

Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti



tech global
university



Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 29 crediti ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/educazione/esperto-universitario/esperto-didattica-digitale-docenti

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 14

04

Metodologia di studio

pag. 20

05

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

La rivoluzione tecnologica obbliga il docente a guidare un nuovo tipo di studente nel suo percorso educativo attraverso nuovi media. Per fare questo, richiede un'educazione incentrata sull'acquisizione delle competenze digitali, come indicato dall'Istituto Nazionale di Tecnologie Educative e di Formazione degli Insegnanti (INTEF). Questo programma offre gli strumenti per aumentare la produttività professionale e non rimanere indietro nel modo di continuare ad insegnare.



“

L'evoluzione della tecnologia e il suo adattamento alle esigenze delle persone ci invitano ad essere in un costante apprendimento. I nuovi strumenti delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ci permettono di aumentare la nostra capacità didattica in classe"

Secondo la RAE (Real Academia Española), il termine competenza è definito come l'abilità, l'attitudine, l'idoneità a fare qualcosa o intervenire in una determinata questione. La competenza digitale sarà quindi la capacità di gestire le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, non solo per creare risorse ma anche per "intervenire" in esse.

Il modo migliore per acquisire tale abilità o competenza è attraverso l'apprendimento collaborativo. Esso considera l'apprendimento come un processo sociale di costruzione della conoscenza, come la necessità di condividerla per raggiungere un obiettivo che trascenda le possibilità individuali. La pedagogia costruttivista su cui si basa l'apprendimento collaborativo sostiene che la conoscenza non viene ricevuta in modo passivo, ma è costruita attivamente dal soggetto.

Pertanto, questa specializzazione, basata sull'apprendimento collaborativo e finalizzata all'acquisizione di competenze o abilità digitali, è imminente pratica.

Sviluppare la competenza digitale nel sistema educativo richiede una corretta integrazione dell'uso delle TIC nelle aule e che gli insegnanti abbiano l'educazione necessaria in questa competenza secondo il Quadro Comune di Competenza Didattica Digitale stabilito dall'Istituto Nazionale di Tecnologie Educative e di Formazione degli Insegnanti (INTEF).

Per sviluppare queste nuove competenze didattiche, il professionista otterrà, attraverso questo Esperto Universitario, molteplici strumenti da applicare nei programmi di insegnamento e apprendimento attraverso ambienti virtuali, che favoriranno nuove forme di comunicazione, tutoraggio e interazione.

Questo **Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Casi di studio presentati da esperti
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Lezioni video sulle diverse risorse e il loro approccio pratico
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo per approfondire i principali strumenti 2.0
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità dei contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con connessione internet



*Hai pensato a cosa farai per motivare la 'generazione distratta'?
Ci prepariamo a parlare la loro lingua (quella degli schermi) o semplicemente li incolpiamo per essere distratti?"*

“

Questo Esperto Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze in Didattica Digitale per Docenti, otterrai una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University”

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Un'adeguata competenza digitale è indispensabile per una leadership educativa efficace. Questa leadership non può essere esercitata nel XXI secolo senza una sufficiente cultura digitale e presenza sul web.

Cogli l'occasione e aggiorna le tue conoscenze sugli strumenti di apprendimento del web 2.0 per aumentare la qualità del tuo insegnamento.



02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario è progettato per consentire l'apprendimento delle principali risorse disponibili per garantire un insegnamento adattato ai nuovi tempi, e che grazie alle possibilità della tecnologia rappresentano un'opportunità per aumentare l'efficacia didattica.





