.5.5.4. Contesto
- 1.5.5.5. Attività
- 1.5.5.6. Cronoprogramma
- 1.5.5.7. Risorse e responsabilità
- 1.5.5.8. Presupposti

1.5.6. Pianificazione delle azioni

- 1.5.6.1. Pianificazione delle azioni correttive
- 1.5.6.2. Proposte di lavoro
- 1.5.6.3. Sequenze di attività
- 1.5.6.4. Delimitazione dei termini

1.5.7. Cronoprogramma di lavoro

- 1.5.7.1. Scomposizione del lavoro
- 1.5.7.2. Strumento di comunicazione
- 1.5.7.3. Identificare le tappe del progetto
- 1.5.7.4. Blocchi dell'insieme di attività
- 1.5.7.5. Identificare le attività
- 1.5.7.6. Elaborazione di un piano di attività

1.5.8. Specifica delle risorse umane, materiali ed economiche

- 1.5.8.1. Umane
 - 1.5.8.1.1. Partecipanti al progetto
 - 1.5.8.1.2. Ruoli e funzioni
- 1.5.8.2. Materiali
 - 1.5.8.2.1. Risorse
 - 1.5.8.2.2. Strumentazione del progetto
- 1.5.8.3. Tecnologici
 - 1.5.8.3.1. Attrezzatura necessaria

- 1.5.9. Valutazione
 - 1.5.9.1. Valutazione del processo
 - 1.5.9.2. Valutazione dei risultati
- 1.5.10. Relazione finale
 - 1.5.10.1. Guida
 - 1.5.10.2. Limiti
- 1.6. Agenti coinvolti
 - 1.6.1. Alunni/e
 - 1.6.2. Genitori
 - 1.6.2.1. Famiglie
 - 1.6.3. Personale docente
 - 1.6.3.1. Gruppi di orientamento educativo
 - 1.6.3.2. Docenti del centro
- 1.7. Contenuti
 - 1.7.1. Segni di identità
 - 1.7.1.1. Micro o macro
 - 1.7.1.2. Contribuire alla comunità educativa
 - 1.7.2. Caratteristiche
 - 1.7.2.1. Ideologiche
 - 1.7.2.2. Insegnamenti
 - 1.7.2.3. Unità
 - 1.7.2.4. Orari
 - 1.7.2.5. Strutture
 - 1.7.2.6. Professori
 - 1.7.2.7. Dirigenti
 - 1.7.3. Obiettivi e impegni
 - 1.7.3.1. Traguardi e obiettivi
 - 1.7.3.2. Coinvolgimento del mondo dell'educazione
 - 1.7.4. Valori concreti
 - 1.7.4.1. Abitudini
 - 1.7.4.2. Canali che incoraggia
 - 1.7.5. Metodologia

- 1.7.5.1. Attenzione alla diversità
- 1.7.5.2. Lavorare su progetti A
- 1.7.5.3. Apprendimento basato sul pensiero
- 1.7.5.4. Apprendimento digitale
- 1.7.6. Struttura organizzativa
 - 1.7.6.1. Obiettivo fondamentale
 - 1.7.6.2. La missione
 - 1.7.6.3. Teoria, principi e valori
 - 1.7.6.4. Propositi e strategie di cambiamento
 - 1.7.6.5. Concezione pedagogica
 - 1.7.6.6. Ambiente della comunità
- 1.8. Obiettivi
 - 1.8.1. Personale docente
 - 1.8.1.1. Orientatore-coordinatore
 - 1.8.1.2. Collaborare alla modernizzazione
 - 1.8.2. Approcci pedagogici
 - 1.8.2.1. Effettivi
 - 1.8.2.2. Valutare
 - 1.8.2.3. Progettare
 - 1.8.2.4. Sviluppare
 - 1.8.2.5. Attuare i metodi
 - 1.8.3. Esigenze formative
 - 1.8.3.1. Formazione continua
 - 1.8.3.2. Pedagogie
 - 1.8.3.3. Apprendimento digitale
 - 1.8.3.4. La collaborazione educativa
 - 1.8.3.5. Strategie metodologiche
 - 1.8.3.6. Risorse didattiche
 - 1.8.3.7. Scambio di esperienze
- 1.9. Risultati
 - 1.9.1. Cosa verrà valutato?
 - 1.9.1.1. Come si svolge l'esame?

- 1.9.1.2. Chi si incarica di realizzarlo?
- 1.9.1.3. Quando si svolgerà l'analisi?
- 1.9.1.4. Analisi con SMART: rilevanza, per rispondere ad aspetti significativi
- 1.9.2. Globalità
 - 1.9.2.1. Aree
 - 1.9.2.2. Dimensioni
- 1.9.3. Affidabilità
 - 1.9.3.1. Riflettere
 - 1.9.3.2. Misurazioni
 - 1.9.3.3. Basarsi su evidenze oggettive
- 1.9.4. Concisione
 - 1.9.4.1. Scrittura
 - 1.9.4.2. Presentazione
- 1.9.5. Operatività
 - 1.9.5.1. Misurazione
 - 1.9.5.2. Risultati fattibili
 - 1.9.5.3. Consenso: assunto e condiviso
- 1.10. Conclusione
 - 1.10.1. Digitalizzazione
 - 1.10.2. Collaborazione
 - 1.10.3. Trasformazione

Modulo 2. Tipi di progetti educativi

- 2.1. Progetti tecnologici
 - 2.1.1. Realtà virtuale
 - 2.1.2. Realtà aumentata
 - 2.1.3. Realtà mista
 - 2.1.4. Lavagne digitali
 - 2.1.5. Progetto iPad o tablet
 - 2.1.6. Cellulari in classe
 - 2.1.7. Robotica educativa
 - 2.1.8. Intelligenza artificiale
- 2.1.9. *E-learning* e educazione online
- 2.1.10. Stampanti 3D
- 2.2. Progetti metodologici
 - 2.2.1. Gamification
 - 2.2.2. Educazione basata sul gioco
 - 2.2.3. *Flipped classroom*
 - 2.2.4. Apprendimento basato su progetti
 - 2.2.5. Apprendimento basato su problemi
 - 2.2.6. Apprendimento basato sul pensiero
 - 2.2.7. Apprendimento basato sulle competenze
 - 2.2.8. Apprendimento cooperativo
 - 2.2.9. *Design Thinking*
 - 2.2.10. Metodologia Montessori
 - 2.2.11. Pedagogia musicale
 - 2.2.12. *Coaching* educativo
- 2.3. Progetti di valori
 - 2.3.1. Educazione emotiva
 - 2.3.2. Progetti anti-bullismo
 - 2.3.3. Progetti di supporto alle associazioni
 - 2.3.4. Progetti per la pace
 - 2.3.5. Progetti per la non discriminazione
 - 2.3.6. Progetti di solidarietà
 - 2.3.7. Progetti contro la violenza di genere
 - 2.3.8. Progetti di inclusione
 - 2.3.9. Progetti interculturali
 - 2.3.10. Progetti di coesistenza
- 2.4. Progetti basati sull'evidenza
 - 2.4.1. Introduzione ai progetti basati sull'evidenza
 - 2.4.2. Analisi preliminare
 - 2.4.3. Determinazione dell'obiettivo
 - 2.4.4. Ricerca scientifica

- 2.4.5. Scelta del progetto
- 2.4.6. Contestualizzazione locale o nazionale
- 2.4.7. Studio di fattibilità
- 2.4.8. Attuazione del progetto basato sull'evidenza
- 2.4.9. Monitoraggio del progetto basato sull'evidenza
- 2.4.10. Valutazione del progetto basato sull'evidenza
- 2.4.11. Pubblicazione dei risultati

2.5. Progetti artistici

- 2.5.1. L'opera come veicolo di apprendimento
- 2.5.2. Teatro
- 2.5.3. Progetti musicali
- 2.5.4. Coro e orchestra
- 2.5.5. Progetti sull'infrastruttura del centro
- 2.5.6. Progetti di arti visive
- 2.5.7. Progetti di arti plastiche
- 2.5.8. Progetti di arti decorative
- 2.5.9. Progetti di arte di strada
- 2.5.10. Progetti incentrati sulla creatività

2.6. Progetti sanitari

- 2.6.1. Servizi infermieristici
- 2.6.2. Progetti di alimentazione salutare
- 2.6.3. Progetti odontoiatrici
- 2.6.4. Progetti oftalmologici
- 2.6.5. Piano di primo soccorso
- 2.6.6. Piano di emergenza
- 2.6.7. Progetti con entità esterne di ambito sanitario
- 2.6.8. Progetti di igiene personale

2.7. Progetti sportivi

- 2.7.1. Costruzione o rimodellamento di aree gioco
- 2.7.2. Costruzione o rimodellamento di spazi sportivi
- 2.7.3. Creazione di club sportivi
- 2.7.4. Classi extrascolastiche
- 2.7.5. Progetti sportivi individuali
- 2.7.6. Progetti sportivi collettivi

- 2.7.7. Competizioni sportive
- 2.7.8. Progetti con entità esterne di ambito sportivo
- 2.7.9. Progetti di generazione di abitudini salutari

2.8. Progetti linguistici

- 2.8.1. Progetti di immersione linguistica nella scuola stessa
- 2.8.2. Progetti di immersione linguistica locale
- 2.8.3. Progetti di immersione linguistica internazionale
- 2.8.4. Progetti di fonetica
- 2.8.5. Assistenti di conversazione
- 2.8.6. Insegnanti madrelingua
- 2.8.7. Preparazione agli esami ufficiali di lingua
- 2.8.8. Progetti di motivazione all'apprendimento delle lingue
- 2.8.9. Progetti di scambio

2.9. Progetti di eccellenza

- 2.9.1. Progetti di miglioramento della lettura
- 2.9.2. Progetti di miglioramento del calcolo
- 2.9.3. Progetti di miglioramento delle lingue straniere
- 2.9.4. Collaborazione con entità di prestigio
- 2.9.5. Concorsi e premi
- 2.9.6. Progetti per valutazioni esterne
- 2.9.7. Connessione con le aziende
- 2.9.8. Preparazione per prove standardizzate di riconoscimento e prestigio
- 2.9.9. Progetti di eccellenza nella cultura e nello sport
- 2.9.10. Pubblicità

2.10. Altri progetti di innovazione

- 2.10.1. *Outdoor Education*
- 2.10.2. Youtuber e influencer
- 2.10.3. *Mindfulness*
- 2.10.4. Tutoraggio tra pari
- 2.10.5. Metodo RULER
- 2.10.6. Orti scolastici
- 2.10.7. Comunità di apprendimento
- 2.10.8. Scuola democratica
- 2.10.9. Stimolazione precoce



