

Master Semipresenziale

Digital Teaching and Learning



Master Semipresenziale Digital Teaching and Learning

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Global University

Crediti: 60 + 4 ECTS

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/master-semipresenziale/master-semipresenziale-digital-teaching-learning

Indice

01	02	03	04
Presentazione del programma	Perché studiare in TECH?	Piano di studi	Obiettivi didattici
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<i>pag. 4</i>	<i>pag. 8</i>	<i>pag. 12</i>	<i>pag. 22</i>
	05	06	07
	Tirocinio	Centri di tirocinio	Opportunità professionali
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
	<i>pag. 28</i>	<i>pag. 34</i>	<i>pag. 38</i>
	08	09	10
	Metodologia di studio	Personale docente	Titolo
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
	<i>pag. 44</i>	<i>pag. 54</i>	<i>pag. 62</i>

01

Presentazione del programma

I processi di digitalizzazione nel settore dell'educazione hanno trasformato i metodi di insegnamento a livello internazionale negli ultimi anni. Ad esempio, le piattaforme di apprendimento online hanno facilitato l'accesso alle risorse didattiche in situazioni di crisi come la pandemia COVID-19. Tuttavia, la rapida adozione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione ha sollevato sfide significative per i professionisti come il divario digitale o la necessità di sviluppare con assiduità competenze digitali per utilizzare questi strumenti in modo ottimale. Con l'obiettivo di aiutare gli esperti a superare questi ostacoli, TECH propone un'innovativa qualifica universitaria focalizzata sugli ultimi progressi nel campo del *Digital Teaching and Learning*.



“

*Grazie a questo Master Semipresenziale
guiderai la Trasformazione Digitale di qualsiasi
istituzione educativa e padroneggerai
le metodologie attive più innovative per
promuovere l'apprendimento dinamico"*

Secondo un nuovo studio condotto dalle Nazioni Unite, l'impegno degli studenti è un fattore cruciale sia per il successo accademico che per la conservazione delle conoscenze. In questo scenario, l'uso di metodologie attive come la gamification sta emergendo come una strategia all'avanguardia per aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli utenti in classe. Di fronte a questo, i professionisti devono incorporare nella loro pratica le tecniche più moderne per personalizzare le esperienze accademiche in base alle esigenze degli individui e pianificare dinamiche che contribuiscono allo sviluppo di competenze trasversali come pensiero critico, collaborazione o adattabilità.

In questo contesto, TECH presenta un esclusivo Master Semipresenziale in Digital Teaching and Learning. Ideato da veri referenti in questo settore, il piano di studi approfondirà questioni che spaziano dallo sviluppo dei processi di apprendimento o l'uso delle principali Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, fino all'impiego di metodologie attive d'avanguardia come il modello della *flipped classroom*. Grazie a questo, gli studenti acquisiranno competenze avanzate per progettare e gestire ambienti di apprendimento digitali innovativi. Allo stesso tempo, i professionisti incorporeranno vari strumenti tecnologici nelle istituzioni accademiche con l'obiettivo di migliorare l'interazione e l'impegno degli individui. In questo modo, gli esperti saranno altamente qualificati per guidare i processi di trasformazione digitale e promuovere esperienze educative più dinamiche e inclusive.

Inoltre, una volta terminata la fase teorica e 100% online di questa qualifica universitaria, gli studenti effettueranno un tirocinio presso una prestigiosa istituzione. In questo modo, si uniranno a un team di lavoro multidisciplinare composto da esperti nel settore del *Digital Teaching and Learning*. Potranno quindi partecipare a progetti reali per contribuire allo sviluppo di iniziative innovative di apprendimento digitale. In aggiunta, un prestigioso Direttore Ospite Internazionale offrirà 10 rigorose *Master class*.

Questo **Master Semipresenziale in Digital Teaching and Learning** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ♦ Sviluppo di più di 100 casi pratici presentati da esperti in Digital Teaching and Learning
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazione tecnica riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet
- ♦ Possibilità di svolgere un tirocinio presso una delle migliori aziende del settore



Un noto Direttore Ospite Internazionale offrirà 10 esclusive Master class sulle ultime tendenze nel Digital Teaching and Learning”

“

Effettuerai un tirocinio intensivo di 3 settimane in un'istituzione prestigiosa, dove parteciperai a diversi progetti di Digital Teaching and Learning con il supporto di esperti del settore"

In questa proposta di Master, a carattere professionalizzante e modalità semipresenziale, il programma è diretto all'aggiornamento dei professionisti del *Digital Teaching and Learning* che svolgono le loro funzioni nelle istituzioni accademiche, e che richiedono un alto livello di qualificazione. I contenuti sono basati sulle più recenti prove scientifiche, e orientati in modo didattico per integrare la conoscenza teorica nella pratica regolare, e gli elementi teorici-faciliteranno l'aggiornamento delle conoscenze e consentiranno il processo decisionale nel settore educativo.

Grazie ai loro contenuti multimediali elaborati con la più recente tecnologia educativa, permetteranno al professionista del *Digital Teaching and Learning* un apprendimento localizzato e contestuale, cioè un ambiente simulato che fornirà un apprendimento immersivo programmato per prepararsi in situazioni reali. 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.

Integrerai risorse digitali come video didattici nel piano di studi per arricchire il processo di apprendimento in modo significativo.

Acquisirai competenze avanzate per la gestione dei Sistemi di Gestione dell'Apprendimento e automatizzerai attività di routine come la generazione di report sui risultati accademici.



02

Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande università digitale del mondo. Con un catalogo eccezionale di oltre 14.000 programmi accademici disponibili in 11 lingue, si posiziona come leader in termini di occupabilità, con un tasso di inserimento professionale del 99%. Inoltre, dispone di un enorme personale docente, composto da oltre 6.000 professori di altissimo prestigio internazionale.



“

Studia presso la più grande università digitale del mondo e assicurati il successo professionale. Il futuro inizia con TECH"

La migliore università online al mondo secondo FORBES

La prestigiosa rivista Forbes, specializzata in affari e finanza, ha definito TECH "la migliore università online del mondo". Lo hanno recentemente affermato in un articolo della loro edizione digitale, che riporta il caso di successo di questa istituzione: "grazie all'offerta accademica che offre, alla selezione del suo personale docente e a un metodo innovativo di apprendimento orientato alla formazione dei professionisti del futuro".

Forbes

La migliore università online del mondo

Il piano

di studi più completo

I piani di studio più completi del panorama universitario

TECH offre i piani di studio più completi del panorama universitario, con argomenti che coprono concetti fondamentali e, allo stesso tempo, i principali progressi scientifici nelle loro specifiche aree scientifiche. Inoltre, questi programmi sono continuamente aggiornati per garantire agli studenti l'avanguardia accademica e le competenze professionali più richieste. In questo modo, i titoli universitari forniscono agli studenti un vantaggio significativo per elevare le loro carriere verso il successo.

Il miglior personale docente internazionale top

Il personale docente di TECH è composto da oltre 6.000 docenti di massimo prestigio internazionale. Professori, ricercatori e dirigenti di multinazionali, tra cui Isaiah Covington, allenatore dei Boston Celtics; Magda Romanska, ricercatrice principale presso MetaLAB ad Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del dipartimento di patologia molecolare traslazionale di MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, direttore creativo della rivista TIME, ecc.

Personale docente Internazionale
TOP

Un metodo di apprendimento unico

TECH è la prima università ad utilizzare il *Relearning* in tutte le sue qualifiche. Si tratta della migliore metodologia di apprendimento online, accreditata con certificazioni internazionali di qualità docente, disposte da agenzie educative prestigiose. Inoltre, questo modello accademico dirompente è integrato con il "Metodo Casistico", configurando così una strategia di insegnamento online unica. Vengono inoltre implementate risorse didattiche innovative tra cui video dettagliati, infografiche e riassunti interattivi.