“

Questo programma di aggiornamento genererà un senso di sicurezza nello svolgimento della pratica, che ti aiuterà a crescere personalmente e professionalmente"



Obiettivo generale

- Sviluppare competenze didattiche, nonché gestire, analizzare, valutare e creare risorse applicabili alla formazione mediante TIC e strumenti del Web 2.0

“

*Compi questo passo per
aggiornarti sulle ultime
novità in Didattica
Digitale per Docenti”*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Introduzione alle competenze didattiche digitali

- ♦ Definire le teorie di apprendimento sociale relative all'ambiente didattico
- ♦ Identificare i processi più sicuri sulla rete ed effettuare una navigazione intelligente
- ♦ Descrivere il processo di insegnamento-apprendimento nel campo dell'istruzione
- ♦ Attuare piani per individuare le esigenze di formazione
- ♦ Sviluppare obiettivi e competenze da applicare ai piani di formazione
- ♦ Spiegare le ultime tendenze pedagogiche nel campo dell'apprendimento sociale
- ♦ Definire e spiegare le competenze digitali del docente del XXI secolo
- ♦ Descrivere il ruolo del docente 2.0 e il suo coinvolgimento nell'apprendimento collaborativo
- ♦ Elencare e implementare il materiale necessario per l'uso corretto delle TIC
- ♦ Utilizzare in modo basilare i linguaggi ipermediali e audiovisivi
- ♦ Gestire le impostazioni di privacy e sicurezza (utenti, password,...)

Modulo 2. Ricerca e discriminazione di informazioni

- ♦ Applicare tecniche per discriminare le informazioni ed evitare l'infossicazione
- ♦ Incorporare l'uso di strumenti per la cura dei contenuti nella pratica abituale
- ♦ Descrivere tecniche e risorse per la gestione del tempo su internet
- ♦ Spiegare agli altri modi di gestire il tempo e ridurre l'infossicazione
- ♦ Identificare i temi di interesse attraverso sistemi di monitoraggio delle informazioni
- ♦ Taggare, salvare e condividere i segnalibri per localizzare le informazioni a posteriori e classificarle
- ♦ Impostare un calendario e usarlo per gestire il tempo
- ♦ Configurare e gestire le informazioni utilizzando aggregatori, lettore RSS, ecc.

- ♦ Organizzare una riunione tramite risorse TIC
- ♦ Eseguire ricerche in ambienti specifici o utilizzando motori alternativi
- ♦ Discriminare informazioni affidabili pubblicate sulla rete, utilizzo di riferimenti
- ♦ Distinguere e saper scegliere le licenze appropriate
- ♦ Identificare quale uso può essere fatto dei materiali trovati nella rete
- ♦ Acquisire abitudini e competenze che aiutano lo studente nel rinnovamento e aggiornamento permanente della conoscenza a partire dall'uso pedagogico e investigativo delle TIC
- ♦ Cercare immagini, audio e video di alta qualità con diritti d'autore appropriati
- ♦ Coltivare una rete di apprendimento personale (PLN)
- ♦ Produrre, comunicare e divulgare il processo di ricerca attraverso strumenti e supporti tecnologici

Modulo 3. Tecnologie e pedagogie emergenti

- ♦ Utilizzare le risorse del Web 2.0 per scopi educativi
- ♦ Descrivere nuovi formati di preparazione e apprendimento, sia nel ruolo dell'utente che in quello del progettista degli ambienti di apprendimento
- ♦ Integrare le risorse TIC (come strumento, come risorsa didattica e come contenuto di apprendimento) nei piani didattici e nei programmi educativi
- ♦ Applicare in classe nuove strategie didattiche creative e innovative che sfruttano le risorse TIC
- ♦ Spiegare adeguatamente gli aspetti tecnologici e procedurali in modo che lo studente si concentri esclusivamente sulla preparazione
- ♦ Descrivere gli spazi personali di apprendimento e gestione dei sistemi tecnologici applicati all'educazione

- ♦ Descrivere gli strumenti adatti per l'elaborazione di un portfolio digitale
- ♦ Elaborare presentazioni adeguate per scopi educativi sia in formato presenziale che video o podcast
- ♦ Applicare diversi strumenti e risorse per sviluppare il lavoro collaborativo in classe
- ♦ Applicare la gamification come metodologia di apprendimento in classe
- ♦ Implementare tecniche di storytelling per arricchire le risorse educative e la metodologia didattica

