

Corso Universitario

Gamification and Digital Learning



Corso Universitario

Gamification and Digital Learning

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

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/educazione/corso-universitario/gamificacion-digital-learning

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

La tecnologia sta facendo sempre più breccia nelle nostre vite e l'istruzione non è estranea a questo progresso; da qui l'importanza di conoscere gli ultimi progressi in materia per imparare a sfruttarli nel campo dell'insegnamento.



“

Questo Corso Universitario in Gamification and Digital Learning fornirà un senso di sicurezza nello svolgimento della tua attività e ti aiuterà a crescere personalmente e professionalmente”

Un complemento indispensabile per coloro che desiderano entrare nel mondo dell'educazione digitale, conoscendo le peculiarità dell'insegnamento, imparando a conoscere gli strumenti tecnologici applicati all'insegnamento.

Questo Corso Universitario offre una visione pratica e completa del campo in gamification e del digital learning da una prospettiva applicata, partendo dagli strumenti più elementari, includendo lo sviluppo di competenze didattiche digitali.

Si tratta di un passo avanti rispetto ai programmi eminentemente teorici, incentrati sull'insegnamento in aula, che non affrontano in modo approfondito l'uso della tecnologia nel contesto educativo, e non tengono conto del ruolo dell'innovazione didattica.

Questa visione permette di comprendere meglio il funzionamento della tecnologia adatta ai diversi livelli di istruzione, in modo che il professionista possa avere diverse opzioni per la sua applicazione sul posto di lavoro a seconda dei suoi interessi.

Questo Corso Universitario affronta alcuni degli studi necessari per specializzarsi in gamification e digital learning per chi vuole entrare nel mondo dell'insegnamento, il tutto offerto da una prospettiva pratica con enfasi sugli aspetti più innovativi in questo campo.

Gli studenti del Corso Universitario avranno accesso a conoscenze sull'insegnamento sia a livello teorico che applicato, che saranno utili per le loro prestazioni attuali o future, offrendo così un vantaggio qualitativo rispetto ad altri professionisti del settore.

Inoltre, facilita l'inserimento nel mercato del lavoro o la promozione nello stesso, con ampie conoscenze teoriche e pratiche che miglioreranno le loro capacità nel lavoro quotidiano.

Questo **Corso Universitario in Gamification and Digital Learning** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 75 casi pratici presentati da esperti in gamification e digital learning
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità sulla gamification and digital learning
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni su situazioni determinate
- ♦ Particolare enfasi sulla metodologia basata sull'evidenza in gamification e digital learning
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Aggiorna le tue conoscenze grazie al programma del Corso Universitario in Gamification and Digital Learning"

“

Questo Corso Universitario può essere il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze in Gamification and Digital Learning, otterrai una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica”

Il personale docente comprende professionisti appartenenti all'ambito della della gamification e digital learning, 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 Universitario. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama nel campo di gamification e digital learning.

Acquisisci sicurezza nel processo decisionale aggiornando le tue conoscenze con questo Corso Universitario.

Cogli questa opportunità per conoscere gli ultimi aggiornamenti in gamification e digital learning e migliora la preparazione dei tuoi studenti.



02

Obiettivi

Il Corso Universitario in Gamification and Digital Learning ha lo scopo di facilitare il lavoro dei professionisti che si dedicano al lavoro con i bambini e gli adolescenti a tutti i livelli educativi.



“

Questo Corso Universitario ha l'obiettivo di aggiornare le tue conoscenze in gamification e digital learning, utilizzando le ultime tecnologie educative, al fine di contribuire con qualità e sicurezza al processo decisionale e al monitoraggio degli alunni”



Obiettivi generali

- ♦ Introdurre gli studenti al mondo dell'insegnamento, da un'ampia prospettiva che li preparerà al lavoro futuro
- ♦ Conoscere i nuovi strumenti e le tecnologie applicate all'insegnamento
- ♦ Esplorare le competenze digitali in profondità
- ♦ Mostrare le diverse opzioni e modi di lavoro dell'insegnante sul suo posto di lavoro
- ♦ Favorire l'acquisizione di competenze e abilità di comunicazione e trasmissione delle conoscenze
- ♦ Incoraggiare l'educazione continua degli studenti e il loro interesse per l'innovazione didattica



Cogli l'opportunità e aggiorna le tue conoscenze sulle ultime novità nella gestione di gamification e digital learning"





Obiettivi specifici

- ♦ Riconoscere tutti i fattori critici specifici dell'ambiente Apple nello sviluppo del nostro modello di implementazione
- ♦ Apprezzare l'importanza degli ambienti di apprendimento virtuali come canali di istruzione dentro e fuori l'aula
- ♦ Identificare e valutare le possibilità pedagogiche delle App di Apple per la gestione, la creazione di contenuti e la valutazione
- ♦ Conoscere le principali applicazioni per sviluppare una *Flipped classroom* e le strategie di gamification, così come apprezzare queste metodologie emergenti come potenziatori dell'apprendimento

03

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende i migliori esperti in Gamification e Digital learning, che apportano a questa specializzazione l'esperienza del loro lavoro. Alla sua progettazione ed elaborazione partecipano, inoltre, altri rinomati specialisti che completano il programma in modo interdisciplinare.



