

Corso Universitario

Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe





Corso Universitario

Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe

- » Modalità: **Online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **Online**

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/corso-universitario/applicazione-dinamiche-gioco-classe

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Il modello educativo tradizionale sta incontrando grossi ostacoli nel far emergere il meglio dei suoi studenti. In un contesto di vertiginosi progressi tecnologici, le classi vedono ancora gli studenti in un ruolo passivo, anziché coinvolgerli realmente nell'apprendimento. Fortunatamente, esistono già progetti che utilizzano l'interattività di queste tecnologie per proporre nuove strategie educative con risultati incoraggianti. Sono necessari insegnanti altamente qualificati per guidare questa transizione digitale, cosa che questa specializzazione farà, fornendo loro una preparazione di alto livello nello sviluppo di meccaniche di gioco. Le classi diventeranno ambienti di gioco in cui il divertimento e il desiderio di apprendere si fondono. Una grande opportunità per aggiornare le proprie conoscenze in un formato online.





“

Scopri come trasformare le tue aule in ambienti di gioco e risveglia la curiosità dei tuoi studenti”

Il contesto sociale e tecnologico determina indubbiamente le caratteristiche dell'esperienza educativa. Imparare in un'aula 50 anni fa non è la stessa cosa che imparare in questo decennio, in cui la società si è abituata alle tecnologie interattive, persino all'immersione con la Realtà Virtuale o la Realtà Aumentata. Non sfruttare queste opportunità nelle scuole significa perdere l'interesse degli studenti, che si troveranno in due realtà molto diverse a scuola o all'università e a casa.

È chiaro che il rendimento scolastico degli studenti non raggiungerà nuove vette se continueremo a memorizzare semplicemente i contenuti e a inviare loro un gran numero di compiti a casa. TECH mira a trasformare da zero il modo in cui gli studenti acquisiscono la conoscenza, offrendo agli educatori un Corso Universitario che permetterà loro di scoprire un mondo di possibilità in classe.

Gli insegnanti avranno tutti gli strumenti necessari per applicare le dinamiche di gioco in classe per incoraggiare il lavoro di squadra o le competizioni amichevoli, premiando gli studenti per il raggiungimento degli obiettivi proposti. Approfondiranno la trasformazione dei piani di studio in storie per attirare il loro interesse e coinvolgerli nel ciclo educativo. Questo ambizioso programma può essere seguito da qualsiasi luogo grazie alla sua natura 100% online, che richiede solo una connessione a internet per avviare la carriera professionale degli educatori.

Questo **Corso Universitario in Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in dinamica di gioco in classe
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Coinvolgi i tuoi studenti nel ciclo di apprendimento con narrazioni che avvicineranno molto di più i programmi di studio"

“

Specializzati nella gestione di gare e competizioni tra gruppi di studenti per raggiungere obiettivi educativi di eccellenza"

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

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da riconosciuti esperti.

Ottieni una preparazione di alto livello nelle tecnologie interattive che darà impulso alla tua carriera di insegnante.

Si tratta di uno sguardo approfondito su come sarà l'Educazione del futuro.



02

Obiettivi

Questo Corso Universitario è stato progettato per fornire agli educatori gli strumenti che consentiranno loro di implementare divertenti dinamiche di gioco nelle loro classi. L'obiettivo principale di TECH è quello di preparare professionisti dell'istruzione altamente qualificati che siano in grado di guidare la trasformazione digitale che si sta avvicinando in questo campo, come è già accaduto in altri settori. Grazie a questa qualifica avrai tutte gli strumenti per far sì che i tuoi studenti possano godere dei vantaggi di una Scuola Digitale.