Modulo 4. Creazione di contenuti

- ♦ Costruire mappe mentali interattive per organizzare le idee
- ♦ Spiegare l'importanza dell'uso delle mappe concettuali nel processo di apprendimento e assimilazione dei concetti
- ♦ Spiegare gli usi e le applicazioni degli strumenti di lavoro collaborativo nel campo dell'insegnamento
- ♦ Sperimentare diversi strumenti digitali per scopi didattici
- ♦ Analizzare e collegare le risorse create (contestualizzare)
- ♦ Valutare, discutere e dare il proprio parere sull'applicabilità e l'usabilità dei progetti
- ♦ Creare e progettare pagine web, blog, wiki
- ♦ Creare e progettare portfolio digitali
- ♦ Sviluppare un testo, un glossario o un dizionario in modo collaborativo attraverso la rete
- ♦ Selezionare e organizzare contenuti e attività in modo significativo
- ♦ Implementare il blog nel lavoro in classe
- ♦ Creare e modificare le immagini

- ♦ Creare e modificare audio e condividerli online
- ♦ Creare risorse video e condividerle online
- ♦ Pubblicare e condividere i propri lavori su Internet

Modulo 5. Comunicazione, diffusione e presentazione delle informazioni

- ♦ Sviluppare progetti collaborativi a distanza tra studenti
- ♦ Descrivere i concetti di base e le teorie che spiegano la generazione di comunità di pratica e la loro utilità nel campo dell'insegnamento
- ♦ Descrivere le regole corrette per l'uso dei social network a scopi didattici
- ♦ Utilizzare in modo appropriato reti come Facebook e Twitter per scopi didattici
- ♦ Sviluppare un profilo professionale su LinkedIn
- ♦ Identificare i concetti di identità e reputazione digitale
- ♦ Sviluppare strategie di comunicazione utilizzando strumenti sincroni
- ♦ Identificare e applicare i vari social network e sistemi di microblogging
- ♦ Generare discussioni, domande o scambi di messaggi nei forum telematici
- ♦ Implementare sistemi per facilitare l'interazione insegnante-studente (inviare compiti, comunicare notizie) attraverso mezzi telematici
- ♦ Tenere un workshop, una conferenza o un webinar
- ♦ Sviluppare il lavoro di ricerca a partire dalla creazione di reti con altri centri e pari
- ♦ Progettare presentazioni multimediali adattate al pubblico target
- ♦ Costruire presentazioni accattivanti ed efficaci

Modulo 6. Valutazione dei contenuti digitali in ambienti di apprendimento virtuali

- ♦ Spiegare i diversi sistemi di valutazione delle competenze
- ♦ Spiegare i diversi tipi di valutazione in ambienti digitali
- ♦ Implementare diversi strumenti di valutazione online
- ♦ Descrivere gli obiettivi secondo la Tassonomia di Bloom applicati alla fase di valutazione
- ♦ Sviluppare rubriche di valutazione dell'apprendimento
- ♦ Identificare gli strumenti per sviluppare il proprio PLE
- ♦ Spiegare l'uso del portfolio come risorsa educativa e didattica
- ♦ Supervisionare la creazione di diari di autoapprendimento o ambienti di apprendimento personali (PLE) da parte dello studente
- ♦ Valutare oggettivamente le risorse educative supportate dalle TIC
- ♦ Utilizzare gli aiuti TIC e gli indici per la valutazione degli studenti e della propria pratica
- ♦ Monitorare individualmente i progressi di ogni studente attraverso le risorse tecnologiche

Oltre agli obiettivi proposti e alle competenze che lo studente acquisirà in questo programma, l'Istituto Nazionale di Tecnologie Educative e di Formazione degli Insegnanti (INTEF) incorpora tra le competenze digitali dell'insegnante del XXI secolo i seguenti atteggiamenti:

- ♦ Atteggiamento aperto e critico nei confronti della società dell'informazione e delle TIC
- ♦ Propensione verso l'apprendimento continuo e l'aggiornamento permanente
- ♦ Fare un uso prudente delle TIC



03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un team di professionisti dei migliori centri ospedalieri e università del territorio nazionale, consapevoli della rilevanza dell'attualità dell'educazione per poter intervenire nella prevenzione, la diagnosi e il trattamento di eventuali problemi, e impegnati per l'insegnamento di qualità attraverso le nuove tecnologie educative.