2.10.10. Angoli di apprendimento

Modulo 3. Benefici dell'implementazione di un progetto educativo

3.1. Per il centro come istituzione: identità, stile e presenza

3.1.1. Gruppi che compongono una scuola: l'istituzione, gli alunni e le loro famiglie, gli educatori

3.1.2. Il progetto educativo è una realtà viva

3.1.3. Dimensioni che definiscono il progetto educativo

3.1.3.1. Verso la tradizione: identità/carattere proprio, missione

3.1.3.2. Verso il futuro: stile, visione

3.1.3.3. Il vincolo tradizione-futuro: presenza, valori

3.1.4. Onestà e coerenza

3.1.5. Identità: Lo sviluppo aggiornato della sua missione (carattere proprio)

3.1.6. Stile: Dall'immagine di ciò che si vuole fare (visione) al modo di farlo

3.1.7. Presenza: La realizzazione pratica dei valori

3.1.8. Le tre dimensioni del progetto educativo come riferimenti strategici

3.2. Per gli studenti e le loro famiglie

3.2.1. L'immagine del centro parla del suo progetto educativo

3.2.2. Dimensioni relazionali del progetto educativo

3.2.2.1. Verso i destinatari interni dell'azione educativa: gli alunni

3.2.2.2. Verso i partner esterni dell'azione educativa: le famiglie

3.2.3. Comunicazione e coerenza

3.2.4. Dimensioni comunicative essenziali di un progetto educativo

3.2.5. Identità: Una formazione integrale con fondamento, radicata in una tradizione

3.2.6. Stile: L'apprendimento di conoscenze e competenze nell'ambito della formazione del carattere

3.2.7. Presenza: L'educazione dei cittadini di oggi con impronta

3.2.8. Le tre dimensioni del progetto educativo come basi del marketing scolastico

3.2.9. Rapporto clientelare e appartenenza

3.3. Per gli educatori: insegnanti e altro personale

3.3.1. Gli educatori come *stakeholder*

3.3.2. Gli educatori, pietra angolare di un progetto educativo

3.3.3. Capitale umano, sociale e decisionale

3.3.4. L'imprescindibile partecipazione degli educatori alla formazione del progetto educativo

- 3.3.5. Clima e coerenza
- 3.3.6. Progetto, cambiamento e persone: non è possibile regolare tutti e tre
- 3.3.7. Identità: Chiarezza nelle intenzioni educative e nell'identità dell'educatore
- 3.3.8. Stile: Formazione di una forma di presenza, principi metodologici e pratiche didattiche comuni
- 3.3.9. Presenza: Stabilire priorità didattiche, strutture organizzative, esigenze di formazione
- 3.3.10. Le tre dimensioni del progetto educativo come assi della gestione delle risorse umane
- 3.4. Per l'impulso motore del centro 1. Miglioramento dello stile manageriale
 - 3.4.1. Principali dinamizzatori di una scuola: stile dirigenziale, leader e allineamento collettivo
 - 3.4.2. Progetto educativo e direzione del centro
 - 3.4.3. Il dirigente principale come referente morale
 - 3.4.4. Lo stile manageriale come riferimento pedagogico
 - 3.4.5. Si può parlare di un progetto manageriale?
 - 3.4.6. Elementi di stile manageriale dipendenti dal progetto educativo
 - 3.4.6.1. Le strutture organizzative
 - 3.4.6.2. Lo stile della direzione
 - 3.4.6.3. La possibilità di altre leadership
 - 3.4.6.4. Le forme di partecipazione e delega
 - 3.4.7. Adeguatezza delle strutture organizzative all'identità, lo stile e la presenza del centro
 - 3.4.8. Il graduale sviluppo di una cultura locale
- 3.5. Per l'impulso motore del centro 2. Generazione di leader
 - 3.5.1. I dirigenti come leader
 - 3.5.2. I tre capitali del leader -umano, sociale e decisionale- e il progetto educativo
 - 3.5.3. Facendo emergere il talento
 - 3.5.4. Capacità, impegno e servizio
 - 3.5.5. Progetto educativo, flessibilità organizzativa e leadership
 - 3.5.6. Progetto educativo, processi di innovazione e leadership
 - 3.5.7. Progetto educativo, creatività e leadership
 - 3.5.8. Camminando verso una funzione didattica in chiave di leadership
 - 3.5.9. Educando le persone leader
- 3.6. Per l'impulso motore del centro 3. Allineamento con la missione-visione-valori
 - 3.6.1. La necessità di allineamento
 - 3.6.2. Principali ostacoli all'allineamento
 - 3.6.3. Il leader come allineatore
 - 3.6.4. L'apprendimento permanente come educatore: lo sviluppo di linee di competenza proprie
 - 3.6.5. Dallo zaino docente alle abitudini didattiche condivise
 - 3.6.6. Progetto educativo e sviluppo di una cultura professionale docente
 - 3.6.7. Disporre di risorse per una valutazione autentica
 - 3.6.8. La valutazione della qualità del servizio educativo
 - 3.6.8.1. Realtà locale
 - 3.6.8.2. Carattere sistemico
 - 3.6.8.3. Priorità assoluta delle attività di insegnamento-apprendimento
- 3.7. Per il progresso educativo: 1. Adattamento a studenti, metodologie attive e domanda dell'ambiente circostante
 - 3.7.1. L'importanza delle finalità educative
 - 3.7.2. L'importanza della conoscenza scientifica sul modo in cui impariamo
 - 3.7.3. Come si manifesta l'evoluzione di un centro?
 - 3.7.4. Concentrazione sui processi di crescita
 - 3.7.5. Concentrazione sui processi di apprendimento sistematico
 - 3.7.6. Prioritizzazione delle metodologie attive: l'importante è imparare
 - 3.7.7. Prioritizzazione dell'insegnamento situato
 - 3.7.8. Adeguatezza alla domanda dell'ambiente circostante
 - 3.7.9. Oltre le esigenze attuali: un progetto educativo con "visione futura"
 - 3.7.10. Progetto educativo e ricerca operativa
- 3.8. Per il progresso educativo: 2. Miglioramento dell'ambiente di convivenza, apprendimento e lavoro: Sostenibilità
 - 3.8.1. Il progetto educativo come base di un adeguato clima scolastico
 - 3.8.2. Progetto educativo e convivenza
 - 3.8.3. Progetto educativo e stile di apprendimento
 - 3.8.4. Progetto educativo e organizzazione del lavoro
 - 3.8.5. L'accompagnamento manageriale
 - 3.8.6. La sostenibilità del lavoro in un centro educativo

- 3.8.7. Elementi di sostenibilità
 - 3.8.7.1. Il piano strategico del centro
 - 3.8.7.2. Gli indicatori di qualità pratici
 - 3.8.7.3. Il sistema di valutazione globale
- 3.9. Per il progresso educativo: 3. Rapporto con l'ambiente circostante, altri centri della zona o della stessa rete
 - 3.9.1. Avere un proprio profilo e una voce riconoscibile nell'ambiente circostante
 - 3.9.2. Aprirsi alla realtà circostante
 - 3.9.2.1. Conoscenza dell'ambiente circostante
 - 3.9.2.2. Interagendo con quest'ultimo
 - 3.9.3. L'identificazione con altri centri della stessa istituzione o zona
 - 3.9.4. Dall'apprendimento tra pari in classe all'apprendimento interistituzionale
 - 3.9.5. Le esperienze condivise
 - 3.9.6. Progetto quadro istituzionale e progetto educativo proprio
 - 3.9.6.1. Il quadro comune
 - 3.9.6.2. Diverse esigenze e sensibilità
 - 3.9.6.3. Cosa apporta la dialettica globale-locale al proprio progetto educativo?
- 3.10. Per il progresso educativo: 4. Approfondimento delle idee e dello stile
 - 3.10.1. Ideario, missione, carattere proprio: Tre vocaboli complementari
 - 3.10.2. La Missione fonda le linee di base del progetto educativo
 - 3.10.3. Il progetto educativo sviluppa il proprio carattere
 - 3.10.4. L'allineamento tra il progetto educativo e l'ideazione
 - 3.10.5. La conformazione di uno stile di fare e riflettere nell'educazione
 - 3.10.6. Gli aggiornamenti del progetto educativo rinnovano la prospettiva propria da cui si affrontano nuove realtà
 - 3.10.7. È necessario riconsiderare periodicamente i fondamenti
 - 3.10.8. Ideazione, progetto educativo e trasmissione di una tradizione educativa

Modulo 4. Circostanze che influenzano la programmazione e l'implementazione del progetto educativo

- 4.1. Ambito di attuazione del progetto
 - 4.1.1. Titolarità del centro
 - 4.1.2. Situazione fisica e socio-culturale in cui si trova
- 4.2. Risorse personali
 - 4.2.1. Organigramma del centro nel progetto educativo
 - 4.2.2. Team direttivo
 - 4.2.3. Professori
 - 4.2.4. PAS
 - 4.2.5. Personale non docente
 - 4.2.6. Formazione
 - 4.2.7. Assunzioni
- 4.3. Trasparenza del progetto educativo
 - 4.3.1. Informazioni sul progetto
 - 4.3.2. Risultati della pratica educativa
- 4.4. Coinvolgimento degli operatori educativi
 - 4.4.1. Identificazione personale con il progetto
 - 4.4.2. Personale del centro
 - 4.4.3. Famiglie
- 4.5. Fattori di qualità per la creazione di un progetto educativo
 - 4.5.1. Progetto di centro integratore vs. esclusivo
 - 4.5.1.1. A livello di studenti
 - 4.5.1.2. A livello di personale docente
 - 4.5.1.3. A livello di metodologie
- 4.6. Difficoltà di fronte ai cambiamenti e adattamento alla realtà
 - 4.6.1. Zona di comfort
 - 4.6.2. Paure e debolezze
- 4.7. Analisi dei risultati e nuove proposte
 - 4.7.1. A livello di prove esterne

- 4.7.2. A livello di prove interne
- 4.7.3. Soddisfazione delle famiglie per i vari elementi (curricolari, personale, ecc.)
- 4.7.4. Soddisfazione del personale docente

Modulo 5. Fase di programmazione del progetto educativo: analisi olistica della situazione

5.1. Analisi sociale

- 5.1.1. La globalizzazione
- 5.1.2. Stato e società
- 5.1.3. Politiche e ideologie contemporanee
- 5.1.4. I cambiamenti sociali
- 5.1.5. Società dell'informazione e della conoscenza
- 5.1.6. La società del benessere, realtà e miti
- 5.1.7. Lavoro e occupabilità
- 5.1.8. La partecipazione cittadina
- 5.1.9. Diagnosi del contesto sociale
- 5.1.10. Sfide della società contemporanea

5.2. Analisi psicologica

- 5.2.1. Appunti sulle teorie dell'apprendimento
- 5.2.2. Dimensioni dell'apprendimento
- 5.2.3. I processi psicologici
- 5.2.4. Le intelligenze multiple
- 5.2.5. Processi cognitivi e metacognitivi
- 5.2.6. Strategie di insegnamento
- 5.2.7. Gli stili di apprendimento
- 5.2.8. Bisogni educativi e difficoltà di apprendimento
- 5.2.9. Capacità di pensiero
- 5.2.10. Consulenza e orientamento

5.3. Analisi culturale

- 5.3.1. Teorie sulla cultura
- 5.3.2. Cultura ed evoluzione culturale
- 5.3.3. Componenti della cultura
- 5.3.4. L'identità culturale
- 5.3.5. Cultura e società

- 5.3.6. Tradizioni e costumi nella cultura
- 5.3.7. Cultura e comunicazione
- 5.3.8. Cultura ed educazione culturale
- 5.3.9. Interculturalità e integrazione
- 5.3.10. Crisi e sfide nella cultura

5.4. Analisi tecnologica

- 5.4.1. TIC e nuove tecnologie
- 5.4.2. Innovazione e sviluppo
- 5.4.3. Vantaggi e svantaggi delle nuove tecnologie
- 5.4.4. Impatto delle TIC in ambito educativo
- 5.4.5. L'accesso a internet e le nuove tecnologie
- 5.4.6. Ambiente digitale e educazione
- 5.4.7. *E-learning* e *b-learning*
- 5.4.8. Apprendimento collaborativo
- 5.4.9. Videogiochi e insegnamento
- 5.4.10. TIC e formazione del personale docente

5.5. Analisi etica

- 5.5.1. Approccio orientato all'etica
- 5.5.2. Etica e morale
- 5.5.3. Lo sviluppo morale
- 5.5.4. Principi e valori attuali
- 5.5.5. Etica, morale e credenze
- 5.5.6. Etica e educazione
- 5.5.7. Deontologia educativa
- 5.5.8. Etica e pensiero critico
- 5.5.9. La formazione ai valori
- 5.5.10. Etica e gestione di progetti

5.6. Analisi aziendale

- 5.6.1. Pianificazione e strategia aziendale
- 5.6.2. Missione e visione dell'organizzazione
- 5.6.3. Struttura organizzativa
- 5.6.4. La gestione amministrativa
- 5.6.5. Direzione
- 5.6.6. Coordinamento

- 5.6.7. Controllo
- 5.6.8. Risorse
 - 5.6.8.1. Umane
 - 5.6.8.2. Tecnologiche
- 5.6.9. Offerta, domanda e contesto economico
- 5.6.10. Innovazione e concorrenza
- 5.7. Analisi di mete e obiettivi del centro
 - 5.7.1. Definizione di mete e obiettivi
 - 5.7.2. Mete del centro
 - 5.7.3. Obiettivi generali
 - 5.7.4. Obiettivi specifici
 - 5.7.5. Piani e strategie
 - 5.7.6. Azioni e campagne
 - 5.7.7. Risultati attesi
 - 5.7.8. Indicatori dei risultati
- 5.8. Analisi di studenti e contesto familiare
 - 5.8.1. Caratteristiche dell'ambiente circostante dello studente
 - 5.8.2. Il processo di socializzazione
 - 5.8.3. Struttura e dinamica familiare
 - 5.8.4. Coinvolgimento educativo della famiglia
 - 5.8.5. Lo studente e i suoi gruppi di riferimento
 - 5.8.6. Inclusione educativa e famiglia
 - 5.8.7. Attenzione alla diversità
 - 5.8.8. Piano di convivenza
 - 5.8.9. Autoregolamentazione e indipendenza
 - 5.8.10. Fattori di prestazione
- 5.9. Analisi degli agenti educativi
 - 5.9.1. Definizione degli attori dell'intervento educativo
 - 5.9.2. Il ruolo del mediatore educativo
 - 5.9.3. Società civile e organizzazioni
 - 5.9.4. La comunità educativa
 - 5.9.5. Il personale docente
 - 5.9.6. I dirigenti
 - 5.9.7. Responsabilità dei mass media

- 5.9.8. Leadership e educazione
- 5.9.9. L'ambiente di apprendimento
- 5.9.10. Strategie di integrazione e partecipazione
- 5.10. Analisi SWOT
 - 5.10.1. La matrice SWOT
 - 5.10.2. Debolezze
 - 5.10.3. Minacce
 - 5.10.4. Punti di forza
 - 5.10.5. Opportunità
 - 5.10.6. Coppie di successo
 - 5.10.7. Coppie di adattamento
 - 5.10.8. Coppie di reazione
 - 5.10.9. Coppie di rischio
 - 5.10.10. Linee d'azione e strategia

Modulo 6. Fase di integrazione del progetto educativo nella scuola

- 6.1. Quadro normativo applicabile: Considerazioni generali e contenuti del progetto educativo
 - 6.1.1. Considerazioni generali
 - 6.1.2. Organizzazione scolastica
 - 6.1.2.1. Considerazioni generali
 - 6.1.2.2. Approcci teorici all'organizzazione scolastica
 - 6.1.2.3. Componenti organizzative nei centri scolastici
 - 6.1.3. Definizione e caratteristiche
 - 6.1.4. Valori, obiettivi e priorità di azione in funzione dell'identità del centro
 - 6.1.5. Aspetti elementari comuni per la concretizzazione del curriculum
 - 6.1.6. Linee pedagogiche
 - 6.1.7. Contenuti del progetto educativo
 - 6.1.8. Aspetti da considerare
- 6.2. Piano d'azione tutoriale
 - 6.2.1. Considerazioni generali
 - 6.2.2. Obiettivi
 - 6.2.3. Tutoraggi
 - 6.2.3.1. Funzioni di tutor
 - 6.2.3.2. Assegnazione di tutoraggi

