

Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification



Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 crediti ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/educazione/esperto/esperto-flipped-classroom-gamification

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. 30

01

Presentazione

Il modello Flipped Classroom è una grande opportunità per l'innovazione sia all'interno che all'esterno della classe, in quanto unisce la pedagogia e la tecnologia. Tutto questo senza rinunciare alla risoluzione dei problemi, alla creatività dello studente, alla ricerca del talento, alla promozione della cooperazione e al lavoro di inclusione.





“

Questo Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification ti fornirà un senso di sicurezza nello svolgimento della tua attività e ti aiuterà a crescere personalmente e professionalmente”

Questo Esperto Universitario ti servirà per scoprire e saper lavorare con una delle più potenti alternative alla classe tradizionale o magistrale, insieme ad altre metodologie di apprendimento attivo. Le sue possibilità e i risultati ottenuti, insieme con l'uso delle TIC e l'insegnamento basato sugli studenti, rendono questo modello una scommessa innovativa per il futuro, in quanto aumenta il tempo di lavoro in classe e il suo utilizzo, rendendo lo studente protagonista del suo apprendimento.

Questo Esperto Universitario, quindi, intende essere un punto di partenza per tutti i docenti che credono che un'altra scuola e un altro modo di insegnare sia possibile.

Il docente non solo sarà qualificato per la prestazione professionale in classe, ma sarà anche in grado di proporre innovazioni educative che miglioreranno la qualità dell'insegnamento, aumentando la motivazione degli studenti.

Un progresso sui programmi eminentemente pedagogici, incentrati sul lavoro docente, che non affrontano in profondità il contesto educativo e le caratteristiche degli studenti come assi centrali, senza dimenticare il ruolo dell'innovazione didattica.

Questa visione permette di comprendere meglio il funzionamento del centro tecnologico da diversi ambiti in modo che il professionista possa avere diverse opzioni per la sua applicazione sul posto di lavoro a seconda del suo interesse.

Questo **Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato. Le principali caratteristiche del corso sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Flipped Classroom e Gamification
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità in Flipped Classroom e Gamification
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative in Flipped Classroom e Gamification
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Possibilità di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con una connessione internet



*Aggiorna le tue conoscenze attraverso
il programma dell'Esperto Universitario
in Flipped Classroom e Gamification"*

“

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 Flipped Classroom e Gamification, 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 il docente 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.

Aumenta la tua sicurezza nel prendere decisioni aggiornando le tue conoscenze attraverso questo esperto.

Approfitta dell'opportunità di conoscere gli ultimi aggiornamenti in Flipped Classroom e Gamification, e migliora la preparazione dei tuoi studenti.



02 Obiettivi

Questo **Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification** è volto a facilitare l'azione del professionista.





“

Questo esperto è orientato per aggiornare le tue conoscenze in Flipped Classroom e Gamification, con l'uso delle ultime tecnologie educative, per contribuire con qualità e sicurezza al processo decisionale e al monitoraggio dei tuoi studenti"



Obiettivo generale

- Cambiare la concezione del tempo e dello spazio in classe
- Scoprire il nuovo ruolo del docente e il suo atteggiamento nei confronti del cambiamento metodologico
- Incorporare nuove metodologie incentrate sulla cooperazione, l'innovazione e la risoluzione dei problemi
- Imparare gli strumenti e la loro applicazione in una sequenza didattica
- Valutare, co-valutare e autovalutare utilizzando strumenti digitali e rubriche
- Progettare una Flipped Classroom o classe capovolta
- Comprendere l'importanza delle metodologie di apprendimento attivo nella Flipped Classroom e come aiuta a migliorare altre metodologie
- Conoscere il modello Flipped Classroom
- Capire la sua integrazione nel cambiamento metodologico dell'educazione
- Analizzare i punti di forza del modello, le possibili difficoltà e come risolverle
- Imparare gli strumenti e il loro utilizzo per la creazione di video e materiale da utilizzare nella Flipped Classroom
- Conoscere e scoprire i giochi e la gamification come modalità di apprendimento legate alla Flipped Classroom