“

Questo Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti possiede uno dei programmi più completi e aggiornati del mercato”

Modulo 1. Introduzione alle competenze didattiche digitali

- 1.1. Alcune questioni pratiche e promemoria sui concetti tecnici di base
- 1.2. Terminologia di base su Internet
- 1.3. Le competenze digitali dell'insegnante del XXI secolo: Quadro comune di competenza digitale didattica
 - 1.3.1. L'individuazione delle esigenze formative
 - 1.3.2. La formulazione di obiettivi basati sulle competenze: I modelli di Dreyfus e Miller
 - 1.3.3. Strategie didattiche per la formazione delle competenze
- 1.4. Il docente 2.0 e l'apprendimento collaborativo: Teorie di apprendimento sociale
- 1.5. Sicurezza su Internet

Modulo 2. Ricerca e discriminazione di informazioni

- 2.1. Ricerca su internet: ricerca e "Content curation" o discriminazione dei contenuti rilevanti
- 2.2. Come trovare materiali di qualità da usare in aula
 - 2.2.1. Esecuzione di ricerche in ambienti specifici o utilizzando motori alternativi
 - 2.2.2. Principali database e fondi bibliografici di interesse didattico
 - 2.2.3. Gestione dei riferimenti bibliografici
- 2.3. Strategie per evitare l'infossicazione
- 2.4. Monitoraggio delle informazioni e delle tendenze
- 2.5. Syndication dei contenuti, tagging, social bookmarking
 - 2.5.1. RSS (Really Simple Syndication)
 - 2.5.2. Applicazione di social bookmarking ed tagging
- 2.6. Gestione del tempo e delle attività
 - 2.6.1. Programmazione degli eventi
 - 2.6.2. Organizzare riunioni
 - 2.6.3. Gestione delle attività

- 2.7. Archiviazione di file nel cloud
 - 2.7.1. I vantaggi dell'archiviazione nel cloud
 - 2.7.2. Strumenti per l'archiviazione e la gestione dei file
- 2.8. Licenze su Internet e moduli di citazione
- 2.9. Nuove forme di formazione su Internet: MOOCS
- 2.10. Risorse e applicazioni per l'uso in aula
 - 2.10.1. Refworks
 - 2.10.2. Endnote
 - 2.10.3. Mendeley
 - 2.10.4. Zotero
 - 2.10.5. Evernote
 - 2.10.6. Feedly
 - 2.10.7. Pinterest
 - 2.10.8. Educlipper
 - 2.10.9. Google Alerts
 - 2.10.10. Google Trends
 - 2.10.11. Pocket
 - 2.10.12. Delicious
 - 2.10.13. Google calendar
 - 2.10.14. Doodle
 - 2.10.15. Remember the milk
 - 2.10.16. Dropbox
 - 2.10.17. Google Drive
 - 2.10.18. Skydrive

Modulo 3. Tecnologie e pedagogie emergenti

- 3.1. Pedagogie emergenti
 - 3.1.1. Gamification
 - 3.1.2. Flipped classroom
 - 3.1.3. Storytelling
 - 3.1.4. Serious games nell'educazione
- 3.2. Tecnologie emergenti
 - 3.2.1. Realtà aumentata
 - 3.2.2. La lavagna digitale e la sua applicazione in aula
 - 3.2.3. Zaino digitale e ambienti MDM (Mobile Device Management)
 - 3.2.4. App e dispositivi mobili in aula
- 3.3. Risorse e applicazioni per l'uso in aula
 - 3.3.1. Screenr
 - 3.3.2. Jing
 - 3.3.3. Doulinguo
 - 3.3.4. Socrative
 - 3.3.5. Voki