“

Introduci i tuoi studenti a una Scuola Digitale con l'alto livello di preparazione che questo Corso Universitario ti darà"



Obiettivi generali

- ♦ Identificare i presupposti psicopedagogici delle innovazioni in materia di Gamification risorse digitali
- ♦ Progettare le proprie attività di gamification e i propri giochi, sia a livello privato che commerciale
- ♦ Selezionare i giochi che possono essere utilizzati nell'Apprendimento Basato sui Giochi in base alle proprie esigenze e ai propri obiettivi
- ♦ Applicare strategie di Gamification in ambienti aziendali
- ♦ Applicare strategie di Gamification in ambienti accademici
- ♦ Gestire i team attraverso la gamification
- ♦ Guidare la transizione digitale nei propri centri
- ♦ Identificare gli elementi della nuova Scuola Digitale
- ♦ Trasformare le aule per adattare al nuovo paradigma educativo
- ♦ Completare un portfolio di innovazioni di gamification, GBL e risorse digitali





Obiettivi specifici

- Spiegare l'evoluzione dei giochi
- Descrivere i diversi tipi di giochi
- Applicare i videogiochi in classe
- Applicare tecniche di team building
- Sviluppare strategie di Team Building nelle aziende

“

Approfitta di una metodologia di apprendimento con una forte componente pratica che sarà applicabile per tutta la tua carriera di insegnante”

03

Direzione del corso

L'urgente necessità di trasformare le aule scolastiche per migliorare i risultati educativi ha portato TECH a incorporare nel suo personale docente educatori che si sono distinti nell'uso delle TIC nell'Istruzione. Questi professionisti hanno un'esperienza significativa in progetti di gamification che sono stati riconosciuti come eccellenti in termini di raggiungimento degli obiettivi proposti. Quest'equipe conferisce al corso universitario un approccio multidisciplinare, date le diverse branche da cui provengono.



“

Un'equipe multidisciplinare di educatori con esperienza in progetti di gamification di successo ti permetterà di distinguerti"

Direzione



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ◆ Insegnante specializzato in Storia contemporanea e TIC
- ◆ Responsabile degli studi presso la scuola JABY
- ◆ Apple Distinguished Educator
- ◆ Docente presso l'Università Complutense e l'Università di Alcalá
- ◆ Laurea in Filosofia e Lettere e Storia. Università di Alcalá
- ◆ Specialista in Gamification, Flipped Classroom e Transizione Digitale
- ◆ Autore dei contenuti del progetto History GENIOX. Oxford University Press



Dott. Albiol Martín, Antonio

- Coordinatore delle TIC nella scuola secondaria JABY
- Direttore del Dipartimento di Lingua Spagnola e Scienze Umanistiche
- Professore di Lingua e Letteratura Spagnola
- Laurea in Filosofia, Università Complutense di Madrid
- Master in Studi Letterari Università Complutense di Madrid
- Master in Educazione e TIC, Specialità in E-Learning. Università aperta della Catalogna

Personale docente

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicologo e scrittore esperto in Neuroscienze
- ♦ Scrittore specializzato in Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Divulgatore scientifico
- ♦ Dottorato in Psicologia
- ♦ Laurea in Psicologia Università di Siviglia
- ♦ Master in Neuroscienze e Biologia Comportamentale, Università
- ♦ Paolo Olavide di Siviglia
- ♦ Esperto di metodologia didattica Università di La Salle
- ♦ Specialista universitario in Ipnosi Clinica, Ipnoterapia, Università
- ♦ Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D.
- ♦ Laurea in Scienze Sociali, Gestione delle risorse umane,
- ♦ Amministrazione del personale. Università di Siviglia
- ♦ Esperto in Direzione di Progetto, Amministrazione e Gestione Aziendale, Federazione dei Servizi U.G.T.
- ♦ Formatore di Formatori, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia

Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicologo esperto in Gioco e Gamification
- ♦ Specialista in DEVIR
- ♦ Specialista presso la catena di hobbistica e giocattoli POLY
- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in Educazione
- ♦ Esperto di giochi e gamification

Dott.ssa López Gómez, Virginia

- ♦ Formatrice esperta in metodologie attive e strumenti digitali
- ♦ Creatore di Serendipia Educativa, un gruppo di ricerca e formazione
- ♦ Cofondatrice del Team Tablentos, specializzato nella formazione in attività di insegnamento-apprendimento con risorse digitali
- ♦ Formatore di insegnanti per la Comunità di Madrid e il Governo Regionale dell'Andalusia nel campo delle risorse digitali Corsi ABP
- ♦ Creazione di DRRD Gamification o TIC
- ♦ Laurea in Documentazione. Università Complutense di Madrid
- ♦ Certificato di Attitudine Pedagogica
- ♦ Post-laurea in Gamification in the Classroom: learning by playing "Cum Laude"
- ♦ Esperto di e-learning. Confederazione Spagnola dei Centri di Insegnamento
- ♦ Corso in Intelligenze Multiple e Apprendimento Cooperativo Universidad Nebrija
- ♦ Laurea in Biblioteconomia. Università Complutense di Madrid