Obiettivi specifici

- Conoscere i principi della Flipped Classroom
- Descrivere l'importanza del nuovo ruolo dell'insegnante in classe
- Spiegare il ruolo degli studenti e delle famiglie nel modello Flipped Classroom
- Scoprire i benefici della Flipped Classroom con le diversità di classe
- Identificare le differenze tra l'insegnamento tradizionale e la Flipped Classroom
- Testare il legame tra il modello Flipped Classroom e la Tassonomia di Bloom
- Conoscere le caratteristiche più importanti per la creazione dei propri video
- Conoscere gli strumenti digitali per la creazione e l'editing dei propri video
- Sapere come realizzare FC con poca tecnologia
- Scoprire gli strumenti per il materiale esterno
- Conoscere le origini della gamification
- Scoprire gli elementi di base utilizzati nella gamification
- Identificare le meccaniche della gamification
- Utilizzare gli strumenti digitali nella gamification
- Integrare la gamification in classe e nei contenuti
- Individuare giochi e videogiochi per la gamification nell'apprendimento
- Costruire giochi e gamification



Cogli l'occasione e avanza per aggiornarti sulle ultime novità relative a Flipped Classroom e Gamification"

03

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti in Flipped Classroom e Gamification, che apportano a questa formazione l'esperienza del loro lavoro. Altri esperti di riconosciuto prestigio partecipano inoltre alla pianificazione e all'elaborazione del programma, completandolo in modo interdisciplinare.



“

Impara dai migliori professionisti gli ultimi progressi nelle procedure nel campo di Flipped Classroom e Gamification”

Direzione



Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Docente Specializzato in Educazione Fisica
- ♦ Esperto in Flipped Classroom (livello I Flipped Learning e livello I Trainer di Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Personale docente

Dott.ssa Payá López, Miriam

- ♦ Docente specializzata in Lingua Inglese come lingua straniera, esperta in TIC

Dott. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Docente specializzato in Scuola Primaria, Flipped Learning di I Livello



04

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata da un personale di professionisti provenienti dai migliori centri educativi e dalle migliori università, consapevoli dell'importanza di una preparazione e un aggiornamento costanti del proprio lavoro e che si impegnano a impartire un insegnamento di qualità basato sulle nuove tecnologie educative.



“

Questo Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato”

Modulo 1. Cos'è il modello della Flipped Classroom?

- 1.1. Il modello della flipped classroom
 - 1.1.1. Concetto
 - 1.1.2. Storia
 - 1.1.3. Che cos'è e come funziona?
- 1.2. Il nuovo ruolo dell'insegnante nel modello flipped classroom
 - 1.2.1. Il nuovo ruolo del docente
 - 1.2.2. Lavoro in aula
- 1.3. Il ruolo degli studenti nel modello flipped classroom
 - 1.3.1. Nuovo apprendimento degli studenti
 - 1.3.2. Compiti in classe, lezioni a casa
- 1.4. Coinvolgimento delle famiglie nel modello flipped classroom
 - 1.4.1. Partecipazione della famiglia
 - 1.4.2. Comunicazione con i genitori
- 1.5. Differenze tra il modello tradizionale e il modello della flipped classroom
 - 1.5.1. Classe tradizionale vs. flipped classroom
 - 1.5.2. Tempo di lavoro
- 1.6. La personalizzazione dell'insegnamento
 - 1.6.1. Che cos'è l'apprendimento personalizzato?
 - 1.6.2. Come personalizzare l'apprendimento?
 - 1.6.3. Esempi di apprendimento personalizzato
- 1.7. L'attenzione alla diversità nel modello della flipped classroom
 - 1.7.1. Che cos'è l'attenzione alla diversità?
 - 1.7.2. In che modo il modello FC ci aiuta a mettere in pratica l'attenzione alla diversità?
- 1.8. Vantaggi del modello flipped classroom
 - 1.8.1. Flessibilità degli studenti nell'apprendimento
 - 1.8.2. Portare avanti i contenuti
 - 1.8.3. Ambiente di apprendimento intorno allo studente
 - 1.8.4. Collaborazione tra studenti/esse
 - 1.8.5. Tempo extra fuori dall'aula
 - 1.8.6. Più tempo per un'attenzione personalizzata agli studenti

- 1.9. La relazione tra la Tassonomia di Bloom e il modello di Flipped Classroom
 - 1.9.1. Che cos'è una tassonomia?
 - 1.9.2. Storia
 - 1.9.3. Livelli ed esempi
 - 1.9.4. Tabella dei verbi

Modulo 2. Creare contenuti propri, strumenti di Flipped Classroom

- 2.1. Introduzione
 - 2.1.1. Contenuto proprio
 - 2.1.2. Contenuto esterno
 - 2.1.3. Strumenti e app
- 2.2. Suggerimenti per creare video efficaci
 - 2.2.1. Importanza di un buon design digitale
 - 2.2.2. Durata
 - 2.2.3. Tipi di piani
 - 2.2.4. Voce, intonazione
 - 2.2.5. Arricchire i video
 - 2.2.6. Concretezza nel video
- 2.3. Creazione di video con cellulari e tablet
 - 2.3.1. Come creare video?
 - 2.3.2. Editing video
- 2.4. Creazione di video con screenshot
 - 2.4.1. Come creare video?
 - 2.4.2. Editing video
- 2.5. Creazione di video con chroma
 - 2.5.1. Strumenti da impiegare
 - 2.5.2. Editing
- 2.6. Infrastruttura di gadget digitali
 - 2.6.1. Versatilità
 - 2.6.2. Facilità di utilizzo
 - 2.6.3. Costi