Modulo 4. Creazione di contenuti

- 4.1. Mappe concettuali e mentali
- 4.2. Documenti collaborativi e lavoro online
- 4.3. WebQuest
 - 4.3.1. Tassonomia delle attività di Dodge
 - 4.3.2. Componenti di una WebQuest
 - 4.3.3. Possibilità didattiche
 - 4.3.4. Strumenti per l'elaborazione di WebQuest: Zunal
 - 4.3.5. Repository e banche di WebQuest
- 4.4. Il blog come strumento di aula
 - 4.4.1. Blog di riferimento nel settore educativo
 - 4.4.2. Come personalizzare il blog e sfruttarlo al massimo
- 4.5. Il podcast e la registrazione audio
 - 4.5.1. Creazione di un canale podcast collaborativo
 - 4.5.2. Esperienze didattiche in podcast

- 4.6. Il video didattico
 - 4.6.1. Editor video collaborativi
 - 4.6.2. Esperienze didattiche in video
 - 4.6.3. Wiki e spazi collaborativi
- 4.7. Nozioni di base su Moodle e ambienti LMS
- 4.8. Creazione di riviste digitali, paper ed ebooks
 - 4.8.1. Pubblicazione di contenuti
 - 4.8.2. Elaborazione di libri digitali e interattivi
 - 4.8.3. Elaborazione di paper attraverso feed e social network
- 4.9. Editing, pubblicazione di immagini e elaborazione di infografiche
- 4.10. Risorse per studenti con bisogni speciali
- 4.11. Risorse e applicazioni per l'uso in aula
 - 4.11.1. Google Drive
 - 4.11.2. Zunal
 - 4.11.3. Freemind
 - 4.11.4. Cmapstools
 - 4.11.5. 21 classes
 - 4.11.6. Blogger
 - 4.11.7. Wordpress
 - 4.11.8. Audacity
 - 4.11.9. Ivoox
 - 4.11.10. Youtube
 - 4.11.11. Vimeo
 - 4.11.12. Youtube Edu
 - 4.11.13. Wikispaces
 - 4.11.14. G-Sites
 - 4.11.15. Edmodo
 - 4.11.16. Issuu
 - 4.11.17. Calameo
 - 4.11.18. Scribd
 - 4.11.19. Bubok
 - 4.11.20. Myebook

- 4.11.21. Moglu
- 4.11.22. Scoop it
- 4.11.23. Paper.ly
- 4.11.24. Storify
- 4.11.25. Picmonkey
- 4.11.26. Instragram
- 4.11.27. Easel.ly
- 4.11.28. Google Public Data
- 4.11.29. Many Eyes

Modulo 5. Comunicazione, diffusione e presentazione delle informazioni

- 5.1. Comunità di pratica e piattaforme di gestione della conoscenza
- 5.2. Webcasting e sessioni sincrone
- 5.3. Elaborazione di presentazioni interessanti
 - 5.3.1. Creazione dello script
 - 5.3.2. Progettazione di una presentazione efficace
 - 5.3.3. Messa in scena: come dare una lezione senza che i tuoi studenti si addormentino
- 5.4. Social network e educazione
 - 5.4.1. Best practice nell'uso dei social network
 - 5.4.2. Identità digitale, reputazione online
 - 5.4.3. Twitter per l'apprendimento e l'insegnamento
 - 5.4.4. Facebook, il social network per eccellenza
 - 5.4.5. LinkedIn
 - 5.4.6. Google +
- 5.5. Risorse e applicazioni per l'uso in aula
 - 5.5.1. Prezi
 - 5.5.2. Power Point
 - 5.5.3. Glogster
 - 5.5.4. WiziQ
 - 5.5.5. Skype
 - 5.5.6. Google Hangouts
 - 5.5.7. Tynichat

Modulo 6. Valutazione dei contenuti digitali in ambienti di apprendimento virtuali