Dott. Fuster García, Carlos

- ♦ Dottorato di ricerca in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- ♦ Professore Universitario e Docente di Scuola Secondaria in diversi istituti della Spagna
- ♦ Tutor dei tirocinanti del corso di laurea in Scienze della Formazione
- ♦ Collaboratore del Gruppo di ricerca GEA-CLIO
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università di Valencia
- ♦ Master Universitario in Insegnante di Scuola Secondaria
- ♦ Master in Ricerca in Didattica Specifica presso l'Università di Valencia
- ♦ Master in Fumetti ed Educazione



Dott. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Aziendale (HR Gesem).
- ♦ Relatore in numerosi congressi internazionali
- ♦ Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Gestione Finanziaria. UCM
- ♦ Laurea in Giurisprudenza
- ♦ Laurea in Psicologia

Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Scrittore e relatore in numerose conferenze
- ♦ Presidente del Consiglio dei Direttori di Educazione Infantile, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ♦ Direttore del Centro di Educazione Infantile, Primaria e Secondaria Santo Domingo, Algete, Madrid
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo d'Arte Contemporanea Reina Sofía, il Museo Thyssen Bornemisza e il Comune di Malaga
- ♦ Formatore di insegnanti nella Comunità di Madrid in corsi sulle TIC in classe, sulle risorse digitali o sull'incoraggiamento alla lettura nell'era digitale
- ♦ Master Universitario in Leadership e Gestione dei Centri Educativi
- ♦ Laurea in Storia e Scienza della Musica
- ♦ Laurea in Insegnamento della Musica
- ♦ Premio internazionale Florentino Pérez-Embido della Real Academia Sevillana de Buenas Letras per il suo primo libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio Nazionale Nicolás del Hierro per il suo secondo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internazionale Paul Beckett per il suo terzo libro Sucio tango del alma della Fondazione Valparaíso

04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Corso Universitario sono stati supervisionati dall'equipe di educatori per garantire che il programma copra tutti i concetti rilevanti per preparare gli studenti alle sfide future nel settore dell'istruzione. Analizzeranno le strategie di Gamification più appropriate nell'ambiente accademico e scopriranno, con un'enfasi sulla pratica, come applicare i videogiochi o i giochi convenzionali in questo campo. Verranno approfonditi i metodi migliori per costruire e gestire le squadre per competere in questi formati di gioco.





“

Il programma contiene tutti gli elementi fondamentali per preparare gli educatori alle sfide che li attendono nel settore dell'istruzione"

Modulo 1. Elementi e dinamiche di gioco

- 1.1. Giocare con i concetti e concettualizzare i giochi: un'introduzione
 - 1.1.1. Cosa sono le meccaniche di gioco?
 - 1.1.2. Concetti di base
- 1.2. Partendo dall'inizio: le meccaniche di base
 - 1.2.1. Quadri di gioco
 - 1.2.1.1. Raggruppamento
 - 1.2.1.2. Cooperazione e concorrenza
 - 1.2.2. Tempo
- 1.3. Il caso e tu: la meccanica della randomizzazione
 - 1.3.1. Il caso come risorsa
 - 1.3.2. Possibilità, probabilità e certezza
- 1.4. Insieme, ma non mescolati: meccanica e interazione
 - 1.4.1. Interazione e non interazione
 - 1.4.2. La portata
- 1.5. Senza questo non c'è gioco 1: interagire con il sistema
 - 1.5.1. Risorse
 - 1.5.2. Meccaniche di spazio
 - 1.5.3. Puzzles e domande
- 1.6. Senza questo non c'è gioco 2: interagire con il sistema
 - 1.6.1. Meccanica sociale
 - 1.6.2. La narrativa
- 1.7. Dall'antipasto al dessert: meccaniche di ricompensa e di completamento
 - 1.7.1. Condizioni di vittoria
 - 1.7.2. Sistemi a confronto
 - 1.7.3. Vittoria e sconfitta nei giochi cooperativi
 - 1.7.4. Combinazioni
- 1.8. C'è qualcosa là fuori: ricompense oltre la classe
 - 1.8.1. I classici
 - 1.8.2. Altre forme di ricompensa