La metodologia più efficace

La più grande università digitale del mondo

TECH è la più grande università digitale del mondo. Siamo la più grande istituzione educativa, con il migliore e più ampio catalogo educativo digitale, cento per cento online e che copre la maggior parte delle aree di conoscenza. Offriamo il maggior numero di titoli di studio, diplomi e corsi post-laurea nel mondo. In totale, più di 14.000 corsi universitari, in undici lingue diverse, che ci rendono la più grande istituzione educativa del mondo.

N°1
al Mondo

La più grande università online del mondo

L'università online ufficiale dell'NBA

TECH è l'università online ufficiale dell'NBA. Grazie ad un accordo con la più grande lega di basket, offre ai suoi studenti programmi universitari esclusivi, nonché una vasta gamma di risorse educative incentrate sul business della lega e su altre aree dell'industria sportiva. Ogni programma presenta un piano di studi con un design unico e relatori ospiti eccezionali: professionisti con una distinta carriera sportiva che offriranno la loro esperienza nelle materie più rilevanti.

Leader nell'occupabilità

TECH è riuscita a diventare l'università leader nell'occupabilità. Il 99% dei suoi studenti ottiene un lavoro nel campo accademico che hanno studiato, prima di completare un anno dopo aver terminato uno qualsiasi dei programmi universitari. Una cifra simile riesce a migliorare la propria carriera professionale immediatamente. Tutto questo grazie ad una metodologia di studio che basa la sua efficacia sull'acquisizione di competenze pratiche, assolutamente necessarie per lo sviluppo professionale.



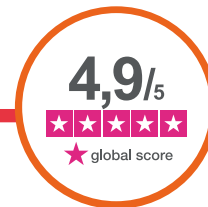
Google Partner Premier

Il gigante americano della tecnologia ha conferito a TECH il logo Google Partner Premier. Questo premio, accessibile solo al 3% delle aziende del mondo, conferisce valore all'esperienza efficace, flessibile e adattata che questa università offre agli studenti. Il riconoscimento non solo attesta il massimo rigore, rendimento e investimento nelle infrastrutture digitali di TECH, ma fa anche di questa università una delle compagnie tecnologiche più all'avanguardia del mondo.



L'università meglio valutata dai suoi studenti

Gli studenti hanno posizionato TECH come l'università più valutata al mondo nei principali portali di opinione, evidenziando il suo punteggio più alto di 4,9 su 5, ottenuto da oltre 1.000 recensioni. Questi risultati consolidano TECH come l'istituzione universitaria di riferimento a livello internazionale, riflettendo l'eccellenza e l'impatto positivo del suo modello educativo.



03

Piano di studi

I contenuti didattici che fanno parte di questo Master Semipresenziale sono stati elaborati da autentici esperti nel campo del *Digital Teaching and Learning*, tenendo conto delle esigenze del mercato del lavoro attuale. Il percorso accademico approfondirà quindi argomenti che comprendono dai fondamentali dei processi di apprendimento o particolarità dell'identità digitale fino all'uso delle principali Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in classe. In questo modo, gli studenti acquisiranno competenze avanzate per guidare la trasformazione digitale di qualsiasi istituzione accademica e promuovere un apprendimento più dinamico e personalizzato.



“

Approfondirai l'uso di metodologie attive come la Gamification, che ti servirà per creare dinamiche di gioco che aiutino gli studenti a sviluppare competenze sociali essenziali per il loro sviluppo professionale"

Modulo 1. Digital Learning

- 1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.1. Apprendimento formale vs. informale
 - 1.1.1.1. Caratteristiche dell'apprendimento formale
 - 1.1.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento informale
 - 1.1.2. Apprendimento implicito vs. non formale
 - 1.1.2.1. Caratteristiche dell'apprendimento implicito
 - 1.1.2.2. Caratteristiche dell'apprendimento non formale
- 1.2. