



# Corso Universitario Educazione Artistica e Mondo Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/educazione/corso-universitario/educazione-artistica-mondo-digitale

# Indice

 $\begin{array}{c|c} \hline 01 & 02 \\ \hline Presentazione & Obiettivi \\ \hline \hline pag. 4 & Day 12 & Day 16 \\ \hline \end{array}$ 



# tech 06 | Presentazione

I minori nati dopo il 2010 fanno parte della cosiddetta generazione Alfa, cioè sono eminentemente digitali. Non c'è da meravigliarsi se le scuole hanno in classe dispositivi che consentono di lavorare con gli studenti. Di fronte a questa situazione si trova l'insegnante che insegna Educazione Artistica ad un allievo che è in grado di imparare sia con il metodo tradizionale che con quello tecnologico.

In questo insegnamento gli studenti conosceranno le principali applicazioni e programmi informatici per poter lavorare in classe con le competenze digitali. Gimp, Shotcut, Pencil sono solo alcuni dei software liberi che approfondirà questo programma. Gli studenti scopriranno anche le molteplici utilità nella Scuola Primaria degli ambienti virtuali di apprendimento, nonché l'applicazione della realtà virtuale nei progetti educativi.

Un'opportunità per migliorare e ampliare le conoscenze che consentono all'insegnante di essere al passo con le ultime novità digitali e la loro applicazione in classe. Per questo avrà una libreria di risorse interattive, letture essenziali a cui si può accedere con un dispositivo con connessione internet, senza orario fisso, né presenza. Un vantaggio per gli studenti che cercano di conciliare la loro vita professionale con l'apprendimento.

Questo **Corso Universitario** in **Educazione Artistica e Mondo Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in campo educativo
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni e pratiche riguardo alle 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 e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Gestisci perfettamente programmi di editing video e immagine come Gimp o Shotcut e crea progetti artistici completi con i tuoi studenti"



Viaggia in qualsiasi museo del mondo con i tuoi studenti senza lasciare la tua classe. Conosci i principali tour virtuali dei musei e rendi l'arte a portata di mano"

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

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

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

Che i tuoi studenti non ti superino in termini di tecnologia. Migliora le tue competenze digitali e sii tu quello che mostra loro l'arte attraverso la tecnologia.

Arte e competenze digitali in classe non sono incompatibili. Sfrutta al massimo il suo potenziale con guesto Corso Universitario.





Il piano di studi di questo Corso Universitario è stato progettato in modo che gli studenti, durante le sei settimane di durata, acquisiscano le conoscenze necessarie per migliorare le loro competenze digitali e a sua volta trasportino tutte queste esperienze in classe. Così, al termine di questo programma l'insegnante di Scuola Primaria sarà in grado di utilizzare con i suoi studenti gli strumenti digitali disponibili per dipingere, disegnare, comporre, creare video e realizzare visite virtuali a musei. La vasta gamma di risorse multimediali e il sistema Releraning, faciliteranno l'apprendimento e il miglioramento del curriculum dell'insegnante di Scuola Primaria.

# tech 10 | Obiettivi



# Obiettivi generali

- Progettare, pianificare, realizzare e valutare processi di insegnamento e apprendimento, sia individualmente che in collaborazione con altri insegnanti e professionisti della scuola
- Riconoscere l'importanza delle regole in tutti i processi educativi
- Promuovere la partecipazione e il rispetto delle regole di convivenza
- Sviluppare le competenze degli insegnanti nell'insegnamento della musica e delle arti nella Scuola Primaria



Conosci tutto il processo educativo per la creazione di progetti artistici e digitali con questo Corso Universitario"