- 6.2.3.3. Organizzazione di tutoraggi
- 6.2.4. Coordinamento dei cicli
 - 6.2.4.1. Elezione di coordinatore/coordinatrice
 - 6.2.4.2. Funzioni del ciclo
 - 6.2.4.3. Funzioni del coordinatore
- 6.2.5. Rinforzi
- 6.2.6. Azioni e attività
 - 6.2.6.1. In relazione agli studenti
 - 6.2.6.2. In relazione alla famiglia
 - 6.2.6.3. In relazione a insegnanti e organizzazione della scuola
 - 6.2.6.4. In relazione ad altri operatori educativi
- 6.2.7. Valutazione degli studenti
 - 6.2.7.1. Strumenti
 - 6.2.7.2. Fasi
 - 6.2.7.3. Criteri di valutazione
 - 6.2.7.4. Promozione degli studenti
- 6.2.8. Valutazione del personale docente: Valutazione di altri operatori educativi
- 6.2.9. Valutazione del piano d'azione del tutoraggio
- 6.2.10. Aspetti da considerare
- 6.3. Piano di assenteismo scolastico
 - 6.3.1. Considerazioni generali
 - 6.3.2. Definizione di assenteismo
 - 6.3.3. Tipologia di assenteismo
 - 6.3.4. Obiettivi del programma
 - 6.3.5. Procedure di intervento
 - 6.3.5.1. Fase preparatoria
 - 6.3.5.2. Fase di intervento
 - 6.3.5.3. Fase di valutazione
 - 6.3.6. Registrazione di ritardi
 - 6.3.7. Giustificazione di assenze e impuntualità
 - 6.3.8. Citazione e verbale
 - 6.3.9. Lettera e relazione di derivazione
 - 6.3.10. Aspetti da considerare
- 6.4. Piano di attenzione all'inclusione educativa
 - 6.4.1. Considerazioni generali
 - 6.4.2. Misure organizzative
 - 6.4.3. Adattamenti di accesso
 - 6.4.4. Adattamenti significativi
 - 6.4.5. Risorse personali
 - 6.4.6. Risorse materiali
 - 6.4.7. Agenti coinvolti
 - 6.4.8. Protocolli da seguire da parte del tutor/centro con gli studenti
 - 6.4.9. Monitoraggio del piano d'azione
 - 6.4.10. Aspetti da considerare
- 6.5. Piano di convivenza e uguaglianza
 - 6.5.1. Considerazioni generali
 - 6.5.2. Diagnosi dello stato di convivenza del centro
 - 6.5.3. Obiettivi
 - 6.5.4. Criteri di organizzazione e funzionamento
 - 6.5.5. Modelli di azione
 - 6.5.5.1. Modello di azione orientato alla prevenzione e al raggiungimento di un clima di uguaglianza ed equità delle opportunità
 - 6.5.5.2. Piani d'azione
 - 6.5.5.2.1. Nell'organizzazione e nella pianificazione generale del centro
 - 6.5.5.2.2. Nell'ambito del tutoraggio
 - 6.5.5.2.3. Nell'ambito dell'orientamento educativo
 - 6.5.5.2.4. Nell'ambito delle attività degli spazi comuni
 - 6.5.5.2.5. Nell'ambito familiare
 - 6.5.5.3. Modello di comportamento nei confronti degli studenti che presentano comportamenti contrari alle norme di convivenza
 - 6.5.5.4. Modello di azione nei confronti degli studenti che presentano comportamenti gravemente dannosi per la convivenza a scuola
 - 6.5.6. Monitoraggio del piano d'azione
 - 6.5.7. Protocollo di azione in situazioni di violenza tra pari
 - 6.5.8. Protocollo di azione contro le aggressioni al personale docente

- 6.5.9. Altri protocolli di azione
- 6.5.10. Aspetti da considerare
- 6.6. Piano di transizione tra le fasi
 - 6.6.1. Considerazioni generali
 - 6.6.2. Personale coinvolto
 - 6.6.3. Piano di transizione dalla scuola dell'infanzia alla primaria
 - 6.6.4. Promozione
 - 6.6.5. Obiettivi
 - 6.6.6. Linee guida metodologiche
 - 6.6.7. Valutazione
 - 6.6.8. Riunioni di monitoraggio
 - 6.6.9. Aspetti da considerare
- 6.7. Piano di promozione della lettura
 - 6.7.1. Considerazioni generali
 - 6.7.2. Analisi delle esigenze nell'ambito della lettura del centro
 - 6.7.3. Obiettivi
 - 6.7.4. Strategie per raggiungere gli obiettivi
 - 6.7.5. Metodologia
 - 6.7.6. Proposta di attività
 - 6.7.7. Risorse
 - 6.7.8. Valutazione del piano di lettura
 - 6.7.9. Modelli
 - 6.7.10. Aspetti da considerare
- 6.8. Piano di accoglienza scolastico
 - 6.8.1. Considerazioni generali
 - 6.8.2. Obiettivi generali
 - 6.8.3. Responsabilità
 - 6.8.4. Studenti appena arrivati
 - 6.8.4.1. Aspetti generali
 - 6.8.4.1.1. Prima dell'incorporazione
 - 6.8.4.1.1.1. Iscrizione, informazione e preparazione
 - 6.8.4.1.2. Incorporazione
 - 6.8.4.1.2.1. Benvenuto
 - 6.8.4.1.2.2. Inserimento in classe

- 6.8.4.1.3. Dopo l'incorporazione
 - 6.8.4.1.3.1. Valutazione iniziale e individuazione dei bisogni
 - 6.8.4.1.3.2. Coordinamento degli agenti educativi
 - 6.8.4.1.3.3. Pianificazione del monitoraggio
- 6.8.4.1.4. Monitoraggio e possibilità
- 6.8.4.1.5. Valutazione del processo
- 6.8.4.2. Studenti arrivati all'inizio del corso
- 6.8.4.3. Studenti arrivati dopo l'inizio del corso
- 6.8.4.4. Studenti appena arrivati con scarsa conoscenza della lingua
- 6.8.5. Nuovo personale docente che arriva al centro
 - 6.8.5.1. Aspetti generali
 - 6.8.5.2. Personale docente arrivato all'inizio del corso
 - 6.8.5.3. Personale docente arrivato dopo l'inizio del corso
- 6.8.6. Personale non docente
 - 6.8.6.1. Aspetti generali
 - 6.8.6.2. Personale non docente arrivato all'inizio del corso
 - 6.8.6.3. Personale non docente arrivato dopo l'inizio del corso
- 6.8.7. Modello del piano di accoglienza degli studenti
- 6.8.8. Modello del piano di accoglienza del personale docente
- 6.8.9. Modello del piano di accoglienza del personale non docente
- 6.8.10. Aspetti da considerare
- 6.9. Regolamento di regime interno
 - 6.9.1. Considerazioni generali
 - 6.9.2. Assegnazione degli studenti al centro scolastico
 - 6.9.3. Orari di entrata e uscita
 - 6.9.4. Assenze e sostituzioni
 - 6.9.4.1. Assenza e sostituzione degli studenti
 - 6.9.4.2. Assenza e sostituzione di personale docente e non docente
 - 6.9.5. Protocollo di somministrazione di farmaci
 - 6.9.5.1. Criteri generali
 - 6.9.5.2. Protocollo sanitario
 - 6.9.5.3. Urgenze prevedibili e non prevedibili
 - 6.9.5.4. Kit di pronto soccorso
 - 6.9.5.5. Somministrazione di farmaci
 - 6.9.5.6. Annessi

6.9.6. Protocollo in caso di incidente

6.9.6.1. Criteri generali

6.9.6.2. Situazioni lievi e gravi

6.9.7. Protocollo relativo alle uscite extrascolastiche e complementari

6.9.8. Protocollo di gestione degli spazi e delle strutture del centro

6.9.8.1. Criteri generali

6.9.8.2. Sicurezza e sorveglianza del centro

6.9.8.3. Portineria

6.9.8.4. Spazi comuni

6.9.8.5. Aula

6.9.8.6. Utilizzo di mezzi informatici

6.9.8.7. Altri

6.9.9. Riunioni di tutoraggio

6.9.10. Aspetti da considerare

6.10. Progetto di progetti

6.10.1. Progetto educativo di mensa scolastica

6.10.2. Piano di emergenza

6.10.3. Progetto di innovazione

6.10.4. Programma di riutilizzo, sostituzione e rinnovo dei libri di testo

6.10.5. Piano di miglioramento

6.10.6. Progetto curricolare

6.10.7. Progetto linguistico

6.10.8. Piano di marketing educativo

6.10.9. Piani di formazione del personale docente

6.10.10. Progetto TIC

6.10.11. Per saperne di più

Modulo 7. Fase di attuazione del progetto educativo: fattori chiave per un progetto efficiente ed efficace

7.1. Leadership educativa: quanti siamo?

7.1.1. Considerazioni generali

7.1.2. Teorie che ci avvicinano alla figura del leader

7.1.3. Competenze essenziali di leadership

7.1.4. Modelli di leadership

7.1.5. Tendenze europee nella leadership educativa

7.1.6. Strumenti per una leadership efficace ed efficiente

7.1.7. Fasi per diventare un leader

7.1.8. Abilità sociali

7.1.9. Abilità emotive

7.1.10. Aspetti da considerare

7.2. Preparazione: chi siamo?

7.2.1. Considerazioni generali

7.2.2. Definizione del progetto educativo

7.2.3. Relazione del progetto educativo con altri documenti

7.2.4. Implicazioni del progetto educativo

7.2.5. Definizione del processo

7.2.6. Pianificazione delle azioni

7.2.7. Proposta

7.2.8. Esempi di pianificazione del processo di elaborazione di un progetto educativo

7.2.9. Aspetti da considerare

7.3. Analisi della situazione: dove ci troviamo?

7.3.1. Considerazioni generali

7.3.2. Definizione del processo

7.3.3. Analisi del centro

7.3.3.1. Schede di analisi del centro

7.3.4. Analisi del contesto

7.3.4.1. Schede di analisi dell'ambiente circostante

7.3.5. Modello di relazione del gruppo direttivo ai diversi agenti educativi

7.3.6. Questionario del progetto educativo

7.3.7. Aspetti da considerare

7.4. Sensibilizzazione: perché abbiamo bisogno di tutti/e?

7.4.1. Considerazioni generali

7.4.2. Definizione del processo

7.4.3. Pianificazione delle azioni

7.4.4. Proposta

7.4.5. Esempi di pianificazione del processo di sensibilizzazione di un progetto educativo

7.4.6. Aspetti da considerare

7.5. Elaborazione: cosa vogliamo?

- 7.5.1. Considerazioni generali
- 7.5.2. Definizione del processo
- 7.5.3. Principi, valori e segni di identità del centro
- 7.5.4. Obiettivi di base: Priorità
- 7.5.5. Approvazione e convalida
- 7.5.6. Diffusione
- 7.5.7. Modelli
- 7.5.8. Aspetti da considerare
- 7.6. Implementazione: come realizzarla?
 - 7.6.1. Considerazioni generali
 - 7.6.2. Definizione del processo
 - 7.6.3. Modelli
 - 7.6.4. Aspetti da considerare
- 7.7. Monitoraggio e valutazione: come stiamo andando?
 - 7.7.1. Considerazioni generali
 - 7.7.2. Definizione del processo
 - 7.7.3. Validità e revisione
 - 7.7.4. Modelli
 - 7.7.5. Aspetti da considerare
- 7.8. Riprogettazione del progetto educativo: continuiamo?
 - 7.8.1. Considerazioni generali
 - 7.8.2. Definizione del processo
 - 7.8.3. Aspetti da considerare
- 7.9. Coordinamento di organi unipersonali e collegiali di governo: come ci coordiniamo?
 - 7.9.1. Considerazioni generali
 - 7.9.2. Definizione del processo
 - 7.9.3. Organi unipersonali
 - 7.9.4. Organi collegiali di governo
 - 7.9.5. Aspetti da considerare
- 7.10. Coinvolgimento dei diversi agenti educativi: come partecipiamo?
 - 7.10.1. Considerazioni generali
 - 7.10.2. Definizione del processo
 - 7.10.3. Modello di partecipazione e gestione
 - 7.10.4. Partecipazione delle famiglie

- 7.10.5. Partecipazione del personale docente
- 7.10.6. Partecipazione del personale non docente
- 7.10.7. Partecipazione degli studenti
- 7.10.8. Partecipazione dell'ambiente circostante
- 7.10.9. Aspetti da considerare

7.11. Per saperne di più

Modulo 8. Leadership, direzione e gestione del progetto educativo

- 8.1. Termini e ruoli: Gestione, direzione e leadership
 - 8.1.1. Manager
 - 8.1.2. Direttore
 - 8.1.3. Leader
 - 8.1.4. Il ruolo della gestione nella funzione di direzione scolastica
 - 8.1.5. Il ruolo della direzione nella funzione di direzione scolastica
 - 8.1.6. Il ruolo della leadership nella funzione di direzione scolastica
 - 8.1.7. Il triangolo virtuoso
 - 8.1.8. Nessuno è perfetto, nessuno è un'isola
 - 8.1.9. Un gioco di equilibri
 - 8.1.10. È davvero necessaria la solitudine del mandatario?
- 8.2. Coaching e leadership
 - 8.2.1. La funzione direttiva come leadership dei leader
 - 8.2.2. Il leader come *coach*
 - 8.2.3. Liderazgo, *coaching* e maieutica
 - 8.2.4. Elementi del *coaching* di squadra: assistenza alla rottura delle acque
 - 8.2.4.1. Controllare la squadra
 - 8.2.4.2. Rendere consapevoli del cambiamento
 - 8.2.4.3. Essere portavoce, sbandierare, incoraggiare, provocare
 - 8.2.5. Elementi del coaching di squadra: intervento sottocutaneo
 - 8.2.5.1. Trasferire la responsabilità alla squadra
 - 8.2.5.2. Incoraggiare la partecipazione
 - 8.2.5.3. Articolare ciò che è già in corso
 - 8.2.5.4. Normalizzare
 - 8.2.6. Elementi del coaching di squadra: aumentare le difese dell'organismo
 - 8.2.6.1. Rivelare i segni o sintomi