“

Impara dai migliori professionisti gli ultimi progressi relativi alle procedure di gamification e digital learning"

Direttrice Ospite Internazionale

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

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

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

In effetti, ha una produzione accademica prolifica, con diversi articoli in riviste rinomate come il Journal of International Students, EAIE Forum, e International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education. Ha anche partecipato a presentazioni in varie conferenze e workshop internazionali, arricchendo il dialogo accademico **sull'istruzione globale**.

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



Dott.ssa Doscher, Stephanie

- Direttrice dell'Office of Collaborative Online International Learning (COIL)
- Membro del Center for Leadership presso FIU
- Specialista in Apprendimento Globale
- Dottorato in Amministrazione e Supervisione Educativa presso la FIU
- Master in Educazione Secondaria presso la Western Washington University
- Membro di: Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA) e Comparative and International Education Society (CIES)

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica gestionale
- ♦ CEO e fondatore di Talent di Club
- ♦ CEO Persatrace, agenzia di marketing online
- ♦ Direttore dello sviluppo commerciale di Alenda Golf
- ♦ Direttore del Centro Studi PI
- ♦ Direttore del Dipartimento di Ingegneria delle Applicazioni Web presso Brilogic
- ♦ Programmatore web presso Grupo Ibergest
- ♦ Programmatore software/web presso Reebok Spain
- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica gestionale
- ♦ Master in Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Master in Abilità Elevate e Educazione Inclusiva
- ♦ Master in Commercio Elettronico
- ♦ Specialista di Ultime Tecnologie applicate all'insegnamento, di Digital Marketing e di Sviluppo di Applicazioni Web e Internet Business



Personale docente

Dott. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Master in Educazione e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione presso la UOC
- ♦ Master in Studi Letterari
- ♦ Laurea in Lettere e Filosofia
- ♦ Responsabile di CuriosiTIC: Programma di integrazione delle TIC nella Scuola JABY

Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Maestro di Educazione Fisica
- ♦ Specialista in Flipped Classroom (nivel I Flipped Learning y nivel I Formador Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Dott. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicologo, esperto in Identità Digitale e Master in Comunicazione, Marketing Digitale e Reti Sociali
- ♦ Docente di Identità Digitale, Social Media Manager in un'agenzia di comunicazione e docente in Aula Salud

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Dottorato in Psicologia e Master in Neuroscienze e Biologia del Comportamento
- ♦ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze, e divulgatore scientifico

04

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un gruppo di professionisti provenienti dai migliori centri educativi e università spagnole, consapevoli dell'importanza della specializzazione per poter intervenire nella preparazione e nell'accompagnamento degli studenti, e impegnati in un insegnamento di qualità mediante nuove tecnologie educative.



“

Questo Corso Universitario in Gamification and Digital Learning possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato”

Modulo 1. La Gamification come metodologia attiva

- 1.1. Storia, definizione e concetti
 - 1.1.1. Storia e contesto
 - 1.1.2. Definizione
 - 1.1.3. Concetti iniziali
- 1.2. Elementi
 - 1.2.1. Classificazione
 - 1.2.2. Riconoscimenti e diplomi
 - 1.2.3. Oggetti da collezione
 - 1.2.4. Moneta di scambio
 - 1.2.5. Chiavi
 - 1.2.6. Premi
- 1.3. Meccanismi
 - 1.3.1. Gamifications strutturale
 - 1.3.2. Gamifications di contenuto
- 1.4. Strumenti digitali
 - 1.4.1. Strumenti di gestione
 - 1.4.2. Strumenti di produttività
 - 1.4.2.1. Distintivi
 - 1.4.2.2. Carte
 - 1.4.2.3. Altro
- 1.5. Gamification e *serious games*
 - 1.5.1. Il gioco in classe
 - 1.5.2. Tipologia di giochi
- 1.6. Catalogo dei giochi commerciali
 - 1.6.1. Giochi per sviluppare le competenze
 - 1.6.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 1.7. Videogiochi e APPS
 - 1.7.1. Giochi per sviluppare le competenze
 - 1.7.2. Giochi per sviluppare contenuti