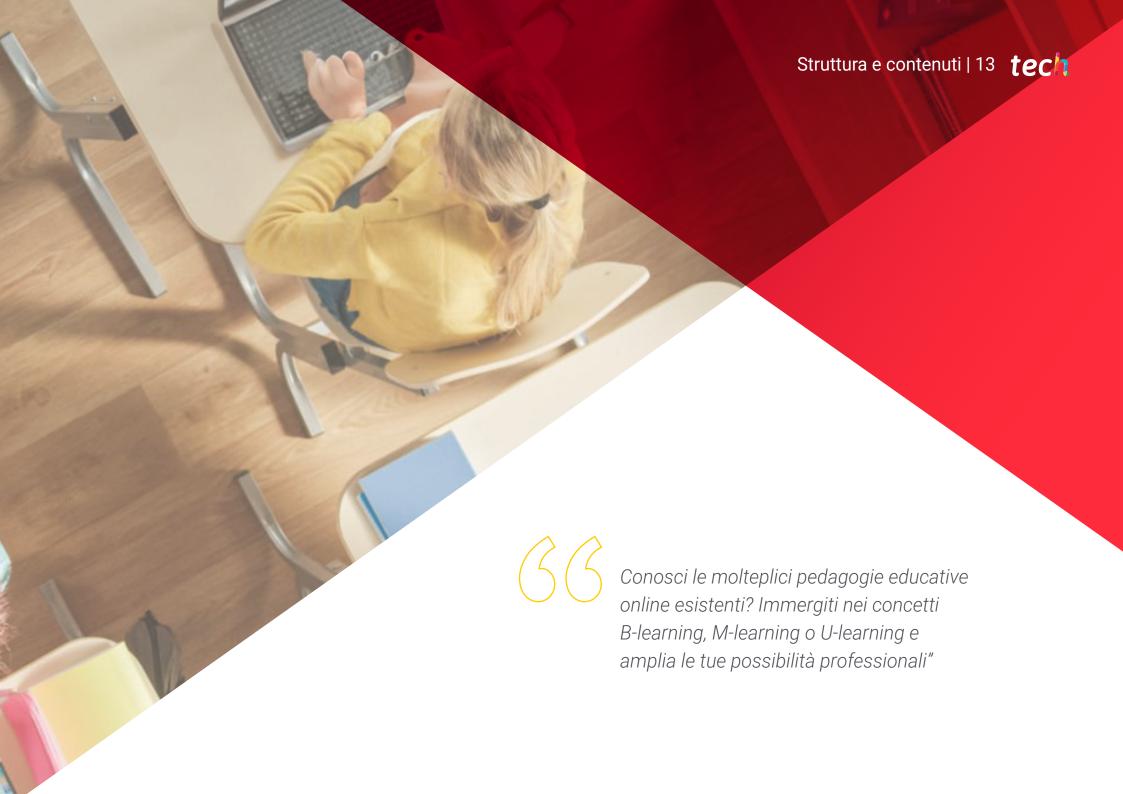


# Obiettivi specifici

- Essere in grado di mettere in relazione la competenza artistica con la competenza digitale
- Utilizzare programmi e applicazioni digitali per realizzare attività di espressione artistica
- Sviluppare progetti creativi coinvolgenti con applicazioni di Realtà Virtuale e Aumentata
- Creare proposte artistiche e tecnologiche che permettano di conoscere le espressioni artistiche in qualsiasi delle sue manifestazioni





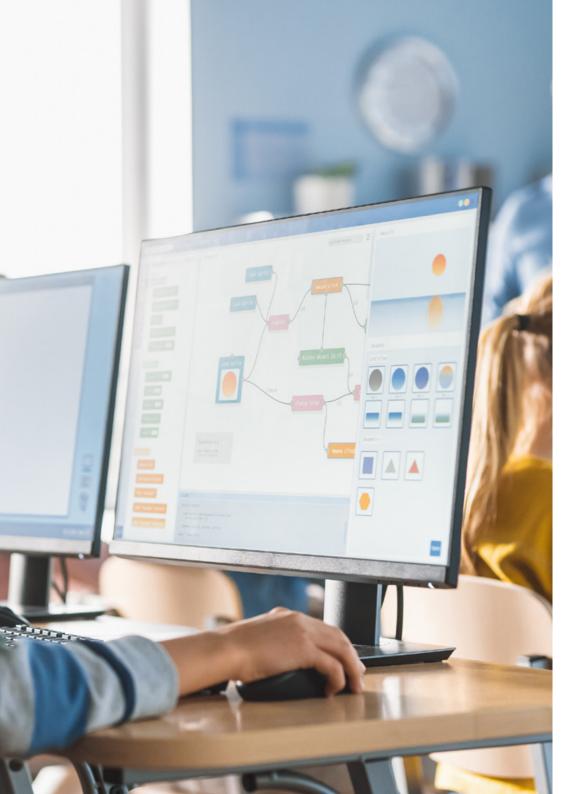


# tech 14 | Struttura e contenuti

### Modulo 1. Educazione artistica e il mondo digitale

- 1.1. Competenze digitali e pedagogie educative
  - 1.1.1. L'arte che attraversa l'era digitale
  - 1.1.2. E-learning e competenza artistica
  - 1.1.3. *B-learning* e competenza artistica
  - 1.1.4. *M-learning* e competenza artistica
  - 1.1.5. *U-learning* e competenza artistica
- 1.2. Educare attraverso la tecnologia
  - 1.2.1. Una nuova ed entusiasmante educazione
  - 1.2.2. Educare con e nei media
  - 1.2.3. Affrontare le esperienze online e offline
  - 1.2.4. Dispositivi statici e dinamici
  - 1.2.5. Realtà virtuale e realtà aumentata
- 1.3. Risorse digitali offline: immagini e video
  - 1.3.1. Modifica di un'immagine tramite programmi offline
  - 1.3.2. Conoscere GIMP, lavorare con GIMP
  - 1.3.3. Conoscere KITRA, lavorare con KITRA
  - 1.3.4. Creazione di audiovisivi: fasi e processi
  - 1.3.5. Montaggio di un video attraverso programmi offline
  - 1.3.6. Conoscere Shotcut, lavorare con Shotcut
  - 1.3.7. Temi di immagine e video per la scuola primaria
- 1.4. Applicazioni digitali
  - 1.4.1. App: Tipologie
  - 1.4.2. Didattica legata alle App
  - 1.4.3. Le App e l'arte
  - 1.4.4. La tassonomia di BLOOM per l'era digitale





# Struttura e contenuti | 15 tech

- 1.5. Design ambienti virtuali
  - 1.5.1. Cosa sono gli EVA?
  - 1.5.2. Parlare di pareti collaborative
  - 1.5.3. Strumenti digitali
  - 1.5.4. Spazi personali online: Symbaloo
- 1.6. App per il disegno, la pittura e la modellazione
  - 1.6.1. Fingers Paintings e Pencil
  - 1.6.2. Disegnare digitalmente
  - 1.6.3. Dipingere in digitale
  - 1.6.4. Modellazione digitale
- 1.7. App di animazione digitale
  - 1.7.1. Che cos'è l'animazione digitale?
  - 1.7.2. Alcuni programmi di animazione per la Scuola Primaria
  - 1.7.3. Creazione di taumatropie e folioscopi digitali
- 1.8. App per creare GIF artistiche
  - 1.8.1. Cos'è la GIF?
  - 1.8.2. Quanti tipi di GIF esistono?
  - 1.8.3. Processo di creazione di GIF
  - 1.8.4. Applicazioni per la creazione di GIF
  - 1.8.5. La creazione di GIF a partire da diversi contenuti
- 1.9. App per la creazione di codici QR e la realtà mista
  - 1.9.1. Conoscere la realtà aumentata e la realtà virtuale
  - 1.9.2. I codici QR e la loro utilità oggi
  - 1.9.3. Applicazioni QR nell'educazione artistica
- 1.10. App per le visite virtuali ai musei
  - 1.10.1. App e musei
  - 1.10.2. Mettere in pratica le visite virtuali ai musei
  - 1.10.3. Creare attività prospettiche con l'arte e questo tipo di App





# tech 18 | Metodologia

### 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 situazione 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.



# tech 20 | Metodologia

### 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.



## Metodologia | 21 tech

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 guesti elementi in modo concentrico.

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

# tech 22 | Metodologia

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

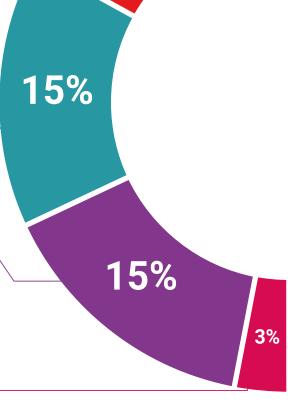
TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



### 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**

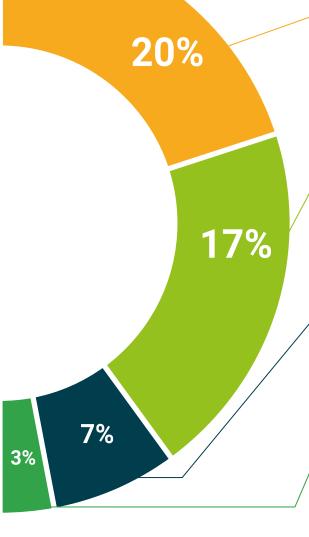
Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

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.







# tech 26 | Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario** in **Educazione Artistica e Mondo Digitale** 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 Universtity** 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.

Titolo: Corso Universitario in Educazione Artistica e Mondo Digitale

Modalità: online

Durata: 6 settimane

Accreditamento: 6 ECTS



TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024



<sup>\*</sup>Apostilla dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

tech global university Corso Universitario **Educazione Artistica** e Mondo Digitale » Modalità: online

- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