- 8.2.6.2. Sostenere il disagio
 - 8.2.6.3. Restituire alla squadra ciò che le appartiene
 - 8.2.6.4. Dare voce al silenzio
- 8.2.7. Il leader e il caos-ordine: transazione e trasformazione
- 8.2.8. Cambiare il linguaggio per modificare i fatti
 - 8.2.8.1. La comunicazione come chiave del cambiamento
 - 8.2.8.2. Il linguaggio come motore del cambiamento
 - 8.2.8.3. Storia, metafore e racconti: l'efficacia del linguaggio simbolico
 - 8.2.8.4. Dalle parole ai fatti
 - 8.2.8.5. Celebrare ciò che è stato realizzato
- 8.2.9. Le parole convincono, l'esempio trascina
- 8.3. Strutture e leadership: persone di riferimento nel centro, altri leader
 - 8.3.1. Il binomio potere-autorità
 - 8.3.2. Strutture organizzative e leadership formali
 - 8.3.3. Abbiamo le strutture necessarie e sufficienti?
 - 8.3.4. Tipi di leadership (senza cognome)
 - 8.3.4.1. Leader maestri
 - 8.3.4.2. Leader organizzatori
 - 8.3.4.3. Leader costruttori
 - 8.3.5. Leadership paraformale e strutture adattative
 - 8.3.6. Il potere delegato
 - 8.3.7. Non c'è dirigente senza direzione o leader senza progetto
 - 8.3.8. Si può imparare a essere leader, ma bisogna dedicare tempo e attenzione
 - 8.3.9. Essere leader partendo dai valori: impegno, esemplarità, grandezza e resilienza
- 8.4. Scelta, formazione e accompagnamento di leader nel centro
 - 8.4.1. Perché abbiamo bisogno di questo leader? Squadra di lavoro e leadership
 - 8.4.2. Co-creare il futuro: la delega nei leader
 - 8.4.2.1. Requisiti per la delega
 - 8.4.2.2. Il processo di delega
 - 8.4.2.3. Fasi della delega
 - 8.4.3. Co-creare il futuro: l'empowerment dei leader
 - 8.4.3.1. Forme di empowerment
 - 8.4.3.2. Comunicazione al centro
 - 8.4.3.3. I limiti del potere
 - 8.4.4. La formazione permanente dei leader
 - 8.4.5. Accompagnare chi si perde d'animo prendendosi cura di lui
 - 8.4.6. Il monitoraggio personalizzato di chi ha una responsabilità
 - 8.4.7. Lo sviluppo professionale dei leader
 - 8.4.8. È bene essere grati: il giorno dopo l'abbandono di una responsabilità
- 8.5. Come portare avanti il progetto educativo
 - 8.5.1. Conoscere bene il quadro: missione, visione e valori
 - 8.5.2. Saper trasmettere
 - 8.5.3. Tempi e forme di trasmissione
 - 8.5.3.1. L'importanza vs. L'urgenza
 - 8.5.3.2. Attenzione al 92% di ciò che viene comunicato, è linguaggio non verbale
 - 8.5.4. Ancoraggio nel contesto reale
 - 8.5.5. Ogni progetto richiede strategia e tattica
 - 8.5.5.1. Il piano strategico: Protagonisti
 - 8.5.5.2. La tattica: Protagonisti
 - 8.5.6. Prova ed errore
 - 8.5.7. Il progetto educativo e i leader come *coolhunter*
 - 8.5.8. *Errare humanum est*. La scuola come laboratorio: possibilità e limiti
 - 8.5.9. *Perseverare autem diabolicum*. Quello che non funziona è zavorra
 - 8.5.10. *Et tertia non datur?* Quel consiglio del 50-25-20
- 8.6. Formazione teorico-pratica sulle basi del progetto
 - 8.6.1. Il binomio fondamento-praticità
 - 8.6.2. È sempre necessario giustificare ciò che si sta per fare
 - 8.6.2.1. Il necessario supporto scientifico
 - 8.6.2.2. Come motivo propedeutico
 - 8.6.2.3. Come argomento comunicativo
 - 8.6.2.4. Per incoraggiare la riflessione, l'osservazione e la valutazione
 - 8.6.3. Anche i vantaggi pratici devono essere dimostrati
 - 8.6.4. Applicazione dell'apprendimento: motivazione e monitoraggio
 - 8.6.5. Dove investire il maggior sforzo?
 - 8.6.6. Riflessione non lamentosa su ciò che non funziona
 - 8.6.7. L'impollinazione incrociata: co-apprendimento tra docenti
 - 8.6.8. Riflessione sulle buone pratiche
 - 8.6.9. Quando ciò che è fatto è fatto
- 8.7. Lo sviluppo di un progetto 1: le sue fasi e le rispettive possibilità

- 8.7.1. Ogni progetto e gruppo ha fasi di cambiamento
- 8.7.2. Fasi di un progetto: Possibilità
 - 8.7.2.1. Analisi
 - 8.7.2.2. Progettazione
 - 8.7.2.3. Esecuzione
 - 8.7.2.4. Valutazione
- 8.7.3. Dal progetto di carta alla realtà
- 8.7.4. Microcambiamenti e sviluppo del progetto educativo: il valore del lavoro in aula
- 8.7.5. Sfruttare ciò che si fa: l'ascolto come motore del cambiamento
- 8.7.6. Lo sviluppo di un progetto e i cambiamenti personali: la curva del cambiamento
 - 8.7.6.1. Le fasi neutrali
 - 8.7.6.2. I nuovi inizi
 - 8.7.6.3. Transizione e sviluppo
- 8.7.7. Sovrapposizione di fasi in progetti complessi
 - 8.7.7.1. Come affrontare il cambiamento permanente?
 - 8.7.7.2. Quando non è possibile cambiare le squadre
- 8.7.8. E se non funziona? Si vive anche di errori
- 8.8. Lo sviluppo di un progetto 2: possibili ostacoli
 - 8.8.1. Ostacoli personali
 - 8.8.1.1. Diversi tipi di profili delle persone coinvolte
 - 8.8.1.2. Profili per tempo di esecuzione
 - 8.8.1.3. Profili per connessione
 - 8.8.1.4. Dalle culture balcanizzate alle comunità professionali
 - 8.8.2. La struttura burocratica
 - 8.8.2.1. La valutazione continua: Elaborazione di indicatori adeguati
 - 8.8.2.2. Non esistono indicatori universali
 - 8.8.2.3. Nessuna scuola si adatta alla carta
 - 8.8.3. Leggi, norme e regolamenti
 - 8.8.3.1. Imparare a leggere
 - 8.8.3.2. Chiedere
 - 8.8.3.3. Osare proporre
 - 8.8.4. Gli ostacoli come strumenti di miglioramento
- 8.9. Lo sviluppo di un progetto 3 : fattori di rischio
 - 8.9.1. Personali
 - 8.9.1.1. Mancanza di strumentazione
 - 8.9.1.2. Conflitti interni
 - 8.9.1.3. Atteggiamenti di anti-leadership
 - 8.9.2. Strutturale
 - 8.9.2.1. Incoerenza con la missione
 - 8.9.2.2. Assenza di allineamento con la visione
 - 8.9.2.3. Contraddizione con i valori
 - 8.9.2.4. Duplicazione
 - 8.9.2.5. Sovraccarico
 - 8.9.3. Strategici
 - 8.9.3.1. Decontestualizzazione
 - 8.9.3.2. Insostenibilità
 - 8.9.4. Tattici
 - 8.9.4.1. Mancanza di conoscenza del contesto
 - 8.9.4.2. Mancanza di pianificazione
 - 8.9.4.3. Fretta
 - 8.9.5. Comunicati
 - 8.9.5.1. Il "juanpalomismo"
 - 8.9.5.2. Il "cosa diranno"
 - 8.9.5.3. Da clienti a partner
 - 8.9.6. Pianificazione di un progetto e fattori di rischio: valore e prudenza
 - 8.9.7. La necessità di consulenti/supervisor esterni
- 8.10. Valutazione della leadership e direzione del progetto educativo
 - 8.10.1. La valutazione come pietra angolare di un progetto
 - 8.10.2. Il ruolo della valutazione di leadership e direzione nel progetto
 - 8.10.3. Chi valuta il leader?
 - 8.10.4. Strumenti di valutazione della leadership
 - 8.10.5. Lo sviluppo di una carriera manageriale: imparare a dirigere e guidare
 - 8.10.5.1. La formazione permanente
 - 8.10.5.2. L'accompagnamento manageriale
 - 8.10.5.3. Forum e scambi

- 8.10.6. La cultura manageriale locale e il progetto educativo del centro
- 8.10.7. La cultura manageriale locale fa parte dell'insegnamento pedagogico del centro
- 8.10.8. I cicli di leadership, segno di identità delle scuole
- 8.10.9. Il ruolo degli senior nella scuola di domani

Modulo 9. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'educazione

- 9.1. Allinearsi con Horizon 2020
 - 9.1.1. Primi progressi delle TIC e partecipazione docente
 - 9.1.2. Evoluzione del Piano Europeo Horizon 2020
 - 9.1.3. Unesco: competenza TIC per docenti
 - 9.1.4. Il docente come coach
- 9.2. Fondamenti pedagogici della robotica educativa
 - 9.2.1. Il MIT centro pioniere dell'innovazione
 - 9.2.2. Jean Piaget precursore del costruttivismo
 - 9.2.3. Seymour Papert trasformatore dell'educazione tecnologica
 - 9.2.4. Il Connettivismo di George Siemens
- 9.3. Regolarizzazione di un ambiente tecnologico-legale
 - 9.3.1. Rapporto europeo di accordo etico sulla robotica applicata
- 9.4. L'importanza della realizzazione curricolare della robotica e della tecnologia
 - 9.4.1. Le competenze educative
 - 9.4.1.1. Cos'è una competenza?
 - 9.4.1.2. Cos'è una competenza educativa?
 - 9.4.1.3. Le competenze di base in educazione
 - 9.4.1.4. Applicazione della robotica educativa alle competenze educative
 - 9.4.2. STEAM: Nuovo modello di apprendimento. Educazione innovativa per formare professionali del futuro
 - 9.4.3. Modelli di aule tecnologiche
 - 9.4.4. Inclusione della creatività e innovazione nel modello curricolare
 - 9.4.5. L'aula come un *Makerspace*
 - 9.4.6. Il pensiero critico
- 9.5. Altre forme di insegnare
 - 9.5.1. Perché è necessario innovare nell'educazione?
 - 9.5.2. Neuroeducazione: l'emozione come successo nell'educazione

- 9.5.2.1. Un po' di neuroscienze per comprendere come creare apprendimenti nei bambini

- 9.5.3. Le 10 chiavi per la gamification in classe
- 9.5.4. Robotica Educativa: la migliore metodologia dell'era digitale
- 9.5.5. Benefici della Robotica nell'Educazione
- 9.5.6. La progettazione e la stampa 3D e il loro impatto nell'Educazione
- 9.5.7. *Flipped Classroom & Flipped Learning*

9.6. Gardner e le Intelligenze Multiple

- 9.6.1. Gli 8 tipi di intelligenza
 - 9.6.1.1. Intelligenza logico-matematica
 - 9.6.1.2. Intelligenza linguistica
 - 9.6.1.3. Intelligenza spaziale
 - 9.6.1.4. Intelligenza musicale
 - 9.6.1.5. Intelligenza corporea e cinestetica
 - 9.6.1.6. Intelligenza intrapersonale
 - 9.6.1.7. Intelligenza interpersonale
 - 9.6.1.8. Intelligenza naturalistica

- 9.6.2. I 6 consigli per applicare le diverse intelligenze

9.7. Strumenti analitici della conoscenza

- 9.7.1. Applicazione dei Big Data all'educazione

Modulo 10. Robotica educativa: robot in classe

10.1. Inizi della robotica

10.2. Robo... che?

- 10.2.1. Cos'è un robot? Cosa non lo è?
- 10.2.2. Tipologie e classificazione di robot
- 10.2.3. Elementi di un robot
- 10.2.4. Comprendere le leggi della robotica
- 10.2.5. Robotica, robotica educativa e pedagogica
- 10.2.6. Tecniche DIY (*Do it Yourself*)

10.3. Modelli di apprendimento della robotica educativa

- 10.3.1. Apprendimento significativo e attivo
- 10.3.2. Apprendimento Basato su Progetti (ABP)
- 10.3.3. Apprendimento basato sul gioco

- 10.3.4. Imparare ad imparare e risoluzione dei problemi
- 10.4. Il pensiero computazionale arriva in classe
 - 10.4.1. Natura
 - 10.4.2. Concetto di pensiero computazionale
 - 10.4.3. Tecniche di pensiero computazionale
 - 10.4.4. Pensiero algoritmico e pseudocodice
 - 10.4.5. Strumenti di pensiero computazionale
- 10.5. Formula di lavoro in robotica educativa
- 10.6. Modello delle quattro C per impulsare i tuoi alunni
- 10.7. Benefici generali della robotica educativa

Modulo 11. Lavorando con robot nella Scuola dell'Infanzia: "Non per imparare la robotica, ma per imparare con la robotica"

- 11.1. La rivoluzione delle nuove tecnologie nella Scuola dell'Infanzia
 - 11.1.1. Come si sono evolute le nuove tecnologie nella Scuola dell'Infanzia?
 - 11.1.2. Competenza digitale docente
 - 11.1.3. L'importanza della fusione tra intelligenza emotiva e robotica educativa
 - 11.1.4. Insegnare ad innovare ai bambini dalla giovane età
- 11.2. Robotica in aula della Scuola dell'Infanzia: Educando per il futuro
 - 11.2.1. Presenza della robotica educativa in aula della Scuola dell'Infanzia
 - 11.2.2. Perché iniziare lo sviluppo del pensiero computazionale alla Scuola dell'Infanzia?
 - 11.2.3. Uso della robotica educativa come strategia di apprendimento
 - 11.2.4. Integrazione curricolare della robotica educativa
- 11.3. Robot in classe!
 - 11.3.1. Quali robot possiamo introdurre nella Scuola dell'Infanzia?
 - 11.3.2. Lego Duplo come strumento complementare
 - 11.3.3. Software per iniziare a programmare
- 11.4. Conoscendo Bee-bot!
 - 11.4.1. Il robot programmabile Bee-bot
 - 11.4.2. Contributi dei robot Bee-bot nell'educazione
 - 11.4.3. Studio del software e funzionamento
 - 11.4.4. Bee-bot cards
 - 11.4.5. Risorse digitali da utilizzare in classe
- 11.5. Strumenti per la classe

- 11.5.1. Come introduco la robotica in classe?
- 11.5.2. Lavorare con la robotica educativa nella Scuola dell'Infanzia
- 11.5.3. Relazione della robotica con i contenuti
- 11.5.4. Sviluppo di una sessione Bee-bot in classe

Modulo 12. Sono grande! Conoscenza della robotica educativa nella fase primaria

- 12.1. Imparando la robotica, costruendo apprendimento
 - 12.1.1. Approccio pedagogico nella scuola primaria
 - 12.1.2. Importanza del lavoro collaborativo
 - 12.1.3. Metodo *Enjoying By Doing*
 - 12.1.4. Dalle TIC (Nuove Tecnologie) alle TAC (Tecnologia dell'Apprendimento e della Conoscenza)
 - 12.1.5. Relazionando la robotica e i contenuti curricolari
- 12.2. Diventiamo ingegneri!
 - 12.2.1. La robotica come risorsa educativa
 - 12.2.2. Risorse robotiche da introdurre nella fase primaria
- 12.3. Conoscendo LEGO®
 - 12.3.1. Kit Lego WeDo 9580
 - 12.3.1.1. Contenuto del kit
 - 12.3.1.2. Software Lego WeDo 9580
 - 12.3.2. Kit Lego WeDo 2.0
 - 12.3.2.1. Contenuto del kit
 - 12.3.2.2. Software WeDo 2.0
 - 12.3.3. Prime nozioni di meccanica
 - 12.3.3.1. Principi scientifico-tecnologici delle leve
 - 12.3.3.2. Principi scientifico-tecnologici di ruote e assi
 - 12.3.3.3. Principi scientifico-tecnologici degli ingranaggi
 - 12.3.3.4. Principi scientifico-tecnologici delle pulegge
- 12.4. Pratica docente: Costruendo il mio primo robot
 - 12.4.1. Introduzione a mBot: primi passi
 - 12.4.2. Movimento del robot
 - 12.4.3. Sensore IR (di luce)
 - 12.4.4. Sensore ultrasuoni: Rilevatore di ostacoli
 - 12.4.5. Sensore segui linee

- 12.4.6. Sensori aggiuntivi che ci troviamo nel kit
- 12.4.7. *mBot Face*
- 12.4.8. Gestione del robot con l'applicazione
- 12.5. Come disegnare i tuoi materiali didattici?
 - 12.5.1. Sviluppo di competenze con la tecnologia
 - 12.5.2. Lavorando progetti vincolari con il curriculum scolastico
 - 12.5.3. Come si sviluppa una sessione di robotica in una classe di Scuola Primaria?