- 1.9. Di ostacoli imprevisti e fallimenti inattesi: problemi e difficoltà
 - 1.9.1. I giochi non erano divertenti?
 - 1.9.2. Il caso e il suo controllo
 - 1.9.3. Palle di neve e pozzi
 - 1.9.4. Che ora è?
 - 1.9.5. La storia della lattaia
 - 1.9.6. Alpha, beta e versioni di prova

“

Un programma che affronti gli elementi chiave dei giochi educativi, come il caso o le forme di ricompensa, da applicare con successo in classe”

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazioni reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.



Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.

“

Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard”

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

1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Tecniche e procedure educative in video

TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



Riepiloghi interattivi

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

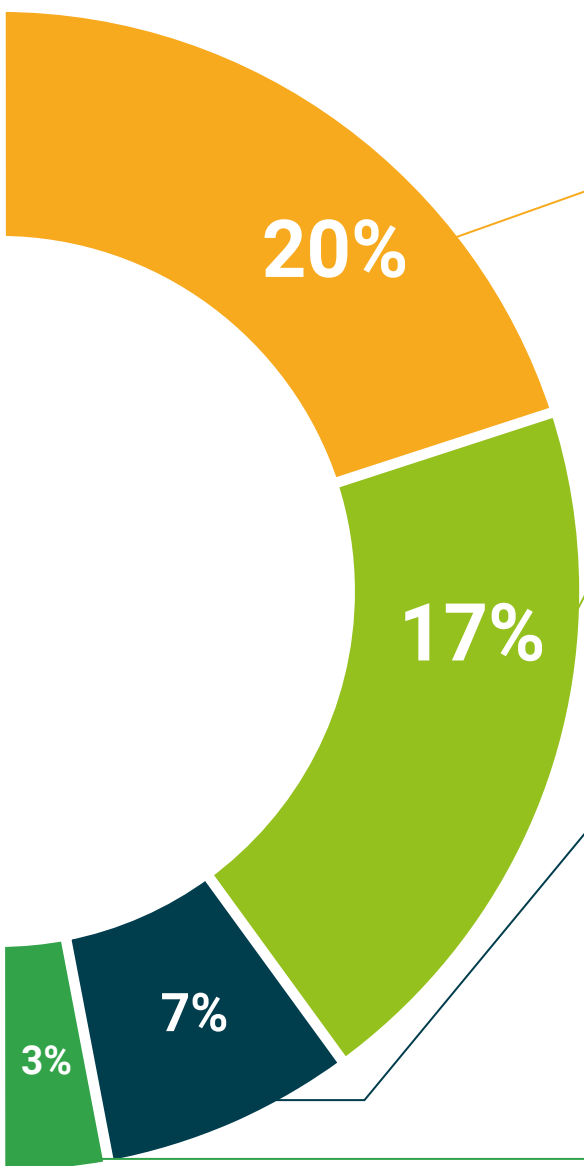
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Analisi di casi elaborati e condotti da esperti

Un apprendimento efficace deve necessariamente essere contestuale. Per questa ragione, TECH ti presenta il trattamento di alcuni casi reali in cui l'esperto ti guiderà attraverso lo sviluppo della cura e della risoluzione di diverse situazioni: un modo chiaro e diretto per raggiungere il massimo grado di comprensione.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi. Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Guide di consultazione veloce

TECH ti offre i contenuti più rilevanti del corso in formato schede o guide di consultazione veloce. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare lo studente a progredire nel suo apprendimento.



06

Titolo

Il Corso Universitario in Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Corso Universitario in Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue



Corso Universitario

Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe

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

Corso Universitario

Applicazione delle Dinamiche di Gioco in Classe