- 6.1. La valutazione sommativa e formativa
- 6.2. Valutazione secondo gli obiettivi della Tassonomia di Bloom e i diversi livelli di apprendimento
- 6.3. Valutazione delle competenze nell'ambiente digitale: Apprendimento basato su problemi (ABP)
- 6.4. Il portfolio come strumento di valutazione e insegnamento
 - 6.4.1. Monitoraggio del portfolio come elemento del processo di apprendimento
 - 6.4.2. Strumenti per l'elaborazione del portfolio
 - 6.4.3. La rubrica come elemento chiave nella valutazione dell'apprendimento
- 6.5. PLE o Personal Learning Environment
- 6.6. Generazione di questionari di valutazione ed esercizi interattivi
- 6.7. Ricezione dei lavori, correzione e rilevamento del plagio
- 6.8. Risorse e applicazioni per l'uso in aula
 - 6.8.1. Symbaloo
 - 6.8.2. Netvibes
 - 6.8.3. Google Formularios
 - 6.8.4. Surveymonkey
 - 6.8.5. Lime Survey
 - 6.8.6. Kubbuu
 - 6.8.7. JClic
 - 6.8.8. Hot Potatoes
 - 6.8.9. Blubbr
 - 6.8.10. Showbie
 - 6.8.11. DOC Cop
 - 6.8.12. Plagiarisma



“

*Un'esperienza di formazione unica,
chiave e decisiva per crescere a
livello professionale”*

04

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.