- 2.7. Altri elementi importanti nella creazione e nell'editing di video
 - 2.7.1. Strumenti
 - 2.7.2. Hardware
- 2.8. Creare una Flipped Classroom con poca tecnologia
 - 2.8.1. Come si può fare con poca tecnologia?

Modulo 3. La gamification come metodologia attiva: Flipped + gamification

- 3.1. Storia, definizione e concetti
 - 3.1.1. Storia e contesto
 - 3.1.2. Definizione
 - 3.1.3. Concetti iniziali
- 3.2. Elementi
 - 3.2.1. Classificazioni
 - 3.2.2. Riconoscimenti e diplomi
 - 3.2.3. Oggetti da collezione
 - 3.2.4. Moneta di scambio
 - 3.2.5. Chiavi
 - 3.2.6. Premi
- 3.3. Meccanismi
 - 3.3.1. Gamification strutturale
 - 3.3.2. Gamification di contenuto
- 3.4. Strumenti digitali
 - 3.4.1. Strumenti di gestione
 - 3.4.2. Strumenti di produttività
 - 3.4.2.1. Riconoscimenti
 - 3.4.2.2. Carte
 - 3.4.2.3. Altro
- 3.5. Gamification e serious games
 - 3.5.1. Il gioco in classe
 - 3.5.2. Tipologia di giochi

- 3.6. Catalogo dei giochi commerciali
 - 3.6.1. Giochi per sviluppare competenze
 - 3.6.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 3.7. Videogiochi e app
 - 3.7.1. Giochi per sviluppare competenze
 - 3.7.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 3.8. Progettazione della gamification
 - 3.8.1. Approccio, obiettivi
 - 3.8.2. Integrazione nel piano di studi
 - 3.8.3. Storia
 - 3.8.4. Estetica
 - 3.8.5. Valutazione
- 3.9. Progettazione del gioco
 - 3.9.1. Approccio, obiettivi
 - 3.9.2. Integrazione nel piano di studi
 - 3.9.3. Storia
 - 3.9.4. Estetica
 - 3.9.5. Valutazione



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

05

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”

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

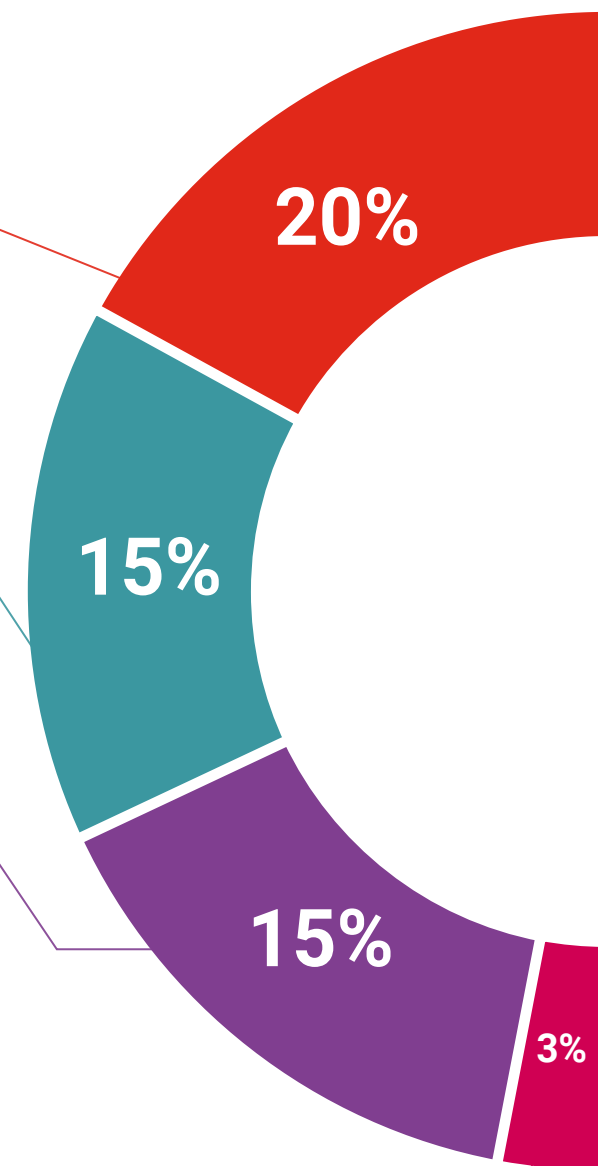
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