Modulo 13. Approcciando gli studenti di secondaria alle carriere del futuro

- 13.1. La robotica come elemento motivazionale
 - 13.1.1. Motivazione come strategia di apprendimento
 - 13.1.2. La robotica educativa contro l'abbandono scolastico: Rapporto della OECD
 - 13.1.3. Il cammino verso le carriere del futuro
 - 13.1.4. Robotica come modulo nella scuola secondaria
 - 13.1.5. Robotica per l'apprendimento dei giovani
- 13.2. Quali risorse possiamo introdurre nelle aule di scuola secondaria?
- 13.3. Essere elettronici
 - 13.3.1. Importanza dell'*Open Source Hardware* (OSH)
 - 13.3.2. Utilità educative della tecnologia *Open Source*
 - 13.3.3. Cos'è Arduino?
 - 13.3.4. Parti di Arduino
 - 13.3.5. Tipologie di Arduino
 - 13.3.6. Software Arduino
 - 13.3.7. Funzionamento della *Protoboard*
 - 13.3.8. *Fritzing*: come piattaforma di allenamento
- 13.4. Lego Mindstorms Education EV3
 - 13.4.1. Sviluppo del Lego Mindstorms: MIT + Lego®
 - 13.4.2. Generazioni Mindstorms
 - 13.4.3. Componenti del Kit Robotico Lego Mindstorms
 - 13.4.4. Software EV3
 - 13.4.5. Blocchi di programmazione
- 13.5. Riprendendo mBot
 - 13.5.1. Sfida: Robot che traccia le pareti
 - 13.5.2. Sfida: robot che risolve labirinti

- 13.5.3. Sfida: procede seguendo linee
- 13.5.4. Sfida: veicolo autonomo
- 13.5.5. Sfida: SumoBot
- 13.6. Le competizioni: La sfida dei migliori
 - 13.6.1. Tipi di competizioni della robotica educativa
 - 13.6.2. RoboCup
 - 13.6.3. Competenza robotica
 - 13.6.4. First Lego League (FLL)
 - 13.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
 - 13.6.6. RobotyPic

Modulo 14. Robotica specifica per bambini con BES (bisogni educativi speciali)

- 14.1. La robotica come risorsa pedagogica per bambini con BES
 - 14.1.1. Cosa si intende per studenti con bisogni educativi speciali?
 - 14.1.2. Il ruolo dell'educatore di fronte a studenti con BES
 - 14.1.3. La robotica come risorsa pedagogica per bambini con BES
- 14.2. La robotica educativa come risposta educativa al ADHD
 - 14.2.1. Cos'è il disturbo da deficit dell'attenzione e iperattività (ADHD)?
Processo insegnamento-apprendimento, attenzione e motivazione
 - 14.2.2. Perché la robotica educativa apporta benefici a bambini con ADHD?
Strategie docenti per lavorare con studenti con ADHD
 - 14.2.3. La parte più importante: divertimento e motivazione
- 14.3. La robotica come terapia per bambini con autismo e asperger
 - 14.3.1. Cos'è il Disturbo dello Spettro Autistico?
 - 14.3.2. Cos'è la Sindrome di Asperger?
 - 14.3.3. Che differenze troviamo tra Autismo e Asperger?
 - 14.3.4. Benefici che apporta la robotica ai bambini con Autismo e Asperger
 - 14.3.5. Può un robot aiutare a socializzare con un bambino autistico?
 - 14.3.6. Applicazioni di supporto per l'apprendimento orale, scritto, matematico, ecc.
 - 14.3.7. Applicazioni di supporto per la vita di tutti i giorni
- 14.4. La robotica, un'alternativa per bambini con capacità elevate
 - 14.4.1. Intelligenza e capacità elevate
 - 14.4.2. Stile di apprendimento nei bambini con capacità elevate
 - 14.4.3. Come la robotica educativa aiuta i bambini con capacità elevate?
 - 14.4.4. Risorse robotiche per lavorare con bambini con capacità elevate

Modulo 15. Il linguaggio più esteso nelle classi della primaria: *Scratch*

- 15.1. Introduzione a *Scratch*
 - 15.1.1. Cos'è *Scratch*?
 - 15.1.2. La conoscenza libera
 - 15.1.3. Uso educativo di *Scratch*
- 15.2. Conoscendo il contesto di *Scratch*
 - 15.2.1. Scenario
 - 15.2.2. Modifica di oggetti e scenari
 - 15.2.3. Barra di menù e strumenti
 - 15.2.4. Cambio di montaggio dei costumi e del suono
 - 15.2.5. Vedere e condividere progetti
 - 15.2.6. Modifica di programmi per blocchi
 - 15.2.7. Aiuto
 - 15.2.8. Zaino
- 15.3. Sviluppo di blocchi di programmazione
 - 15.3.1. In base alla forma
 - 15.3.2. In base al colore
 - 15.3.2.1. Blocchi di movimento (blu)
 - 15.3.2.2. Blocchi di aspetto (viola)
 - 15.3.2.3. Blocchi di suono (rosa)
 - 15.3.2.4. Blocchi della matita (verde)
 - 15.3.2.5. Blocchi dei dati (arancione)
 - 15.3.2.6. Blocchi di eventi (marrone)
 - 15.3.2.7. Blocchi di controllo (ocra)
 - 15.3.2.8. Blocchi dei sensori (azzurro)
 - 15.3.2.9. Blocchi operatori (verde chiaro)
 - 15.3.2.10. Altri blocchi (violetto e grigio scuro)
- 15.4. Impilare i blocchi: Parte pratica
- 15.5. Comunità *Scratch* per studenti
- 15.6. *ScratchEd: Learn, Share, Connect*. Comunità per docenti

Modulo 16. Programmare per imparare giocando

- 16.1. Il futuro dell'educazione sta nell'insegnare a programmare
 - 16.1.1. Le origini della programmazione per bambini: il linguaggio Logo
 - 16.1.2. Impatto dell'apprendimento della programmazione in classe
 - 16.1.3. Piccoli creatori senza paura di sbagliare
- 16.2. Strumenti didattici per introdurre la programmazione in classe
 - 16.2.1. Da dove iniziamo ad insegnare la programmazione?
 - 16.2.2. Come la posso introdurre in classe?
- 16.3. Quali strumenti di programmazione troviamo?
 - 16.3.1. Piattaforma per imparare a programmare dalla scuola dell'infanzia: *Code.org*
 - 16.3.2. Programmazione di videogiochi in 3D: *Kodu game lab*
 - 16.3.3. Imparare a programmare nella scuola secondaria con linguaggio *JavaScript*, *C++*, *Python*, *Code Combat*
 - 16.3.4. Altre alternative per programmare a scuola

Modulo 17. Progettazione e stampa 3D: "Se puoi sognarlo puoi crearlo"

- 17.1. Origini e sviluppo della progettazione e della stampa 3D
 - 17.1.1. Che cos'è?
 - 17.1.2. Progetto NMC *Horizon: Relazione EDUCAUSE Learning*
 - 17.1.3. Evoluzione della stampa 3D
- 17.2. Stampanti 3D: quali possiamo trovare?
 - 17.2.1. SLA - Stereolitografia
 - 17.2.2. SLS - Sinterizzazione laser selettiva
 - 17.2.3. Iniezione
 - 17.2.4. FDM - Deposizione di Materiale Fuso
- 17.3. Quali sono i tipi di materiali disponibili per la stampa 3D?
 - 17.3.1. ABS
 - 17.3.2. PLA
 - 17.3.3. Nylon
 - 17.3.4. Flex
 - 17.3.5. PET
 - 17.3.6. Hips

17.4. Applicazioni in diversi campi

- 17.4.1. Arte
- 17.4.2. Alimentazione
- 17.4.3. Tessile e gioielleria
- 17.4.4. Medicina
- 17.4.5. Costruzione
- 17.4.6. Educazione

Modulo 18. Tinkercad, una forma diversa di imparare

18.1. Usando *Tinkercad* in aula

- 18.1.1. Conoscendo *Tinkercad*
- 18.1.2. Percezione del 3D
- 18.1.3. Hello world!

18.2. Prime operazioni con *Tinkercad*

- 18.2.1. Utilizzando il comando "Hole"
- 18.2.2. Raggruppare e scomporre gli elementi

18.3. Creando cloni

- 18.3.1. Copiare, incollare, duplicare
- 18.3.2. Scalare il progetto, modificare i cloni

18.4. Aggiustando le nostre creazioni

- 18.4.1. Allineare
- 18.4.2. "Mirror" (effetto specchio)

18.5. Stampando i primi disegni

- 18.5.1. Importare ed esportare disegni
- 18.5.2. Quale software possiamo usare per realizzare la nostra stampa?
- 18.5.3. Da *Tinkercad* a Cura: Rendendo reali i nostri disegni!

18.6. Orientamenti per il disegno e la stampa 3D in classe

- 18.6.1. Come lavorare il disegno in classe?
- 18.6.2. Relazionando il disegno con i contenuti
- 18.6.3. Thingiverse come strumento di aiuto per il docente

Modulo 19. Pianificazione e gestione economico-finanziaria di progetti educativi

19.1. Analisi situazionale e problematica educativa

- 19.1.1. Esame diagnostico
- 19.1.2. Indicatori educativi
- 19.1.3. Il problema educativo
- 19.1.4. Problemi di infrastruttura
- 19.1.5. Problemi socio-economici
- 19.1.6. Problemi amministrativi e istituzionali
- 19.1.7. Problemi ambientali
- 19.1.8. Problemi storico-culturali
- 19.1.9. Analisi causa-effetto
- 19.1.10. Analisi SWOT

19.2. Introduzione alla pianificazione e gestione economico-finanziaria di progetti educativi

- 19.2.1. Preparazione e valutazione dei progetti
- 19.2.2. Il processo decisionale associato a un progetto
- 19.2.3. Tipologia dei progetti
- 19.2.4. Valutazione dei progetti
- 19.2.5. Valutazione sociale dei progetti
- 19.2.6. I progetti nella pianificazione dello sviluppo
- 19.2.7. Portata dello studio dei progetti
- 19.2.8. Lo studio tecnico del progetto
- 19.2.9. Lo studio del mercato
- 19.2.10. Lo studio organizzativo e finanziario

19.3. Struttura economica e studio del mercato educativo

- 19.3.1. Struttura del mercato
- 19.3.2. Domanda di prodotti educativi
- 19.3.3. Determinazione dei prezzi
- 19.3.4. L'offerta
- 19.3.5. Il mercato del progetto
- 19.3.6. Obiettivo e fasi dello studio di mercato
- 19.3.7. Il consumatore
- 19.3.8. La strategia commerciale
- 19.3.9. Analisi del mezzo
- 19.3.10. La domanda

19.4. Tecniche di proiezione e stima dei costi

- 19.4.1. La proiezione
- 19.4.2. Metodi di proiezione
- 19.4.3. Metodi qualitativi e causali
- 19.4.4. Modelli di serie temporali
- 19.4.5. Informazioni sui costi
- 19.4.6. Costi differenziali e futuri
- 19.4.7. Elementi rilevanti di costo
- 19.4.8. Funzioni di costo a breve termine
- 19.4.9. Analisi costo-volume-utilità
- 19.4.10. Costi di contabilità e I.V.A. (imposta sul valore aggiunto)

19.5. Antecedenti economici di studio tecnico e determinazione delle dimensioni

- 19.5.1. Portata dello studio e processo di produzione
- 19.5.2. Economie di scala
- 19.5.3. Modello di Lange
- 19.5.4. Investimenti in strumentazione
- 19.5.5. Bilancio personale e scelta di alternative tecnologiche
- 19.5.6. Fattori che influenzano le dimensioni del progetto
- 19.5.7. L'economia delle dimensioni
- 19.5.8. L'ottimizzazione delle dimensioni
- 19.5.9. Dimensioni di un progetto con mercato in crescita
- 19.5.10. Dimensioni di un progetto con domanda costante

19.6. Decisioni di localizzazione ed effetti economici organizzativi

- 19.6.1. Studio e fattori di localizzazione
- 19.6.2. Metodi di valutazione per fattori non quantificabili
- 19.6.3. Metodo qualitativo per punti
- 19.6.4. Il metodo di Brown e Gibson
- 19.6.5. Massimizzazione del valore attuale netto
- 19.6.6. Lo studio dell'organizzazione del progetto
- 19.6.7. Gli effetti economici delle variabili organizzative
- 19.6.8. Investimento nell'organizzazione
- 19.6.9. I costi dell'operazione amministrativa
- 19.6.10. Rilevanza dei sistemi amministrativi nella preparazione e valutazione dei progetti

19.7. Il quadro legale e gli investimenti del progetto

- 19.7.1. Rilevanza del quadro legale
- 19.7.2. Considerazioni economiche dello studio legale
- 19.7.3. Alcuni effetti economici dello studio legale
- 19.7.4. L'ordinamento giuridico dell'organizzazione sociale
- 19.7.5. Investimenti pre-avviamento
- 19.7.6. Investimento in capitale di lavoro
- 19.7.7. Metodo contabile
- 19.7.8. Metodo del periodo di disallineamento
- 19.7.9. Metodo del deficit massimo cumulato
- 19.7.10. Investimenti durante l'operazione