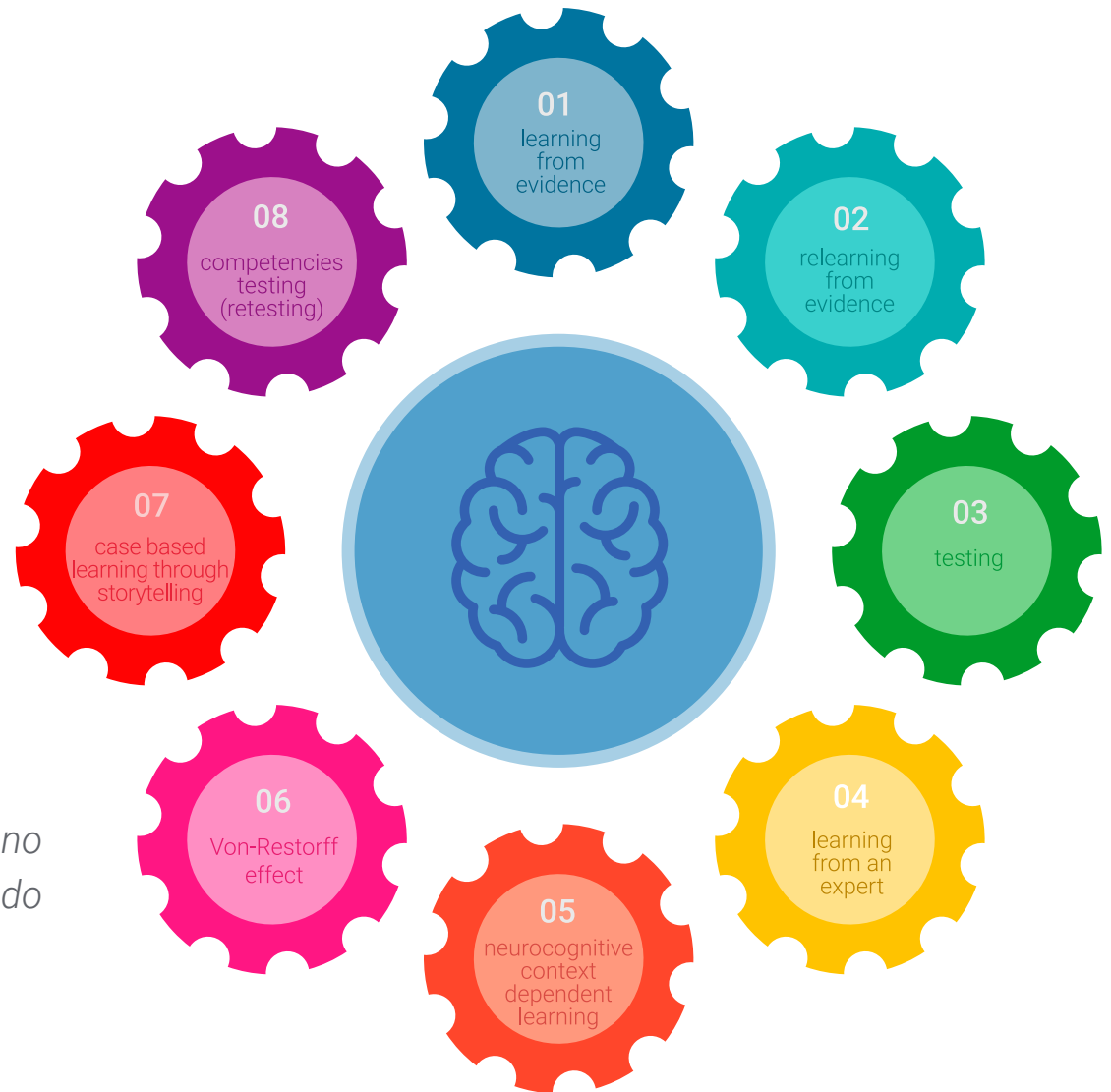
Metodo Relearning

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

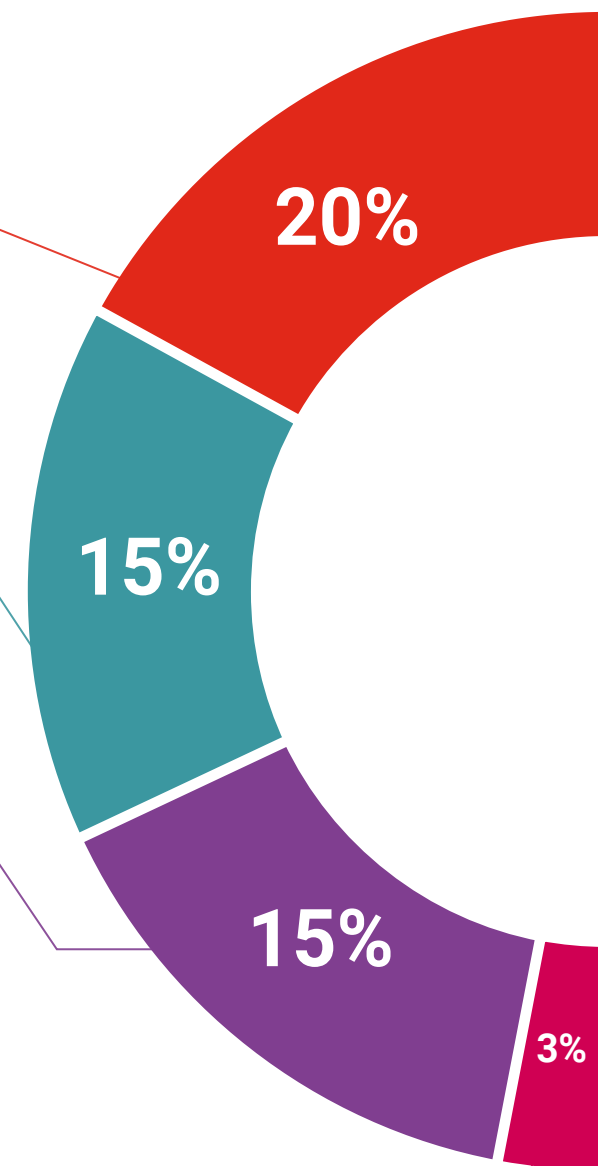
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