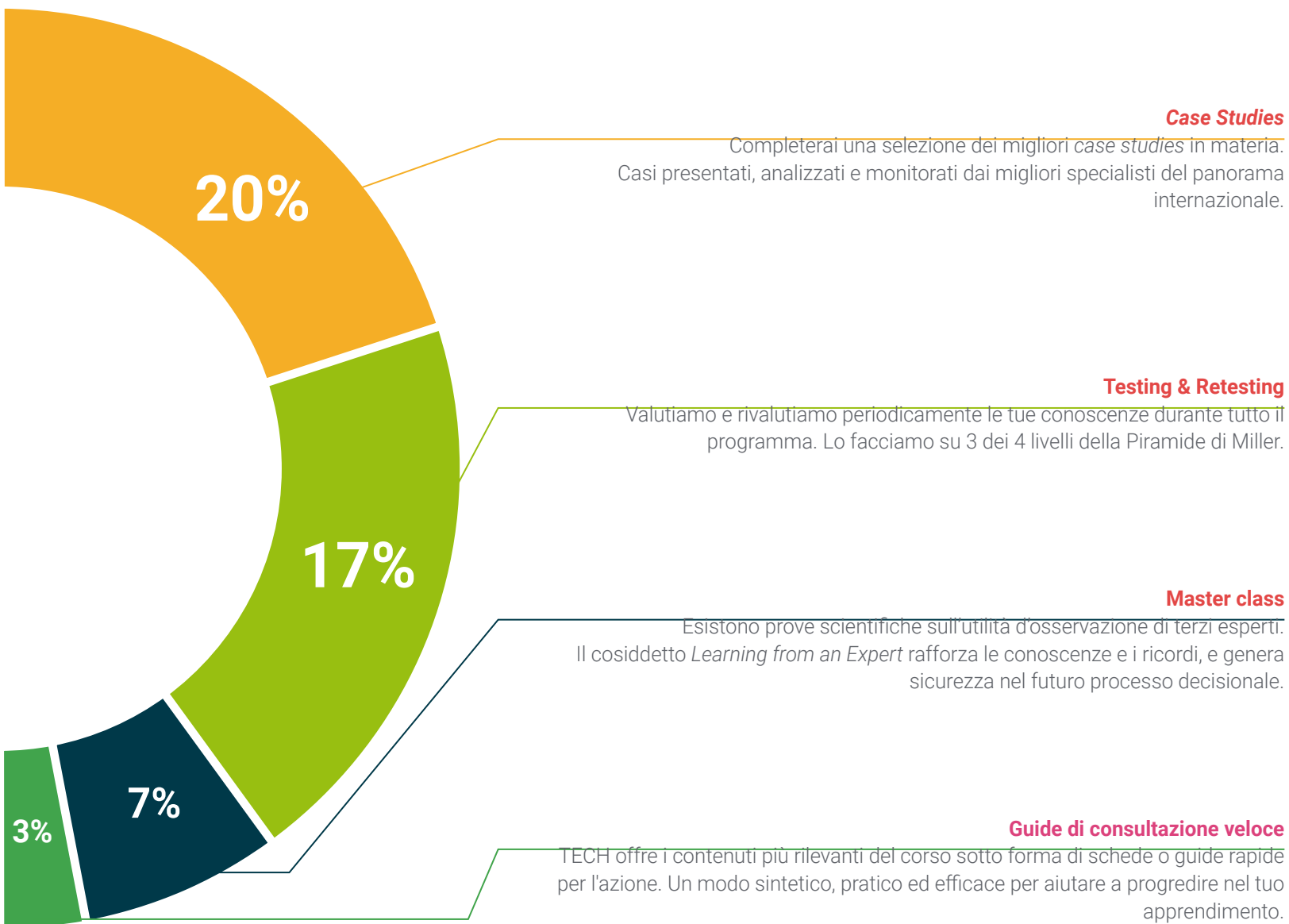
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.





06

Titolo

L'Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata 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 Flipped Classroom e Gamification** 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 Flipped Classroom e Gamification**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 crediti 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 linguaggi



Esperto Universitario in
Flipped Classroom e
Gamification

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 crediti ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario in Flipped Classroom e Gamification