- 1.8. Progettazione della gamification
 - 1.8.1. Approccio, obiettivi
 - 1.8.2. Integrazione nel curriculum
 - 1.8.3. Storia
 - 1.8.4. Estetica
 - 1.8.5. Valutazione
- 1.9. Design del gioco
 - 1.9.1. Approccio, obiettivi
 - 1.9.2. Integrazione nel curriculum
 - 1.9.3. Storia
 - 1.9.4. Estetica
 - 1.9.5. Valutazione
- 1.10. Casi pratici
 - 1.10.1. Di una Gamification
 - 1.10.2. Di Ludicizzazione



*Un'esperienza di specializzazione
unica e decisiva per crescere a
livello professionale"*

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.**





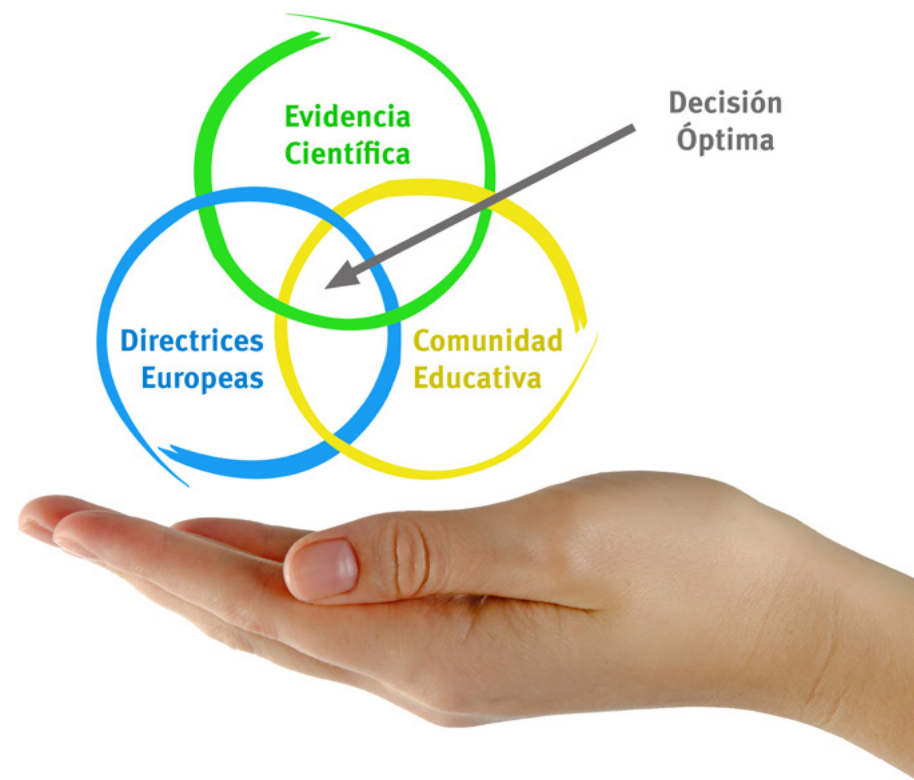
“

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

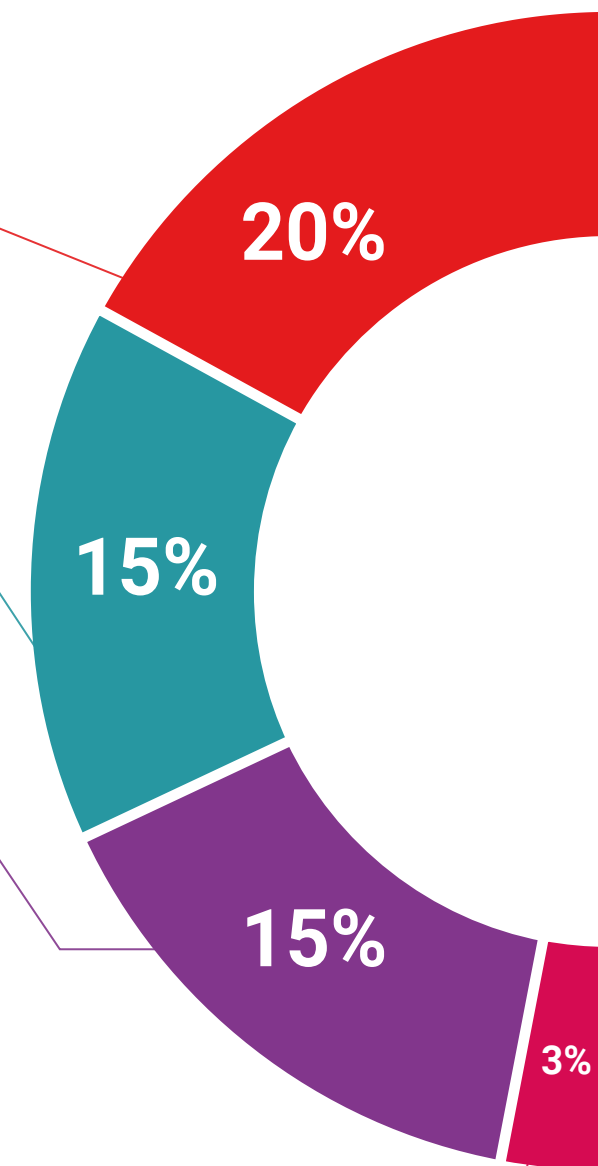
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