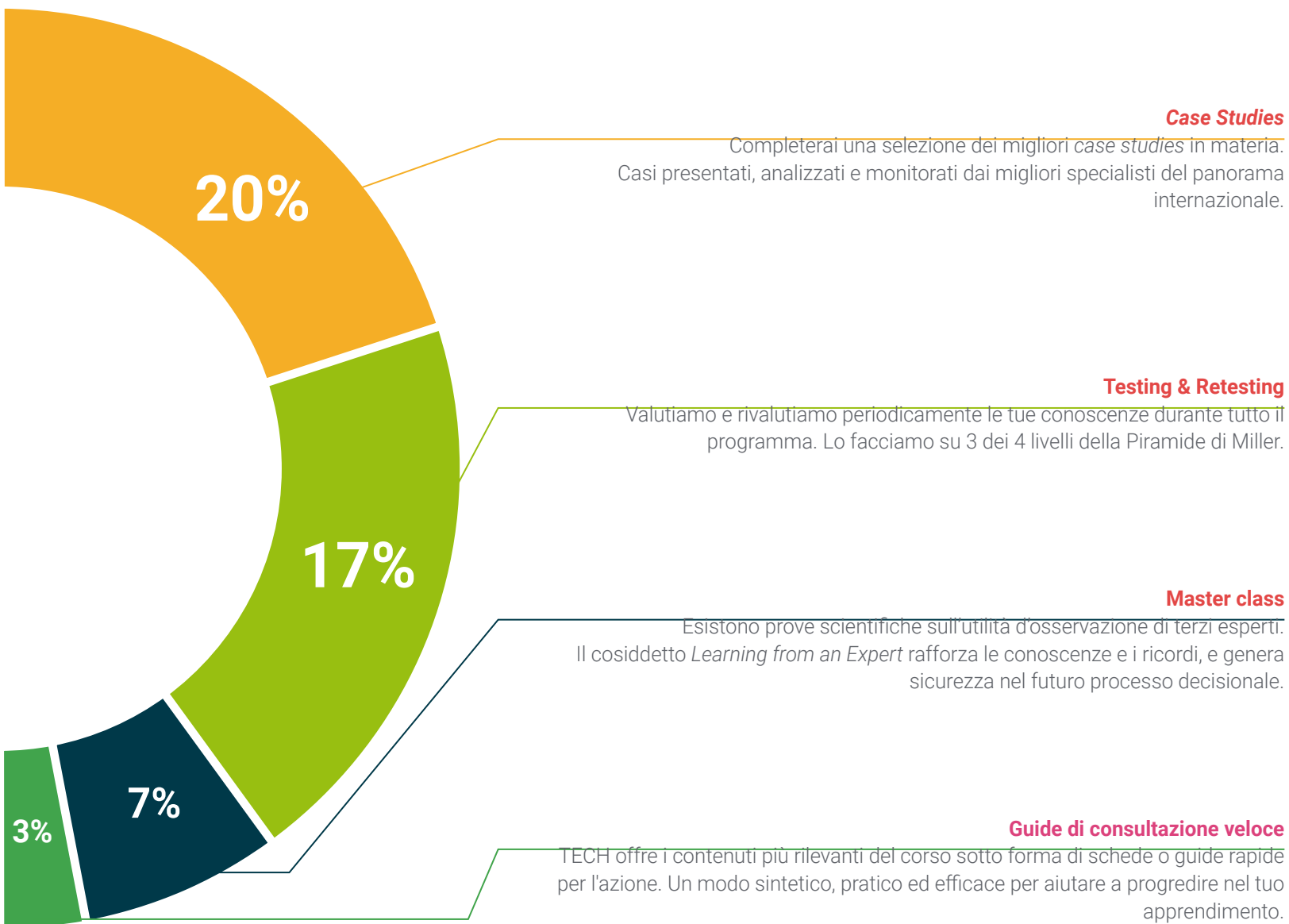
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture 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.





05 Titolo

L'Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario 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 **Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti** 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: **Esperto Universitario in Didattica Digitale per Docenti**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **29 crediti ECTS**



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



Esperto Universitario
Didattica Digitale per
Docenti

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 29 crediti ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Didattica Digitale per Docenti