19.8. Benefici del progetto e costruzione dei flussi di cassa

- 19.8.1. I tipi di benefici
- 19.8.2. Valori di scarto
- 19.8.3. Politiche di prezzo
- 19.8.4. Analisi della redditività per la determinazione dei prezzi
- 19.8.5. Elementi del flusso di cassa
- 19.8.6. Struttura di un flusso di cassa
- 19.8.7. Flusso di cassa dell'investitore
- 19.8.8. Flussi di cassa dei progetti nelle imprese in corso
- 19.8.9. EBITDA
- 19.8.10. Altre considerazioni

19.9. Criteri di valutazione dei progetti e tasso di sconto

- 19.9.1. Il criterio del valore attuale netto (VAN)
- 19.9.2. Il criterio del tasso interno di rendimento (TIR)
- 19.9.3. Altri criteri di decisione
- 19.9.4. Effetti dell'inflazione sulla valutazione del progetto
- 19.9.5. Il costo di capitale
- 19.9.6. Il costo del debito
- 19.9.7. Il costo del capitale proprio o patrimoniale
- 19.9.8. Modello dei prezzi delle attività di capitale per determinare il costo del patrimonio
- 19.9.9. Tasso medio delle imprese vs. CAPM
- 19.9.10. Il problema dell'agenzia

- 19.10. Analisi di rischio e sensibilità
 - 19.10.1. Considerazioni preliminari
 - 19.10.2. Modello unidimensionale di sensibilizzazione del VAN
 - 19.10.3. Modello multidimensionale di sensibilizzazione del VAN, simulazione di Monte Carlo
 - 19.10.4. Usi e abusi della sensibilità
 - 19.10.5. Preparazione e valutazione sociale dei progetti
 - 19.10.6. Costi e benefici sociali
 - 19.10.7. Incidenza degli effetti indiretti o delle esternalità
 - 19.10.8. Incidenza degli effetti intangibili
 - 19.10.9. Incidenza del tasso sociale di sconto
 - 19.10.10. Valutazione privata e sociale

Modulo 20. Marketing e pubblicità di un progetto educativo

- 20.1. Introduzione al marketing
 - 20.1.1. Introduzione al marketing
 - 20.1.2. Esigenze di marketing
 - 20.1.3. Evoluzione del concetto di marketing
 - 20.1.4. Nuove tendenze nel marketing
 - 20.1.5. Dal marketing transazionale al marketing relazionale
 - 20.1.6. Responsabilità sociale corporativa
 - 20.1.7. Il marketing
 - 20.1.7.1. Marketing 1.0
 - 20.1.7.2. Marketing 2.0
 - 20.1.7.3. Marketing 3.0
 - 20.1.7.4. Marketing 4.0
 - 20.1.8. Il marketing olistico
- 20.2. Pianificazione commerciale
 - 20.2.1. Pianificazione strategica aziendale e pianificazione del marketing
 - 20.2.2. Il piano di marketing in azienda
 - 20.2.3. Fase 1. analisi della situazione
 - 20.2.3.1. Analisi di mercato
 - 20.2.3.2. Microambiente
 - 20.2.3.3. Macroambiente
 - 20.2.3.4. Analisi interna

- 20.2.4. Fase 2. definizione degli obiettivi
- 20.2.5. Fase 3. progettazione di strategie
 - 20.2.5.1. Il prodotto
 - 20.2.5.2. Il prezzo
 - 20.2.5.3. La distribuzione
 - 20.2.5.4. La comunicazione
- 20.2.6. Fase 4. valutazione, organizzazione, attuazione e controllo della strategia
 - 20.2.6.1. Valutazione della strategia commerciale
 - 20.2.6.2. Organizzazione del reparto marketing e implementazione della strategia commerciale
 - 20.2.6.3. Controllo della strategia commerciale (*feedback*)
- 20.3. Segmentazione di mercati e clienti
 - 20.3.1. Migliorare l'efficacia delle azioni di marketing attraverso una corretta segmentazione dei clienti
 - 20.3.2. Differenziare i lead dalle campagne per indirizzare gli sforzi a chi acquista i prodotti
 - 20.3.3. Selezionare i mercati e il pubblico che meglio si adattano ai prodotti/servizi e alle caratteristiche dell'azienda
 - 20.3.4. Identificare le esigenze dei clienti e progettare un marketing mix efficace per soddisfarle
 - 20.3.5. Ottenere un elevato vantaggio competitivo e generare opportunità di crescita per l'azienda
 - 20.3.6. Conoscere le variabili che dovrebbero far parte del programma di segmentazione
 - 20.3.7. Quali sono i vantaggi dell'implementazione di un programma di segmentazione?
 - 20.3.8. Incorporare la segmentazione nel processo di vendita e marketing della società
- 20.4. Posizionamento e costruzione del marchio personale
 - 20.4.1. Come viene generato il cosiddetto valore del marchio?
 - 20.4.2. Chiavi per una corretta gestione del marchio sia online che offline
 - 20.4.3. Elementi che compongono il marchio e quali caratteristiche devono soddisfare
 - 20.4.4. Caratteristiche, vantaggi e svantaggi delle diverse strategie esistenti per la gestione dei marchi
 - 20.4.5. Strategie adeguate per migliorare il posizionamento del prodotto o servizio attraverso il marchio e la sua comunicazione

20.5. Creatività pubblicitaria e nuova forma di comunicazione in azienda

- 20.5.1. Che cos'è la creatività e quali sono le condizioni migliori per creare?
- 20.5.2. Cosa serve per arrivare all'idea?
- 20.5.3. Come funziona il pensiero creativo pubblicitario?
- 20.5.4. Come è strutturato un messaggio pubblicitario?
- 20.5.5. Come generare *publicity*?
- 20.5.6. Come creare annunci digitali?
- 20.5.7. Quali sono le ragioni principali per cui è necessario avere un marchio?
- 20.5.8. Quali sono le differenze tra il logo e il marchio?

20.6. Offerta educativa

- 20.6.1. Il progetto educativo
- 20.6.2. Ideazione
- 20.6.3. Servizi extra
- 20.6.4. Utilizzo di diversi materiali
- 20.6.5. Certificazioni
- 20.6.6. Differenze nell'offerta educativa
- 20.6.7. Metodologia
- 20.6.8. Personale docente
- 20.6.9. Strutture
- 20.6.10. Servizi annessi (posizione e vie di accesso)

20.7. Social network

20.7.1. Campagna su Facebook ADS

- 20.7.1.1. Creare campagne persuasive e ad alto impatto, guidando il cliente durante l'intero percorso di acquisto e utilizzando gli obiettivi ideali per la campagna
- 20.7.1.2. Sfruttare al 100% la piattaforma Facebook, conoscendo la sua struttura e funzionamento
- 20.7.1.3. Creare annunci in diversi formati di Facebook, conoscendo la sua struttura e funzionamento

20.7.1.4. Preparare una presentazione che tratta tutti i processi di vendita

20.7.1.5. Creare e ottimizzare la pagina Facebook per ottenere i migliori risultati

20.7.1.6. "Spiare" la concorrenza e usarla come riferimento per migliorare prodotti e servizi

20.7.1.7. Controlla il ROI della campagna e aumentare così i risultati

20.7.2. Campagna su Twitter ADS

20.7.2.1. Obiettivo

20.7.2.2. Pubblico

20.7.2.3. Aste

20.7.2.4. Budget

20.7.2.5. Creatività

20.7.2.6. Analisi della tua campagna

20.7.3. Campagna su Instagram

20.7.3.1. Contenuti

20.7.3.2. Ottimizza il tuo profilo

20.7.3.3. Utilizzo di hashtag

20.7.3.4. Incoraggiare la partecipazione

20.7.3.5. Mostra le esperienze dei clienti

20.7.3.6. Instagram per gli eventi

20.7.4. Campagne di *Email Marketing*

20.7.5. Campagne di WhatsApp

20.7.6. App

20.7.7. Blog

20.8. Creazione e gestione della strategia di marketing per le aziende di servizi

20.8.1. Cos'è il marketing di servizi: strategie, metodologie e strumenti

20.8.2. Aspetti distintivi del marketing dei servizi

20.8.3. Piano di marketing dei servizi

20.8.4. Posizionamento nella marcatura di servizio con successo

20.8.5. Analizzare il comportamento dei clienti nelle aziende di servizi

20.9. Strategie di marketing

20.9.1. Introduzione

20.9.2. Decisioni sul prodotto

20.9.2.1. Dimensioni del prodotto

20.9.2.2. Decisioni sul portafoglio di prodotti

20.9.2.3. Creazione di nuovi prodotti

20.9.2.4. Il ciclo di vita del prodotto

20.9.3. Decisioni sui prezzi

20.9.3.1. Politiche e strategie di determinazione dei prezzi

20.9.3.2. Fattori determinanti della politica dei prezzi

20.9.3.3. Strategie di determinazione dei prezzi

20.9.4. Decisioni sulla distribuzione

20.9.4.1. Decisioni relative alla gestione della distribuzione

20.9.5. Decisioni sulla comunicazione

20.9.5.1. La vendita personale

20.9.5.2. La promozione delle vendite

20.9.5.3. Le pubbliche relazioni

20.9.5.4. La pubblicità

20.9.5.5. Altri strumenti di comunicazione

20.10. *Marketing metrics*: analisi della redditività delle campagne

20.10.1. Utilità delle diverse metriche in funzione del tipo di azienda, la strategia e gli obiettivi

20.10.2. Principali indicatori utilizzati per misurare il risultato dalle attività commerciali e di marketing delle imprese



“

Il tuo percorso verso l'eccellenza inizia con TECH! Grazie alla modalità 100% online e alle risorse multimediali disponibili 24 ore al giorno, combinerai i tuoi studi con la tua vita professionale"

04

Obiettivi didattici

Questo Master Specialistico è progettato per garantire che i professionisti acquisiscano competenze solide e aggiornate nell'integrazione di tecnologie avanzate nel campo dell'educazione. In questo modo, il programma preparerà leader in grado di progettare, implementare e valutare progetti educativi innovativi che incorporano strumenti tecnologici all'avanguardia. Si cercherà anche di padroneggiare l'uso della robotica e della stampa 3D come risorse pedagogiche, applicandole in modo efficace in diversi contesti educativi. Attraverso queste conoscenze, gli studenti saranno preparati a trasformare le aule in spazi di apprendimento dinamici e motivanti.



CHAPTER TH

“

Solo questo corso post- laurea ti fornirà tutti gli strumenti necessari per raggiungere i tuoi obiettivi e diventare un punto di riferimento nell'implementazione delle tecnologie educative”



Obiettivi generali

- ♦ Sviluppare competenze per progettare e implementare progetti educativi integrando la robotica e la stampa 3D
- ♦ Applicare la robotica e le tecnologie 3D nello sviluppo di risorse didattiche innovative per l'aula
- ♦ Sviluppare competenze nella creazione di piani di studio che includono la robotica come strumento educativo
- ♦ Implementare progetti educativi che promuovono l'apprendimento attivo attraverso la robotica e la stampa 3D
- ♦ Applicare metodologie didattiche basate su progetti per l'integrazione della robotica in classe
- ♦ Sviluppare capacità per l'implementazione di programmi di formazione degli insegnanti in robotica e 3D
- ♦ Gestire la creazione e l'uso di materiali didattici 3D per migliorare la comprensione dei concetti complessi
- ♦ Sviluppare competenze per coordinare progetti educativi interdisciplinari utilizzando la robotica
- ♦ Applicare la robotica e la stampa 3D per incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi negli studenti
- ♦ Implementare strategie di apprendimento basate su progetti utilizzando la robotica e la tecnologia 3D
- ♦ Sviluppare competenze nella programmazione di robot educativi per facilitare l'apprendimento pratico
- ♦ Applicare tecniche di stampa 3D per creare prototipi educativi che completano il processo didattico
- ♦ Gestire l'integrazione della robotica nel curriculum scolastico per migliorare la motivazione degli studenti
- ♦ Sviluppare progetti educativi che utilizzano la robotica per promuovere la creatività e l'innovazione negli studenti
- ♦ Implementare progetti di stampa 3D per la personalizzazione dell'apprendimento e lo sviluppo delle competenze tecniche
- ♦ Sviluppare competenze per valutare l'impatto della robotica e della stampa 3D sui processi di apprendimento
- ♦ Applicare la robotica e la stampa 3D per creare esperienze educative inclusive per gli studenti con disabilità
- ♦ Sviluppare soluzioni pedagogiche che integrino le tecnologie emergenti per migliorare l'istruzione
- ♦ Gestire la pianificazione e l'esecuzione di progetti robotici educativi a vari livelli accademici
- ♦ Applicare approcci pedagogici innovativi per l'insegnamento di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM) utilizzando la robotica e il 3D



Obiettivi specifici

Modulo 1. Introduzione al progetto educativo

- ♦ Definire i concetti fondamentali di un progetto educativo
- ♦ Analizzare gli elementi essenziali di un progetto educativo integrale
- ♦ Identificare i diversi tipi di progetti educativi in base alle loro caratteristiche
- ♦ Stabilire le basi per la progettazione di un progetto educativo in base alle esigenze del centro

Modulo 2. Tipi di progetti educativi

- ♦ Classificare i diversi tipi di progetti educativi in base al loro obiettivo
- ♦ Confrontare i progetti educativi a livello istituzionale e comunitario
- ♦ Identificare i vantaggi e gli svantaggi di ogni tipo di progetto educativo
- ♦ Analizzare i requisiti specifici di ogni tipo di progetto per la sua implementazione

Modulo 3. Benefici dell'implementazione di un progetto educativo

- ♦ Valutare gli impatti positivi di un progetto educativo nella comunità scolastica
- ♦ Identificare i benefici nello sviluppo integrale degli studenti
- ♦ Analizzare come un progetto educativo migliora la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento
- ♦ Esaminare il ruolo della partecipazione della comunità nei benefici di un progetto

Modulo 4. Circostanze che influenzano la programmazione e l'implementazione del progetto educativo

- ♦ Analizzare le variabili contestuali che influenzano la programmazione di un progetto educativo
- ♦ Identificare i fattori sociali, economici e culturali che influenzano la loro attuazione
- ♦ Valutare l'impatto delle risorse disponibili sull'efficacia del progetto educativo
- ♦ Esaminare le condizioni dell'ambiente educativo come fattore chiave nell'implementazione

Modulo 5. Fase di programmazione del progetto educativo: analisi olistica della situazione