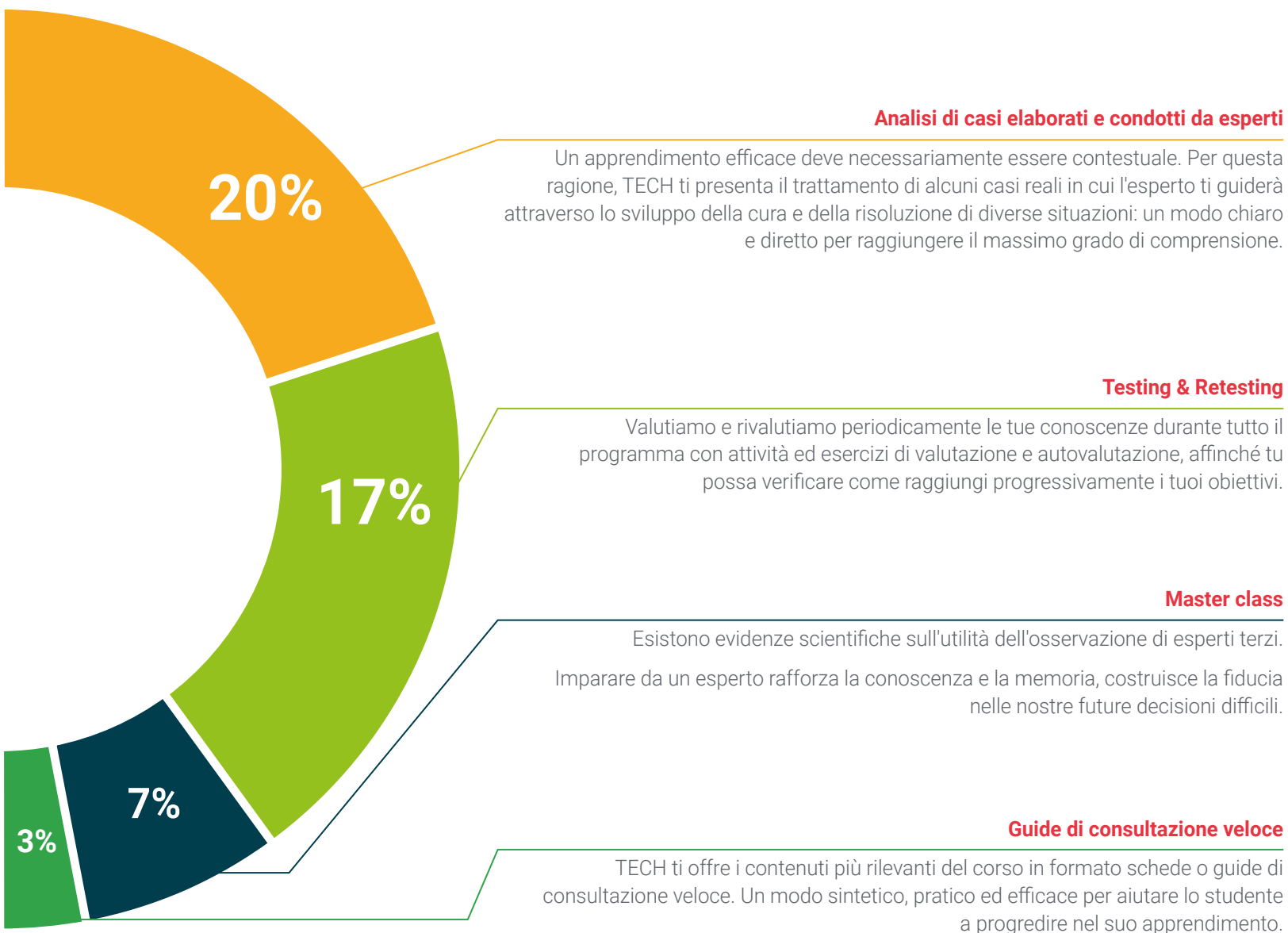
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.





06

Titolo

Il Corso Universitario in Gamification and Digital Learning 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 Gamification and Digital Learning** 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.

Titolo: **Corso Universitario in Gamification and Digital Learning**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



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
Gamification and Digital Learning

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

Corso Universitario

Gamification and Digital Learning