- ♦ Applicare un approccio olistico per analizzare le esigenze della scuola
- ♦ Identificare le priorità e gli obiettivi da considerare nella fase di programmazione
- ♦ Stabilire un piano strategico di intervento basato su una diagnosi completa
- ♦ Sviluppare un programma dettagliato di attività e risorse necessarie

Modulo 6. Fase di integrazione del progetto educativo nella scuola

- ♦ Stabilire un piano di integrazione che colleghi il progetto alla missione e alla visione istituzionale
- ♦ Identificare le chiavi per coinvolgere tutti i membri della scuola nel progetto
- ♦ Sviluppare strategie per adattare il progetto alla struttura e alla cultura del centro
- ♦ Promuovere la partecipazione attiva di studenti, insegnanti e famiglie all'integrazione del progetto

Modulo 7. Fase di attuazione del progetto educativo: fattori chiave per un progetto efficiente ed efficace

- ♦ Identificare i fattori che determinano il successo nell'implementazione di un progetto educativo
- ♦ Sviluppare strategie per garantire l'efficacia e l'efficienza nell'esecuzione del progetto
- ♦ Valutare le risorse necessarie per garantire un'implementazione di successo
- ♦ Stabilire meccanismi di monitoraggio e valutazione durante la fase di attuazione

Modulo 8. Leadership, direzione e gestione del progetto educativo

- ♦ Analizzare le competenze di leadership necessarie per gestire un progetto educativo
- ♦ Sviluppare capacità gestionali e organizzative per l'esecuzione del progetto
- ♦ Identificare le caratteristiche di un leader educativo nell'implementazione dei progetti
- ♦ Valutare gli strumenti di gestione che facilitano il processo di gestione del progetto

Modulo 9. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'educazione

- ♦ Analizzare l'evoluzione storica della tecnologia nel settore educativo
- ♦ Identificare gli strumenti tecnologici fondamentali per l'educazione moderna
- ♦ Valutare l'impatto della tecnologia nello sviluppo di nuovi modelli educativi
- ♦ Esaminare le tendenze emergenti nell'applicazione della tecnologia educativa

Modulo 10. Robotica educativa: robot in classe

- ♦ Definire le basi della robotica didattica e la sua applicazione in classe
- ♦ Identificare i tipi di robot più adatti al contesto scolastico
- ♦ Analizzare i benefici pedagogici della robotica nell'apprendimento attivo
- ♦ Sviluppare progetti pratici per integrare i robot nei processi educativi

Modulo 11. Lavorando con robot nella Scuola dell'Infanzia: "Non per imparare la robotica, ma per imparare con la robotica"

- ♦ Analizzare le possibilità pedagogiche della robotica nella scuola dell'infanzia
- ♦ Sviluppare attività che utilizzano i robot per promuovere l'apprendimento di concetti di base
- ♦ Identificare i benefici cognitivi ed emozionali dell'uso della robotica nei bambini
- ♦ Stabilire criteri per adattare l'uso dei robot all'età e alle capacità degli studenti

Modulo 12. Sono grande! Conoscenza della robotica educativa nella fase primaria

- ♦ Analizzare come la robotica può favorire lo sviluppo delle competenze nella scuola primaria
- ♦ Identificare gli strumenti e le risorse più adatti per insegnare la robotica nella scuola primaria
- ♦ Sviluppare attività didattiche che integrino la robotica nel curriculum della scuola primaria
- ♦ Valutare l'impatto della robotica didattica sulla motivazione e sull'apprendimento dei bambini

Modulo 13. Approcciando gli studenti di secondaria alle carriere del futuro

- ♦ Identificare le competenze chiave che gli studenti devono sviluppare per le carriere tecnologiche
- ♦ Progettare attività che indirizzino gli studenti delle scuole secondarie verso il mondo digitale e tecnologico
- ♦ Analizzare le tendenze del mercato del lavoro e come adattare l'istruzione a queste richieste
- ♦ Sviluppare strategie di motivazione per gli studenti a interessarsi alle carriere future

Modulo 14. Robotica specifica per bambini con BES (bisogni educativi speciali)

- ♦ Identificare i benefici della robotica per lo sviluppo dei bambini con BES
- ♦ Sviluppare strategie pedagogiche che adattano la robotica a diversi tipi di bisogni educativi
- ♦ Valutare le risorse tecnologiche accessibili ai bambini con BES nel campo dell'educazione
- ♦ Analizzare l'efficacia della robotica come strumento di apprendimento inclusivo

Modulo 15. Il linguaggio più esteso nelle classi della primaria: Scratch

- ♦ Identificare le caratteristiche fondamentali di Scratch come strumento educativo
- ♦ Sviluppare attività interattive utilizzando Scratch per l'istruzione primaria
- ♦ Analizzare come Scratch promuove le abilità logiche e creative negli studenti
- ♦ Progettare progetti che integrino Scratch nell'apprendimento di altri moduli

Modulo 16. Programmare per imparare giocando

- ♦ Sviluppare progetti educativi che utilizzano la programmazione come strumento di apprendimento
- ♦ Identificare i vantaggi dell'insegnamento della programmazione attraverso giochi interattivi
- ♦ Applicare concetti di programmazione in attività ludiche che stimolano l'apprendimento
- ♦ Analizzare come la programmazione in classe migliora le abilità cognitive negli studenti

Modulo 17. Progettazione e stampa 3D: "Se puoi sognarlo puoi crearlo"

- ♦ Analizzare le possibilità pedagogiche della stampa 3D nel settore educativo
- ♦ Progettare attività e progetti che utilizzano la stampa 3D come strumento di apprendimento
- ♦ Identificare gli strumenti tecnologici necessari per implementare la stampa 3D in classe
- ♦ Valutare i vantaggi del design e della creazione 3D nello sviluppo creativo degli studenti

Modulo 18. Tinkercad, una forma diversa di imparare

- ♦ Introdurre l'uso di *Tinkercad* come strumento di progettazione e modellazione in classe
- ♦ Sviluppare progetti educativi utilizzando *Tinkercad* nell'apprendimento della geometria
- ♦ Analizzare i vantaggi di *Tinkercad* per la creazione di modelli 3D in modo intuitivo
- ♦ Applicare *Tinkercad* nello sviluppo di competenze tecniche e creative negli studenti

Modulo 19. Pianificazione e gestione economico-finanziaria di progetti educativi

- ♦ Sviluppare capacità di pianificazione del budget e gestione finanziaria di progetti educativi
- ♦ Identificare le fonti di finanziamento più appropriate per i progetti educativi
- ♦ Analizzare in che modo la pianificazione economica influisce sulla riuscita di un progetto educativo
- ♦ Valutare la sostenibilità finanziaria dei progetti educativi a breve e lungo termine

Modulo 20. Marketing e pubblicità di un progetto educativo

- ♦ Progettare strategie di marketing adatte alla promozione di progetti educativi
- ♦ Identificare gli strumenti pubblicitari più efficaci per diffondere progetti educativi
- ♦ Valutare l'importanza della comunicazione digitale nella visibilità di un progetto educativo
- ♦ Analizzare i diversi canali di diffusione per attirare il pubblico target di un progetto educativo



Questo corso post-laurea è il modo ideale per fare la differenza in Robotica e Progetti Educativi. Unisciti a TECH, la più grande università digitale al mondo secondo Forbes e migliora la tua carriera professionale"

05

Opportunità professionali

Questa qualifica universitaria darà accesso ad un mondo di opportunità professionali in un settore in continua evoluzione. In un'era segnata dalla digitalizzazione e dall'innovazione, gli studenti di questo programma saranno in grado di assumere ruoli strategici presso istituzioni educative, aziende tecnologiche e centri di sviluppo e ricerca. La loro padronanza di strumenti tecnologici avanzati e la capacità di applicarli in contesti pedagogici li posizionerà come candidati altamente valutati. Inoltre, avranno la possibilità di condurre progetti educativi che integrano la robotica e la stampa 3D, sia nelle scuole, sia nelle università e accademie specializzate.



“

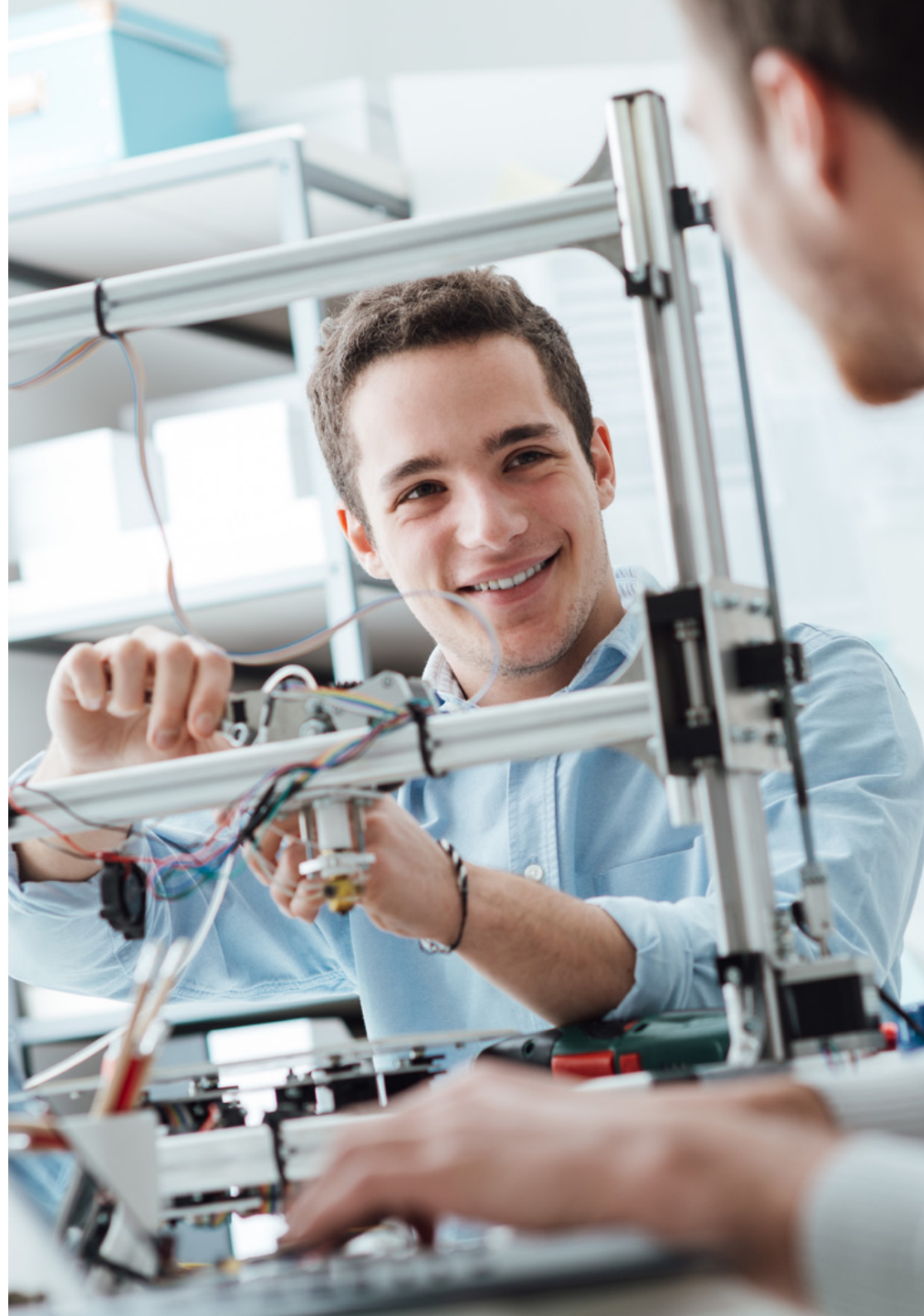
TECH, impegnata nel tuo successo, ti offrirà un approccio che combina l'eccellenza accademica e la proiezione del lavoro, garantendo un impatto significativo sulla tua carriera"

Profilo dello studente

Lo studente sarà altamente qualificato per integrare tecnologie dirompenti nel campo dell'educazione e generare soluzioni innovative ed efficaci. Con una preparazione solida e aggiornata in robotica, progettazione 3D e gestione dei progetti, questo profilo si distinguerà per la sua capacità di trasformare gli ambienti di apprendimento, creando esperienze educative dinamiche e centrate sullo studente. In definitiva, questo profilo non solo padroneggerà gli strumenti tecnologici più avanzati, ma avrà anche la capacità di applicare queste conoscenze nella progettazione e nell'implementazione di progetti educativi, sia in ambienti accademici che aziendali.

Sarai completamente preparato per assumere ruoli di leadership e assumerti responsabilità presso istituti di istruzione, aziende tecnologiche e organismi di ricerca, essendo un punto di riferimento nel settore.

- ♦ **Leadership nella Gestione di Progetti:** gestire progetti educativi complessi, coordinare team multidisciplinari e utilizzare metodologie agili per garantire l'implementazione di successo di soluzioni tecnologiche innovative nel campo dell'educazione
- ♦ **Pensiero Critico e Risoluzione dei Problemi:** incoraggiare lo sviluppo del pensiero critico, consentendo agli studenti di identificare, analizzare e risolvere i problemi educativi attraverso l'uso di strumenti tecnologici come la robotica e la stampa 3D, promuovendo approcci creativi e innovativi
- ♦ **Adattamento e Flessibilità Tecnologica:** gestire i progressi tecnologici e trasformare queste conoscenze in soluzioni pratiche all'interno degli ambienti educativi, essendo in grado di integrare le nuove tecnologie in modo efficace nel curriculum e nei processi pedagogici
- ♦ **Comunicazione e Collaborazione Interdisciplinare:** lavorare in modo collaborativo in team multidisciplinari, comunicando efficacemente con professionisti di diverse aree, sia all'interno che al di fuori del settore educativo, garantendo il successo dei progetti congiunti



Dopo aver completato il programma potrai utilizzare le tue conoscenze e competenze nei seguenti ruoli:

1. **Direttore dell'Innovazione Educativa:** leader nell'integrazione di nuove tecnologie nell'ambiente accademico, promuovendo l'uso di strumenti come la robotica e la stampa 3D nei programmi scolastici.
2. **Coordinatore di Progetti Tecnologici Educativi:** manager di progetti educativi che incorporano tecnologie innovative, garantendo la loro effettiva implementazione nelle istituzioni educative.
3. **Consulente in Educazione Digitale:** consulente presso istituzioni educative sulla progettazione e l'integrazione di piattaforme tecnologiche, come la robotica e la stampa 3D, nei programmi didattici.
4. **Supervisore di Progettazione e Applicazioni Robotiche:** designer di progetti educativi incentrati sulla robotica, con l'obiettivo di migliorare i processi di insegnamento-apprendimento in diverse aree curriculari.
5. **Responsabile dell'Innovazione Tecnologica:** sviluppatore di soluzioni tecnologiche innovative per migliorare la qualità educativa, utilizzando strumenti come la robotica e la stampa 3D in classe.
6. **Formatore in Robotica e Tecnologia Educativa:** responsabile di impartire lezioni specializzate in robotica e tecnologia educativa, formando gli studenti nell'uso di strumenti digitali avanzati per l'apprendimento pratico.
7. **Sviluppatore di Contenuti Educativi Interattivi:** esponsabile della creazione di materiali didattici interattivi e dinamici utilizzando tecnologie di stampa 3D e robotica per offrire esperienze di apprendimento innovative.
8. **Consulente di Progetti STEM:** consulente in istituzioni educative nell'implementazione di programmi STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) attraverso l'uso della robotica e della stampa 3D.
9. **Responsabile di Centri di Innovazione Educativa:** direttore di centri di innovazione educativa, promuovendo l'implementazione di tecnologie emergenti e facilitando l'uso della robotica nell'educazione.
10. **Ricercatore in Tecnologia Educativa:** analista sull'impatto della robotica e della stampa 3D nei metodi di insegnamento, contribuendo allo sviluppo di nuove tendenze nel campo dell'educazione.



*Trasforma il futuro dell'educazione!
Grazie a questo corso post-laurea
acquisirai le competenze più richieste
nel campo educativo. Ti specializzerai
al tuo ritmo con la metodologia 100%
online e avrai accesso a contenuti
innovativi"*

06

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

*TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in
ambienti incerti e a raggiungere il successo
nella tua carriera"*

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

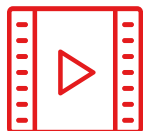
La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati dagli specialisti che impartiranno il corso, appositamente per questo, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

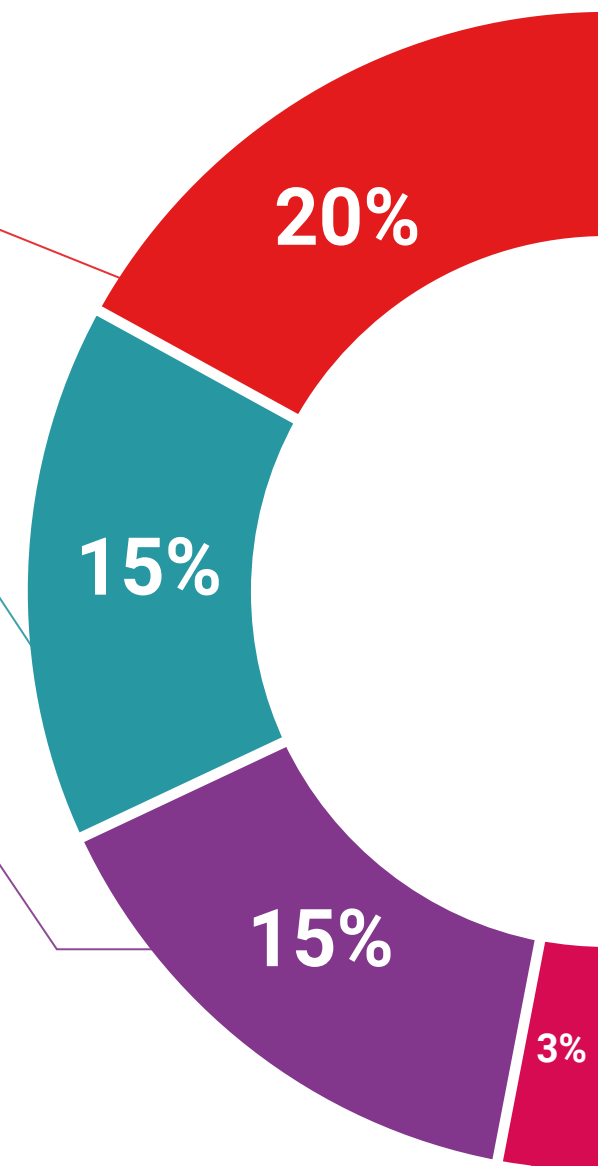
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

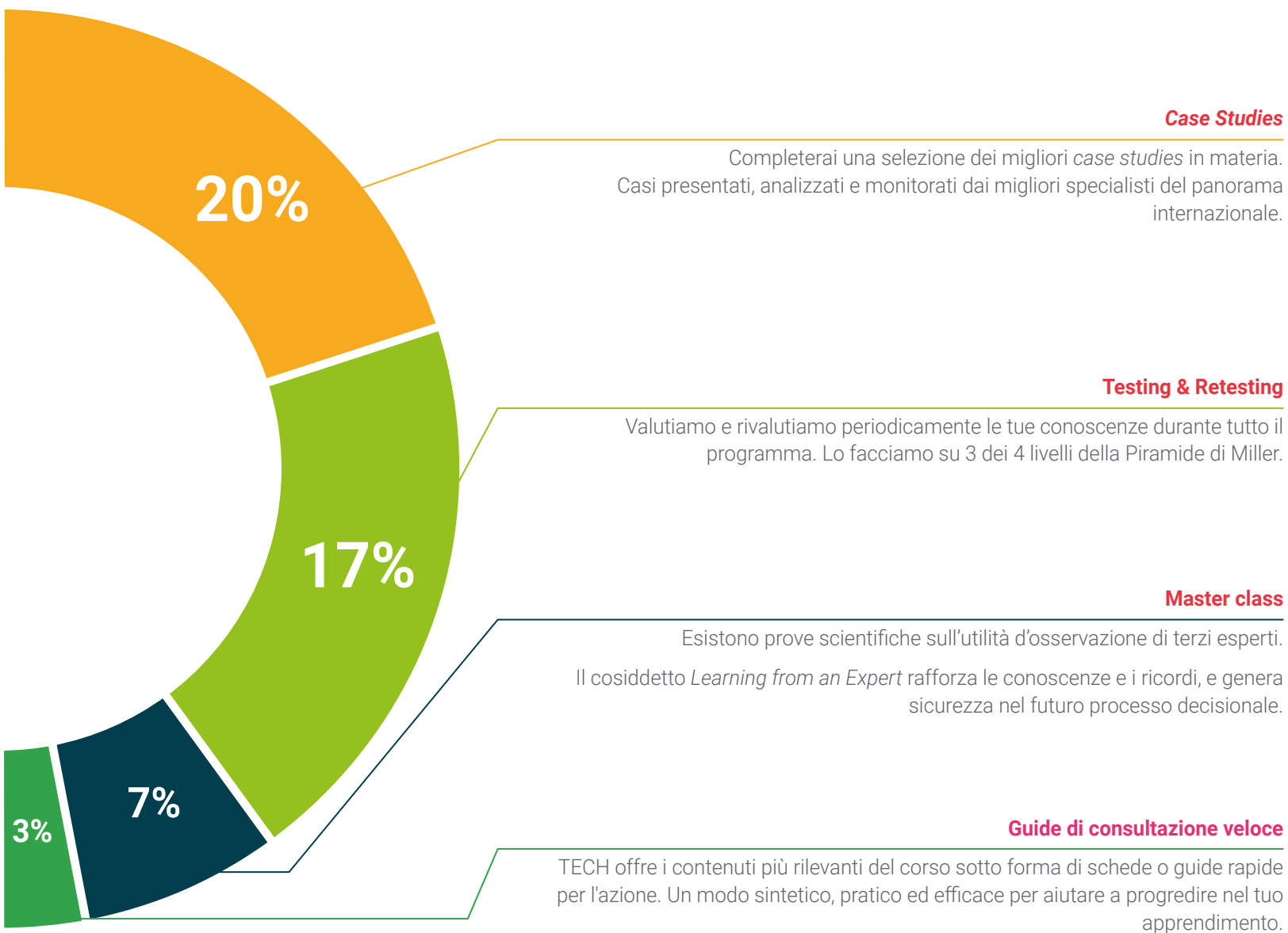
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



07

Personale docente

Il personale docente di questo Master Specialistico è composto da un team di esperti con una vasta esperienza nel campo accademico e professionale. In questo senso, gli insegnanti che partecipano a questo programma non solo hanno una preparazione di alto livello, ma sono anche pionieri nell'integrazione delle tecnologie emergenti nell'educazione, il che consentirà loro di fornire una visione pratica e aggiornata delle sfide e delle opportunità che il settore educativo deve affrontare oggi. Inoltre, i mentori sono impegnati nella formazione integrale degli studenti, il che si riflette nella vicinanza e disponibilità a guidare l'apprendimento.



“

Con il supporto di docenti ampiamente preparati, sarai pronto a trasformare il panorama educativo incorporando tecnologie come la robotica e la stampa 3D nelle aule"

Direzione



Dott. Pattier Bocos, Daniel

- ♦ Specialista in Innovazione Educativa
- ♦ Ricercatore in nuove tecnologie e educazione
- ♦ Professore assistente presso la Facoltà di Educazione dell'Università Complutense di Madrid
- ♦ Dottorato in Educazione
- ♦ Master in Innovazione e Ricerca nell'Educazione
- ♦ Master in Digital Teaching and Learning



Dott.ssa Muñoz Gambín, Marina

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



Dott. Cocco Quereda, Alejandro

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



Dott.ssa Gambín Pallarés, María del Carmen

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

Personale docente

Dott. Boulind, Andrew

- ♦ Direttore dell'Aberdeenshire Council
- ♦ Coordinatore dell'Apprendimento Digitale nel Regno Unito
- ♦ Responsabile del controllo di qualità e moderazione (valutazione e moderazione) presso la St Joseph's RC School
- ♦ Insegnante di Scuola Primaria presso la St Joseph's RC Primary School
- ♦ Personale di Ricerca presso l'Università CEU Cardenal Herrera
- ♦ Ambasciatore di GoNoodle
- ♦ Ambasciatore STEM per l'Apprendimento STEM
- ♦ Ambasciatore scientifico presso la Rete Scolastica Europea
- ♦ Professore part-time presso l'Università Oberta de Catalunya (UOC)
- ♦ Professore supplente di Informatica e Matematica presso l'American College di Valencia
- ♦ Dottorato in Ricerca, Tecnologia Educativa/Didattica presso l'Università CEU Cardenal Herrera
- ♦ Laurea in Educazione Primaria, Matematica, Educazione Fisica, Scienze presso l'Università di Aberdeen
- ♦ Laurea in Gestione Sportiva e Ricreativa presso l'Università di Sheffield
- ♦ Master in Scienze MS, Leadership in Contesti Professionali presso l'Università di Aberdeen
- ♦ Corso di Insegnante Principale, Leadership dell'Apprendimento presso la Scuola di Educazione e Sport Moray House dell'Università di Edimburgo

Dott. Paredes Giménez, Jorge

- ♦ Direttore del CEIP Rosa Serrano
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione Primaria con Specializzazione in Educazione Fisica
- ♦ Master Universitario in Gestione e Direzione di Centri Educativi presso l'Università CEU Cardenal Herrera
- ♦ Membro di: Laboratorio di Studi sulla Convivenza e la Prevenzione della Violenza (LAECOVl)

Dott.ssa Elvira Valdés, María Antonieta

- ♦ Specialista in Psicologia
- ♦ Ricercatrice Esperta in Dinamiche Sociali
- ♦ Psicologa e consulente didattica
- ♦ Dottorato in Scienze Sociali e Umanistiche
- ♦ Master in Pedagogia Terapeutica
- ♦ Master in Psicologia
- ♦ Laurea in Scienze dell'Educazione

Dott.ssa Hidalgo Pérez, Miriam

- ♦ Consulente presso il Collegio Edith Stein
- ♦ Insegnante Esperta in Bisogni Educativi Speciali e Consulente
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione Primaria e Bisogni Educativi Speciali presso la Pontificia Università di Salamanca
- ♦ Master in Direzione di Centri Educativi presso l'Università Rey Juan Carlos

Dott. Muñoz Hevia, Juan Carlos

- ♦ Specialista in Marketing e Gestione delle Vendite
- ♦ Dottorato in Marketing
- ♦ MBA in Direzione Generale delle Imprese
- ♦ MBA in Marketing e Direzione Commerciale, Ingegnere Commerciale e Amministrazione e Marketing
- ♦ Corso in Marketing Politico
- ♦ Corso in Analista di Microfinanza

Dott. Ortiz Gómez, Juan Saunier

- ♦ Specialista in Leadership Educativa nei Centri di Processi di Cambiamento e Innovazione
- ♦ Direttore Pedagogico presso il Colegio Nuestra Señora de las Escuelas Pías de Aluche
- ♦ Insegnante di Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
- ♦ Esperta in Gestione e Direzione di Centri Educativi

Dott.ssa Lozano Morote, María

- ♦ Specialista in Gestione di Progetti Educativi
- ♦ Mediatrice ed Esperta in Gestione di Progetti Educativi
- ♦ Master presso la EAE Business School
- ♦ Laureato in Giurisprudenza presso l'Università Carlos III di Madrid

Dott. Sánchez García, Fernando

- ♦ Direttore e Insegnante di Educazione Primaria presso il Colegio Altair
- ♦ Organizzatore e Manager di Programmi Socio-educativi, con esperienza in Amministrazione, Marketing e Risorse Umane
- ♦ Esperto in Social Media e Marketing presso la Business School della Camera di Commercio di Siviglia
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione Primaria presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Educazione Primaria presso il Centro Universitario Villanueva



*Un'esperienza di formazione
unica, chiave e decisiva per
promuovere il tuo sviluppo
professionale"*

08

Titolo

Il Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Specialistico rilasciato da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio.

Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

TECH è membro della prestigiosa **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principale associazione internazionale dedicata alla formazione degli insegnanti. Questa partnership sottolinea il suo impegno per il progresso e la qualità accademica.

Partnership



Titolo: **Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D**

Modalità: **online**

Durata: **2 anni**

Accreditamento: **120 ECTS**



*Apostilla dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostilla dell'Aia, TECH Global University 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 lingu



Master Specialistico
Implementazione di
Progetti Educativi,
Robotica e Stampa 3D

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 120 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Master Specialistico

Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D

Partnership



tech global
university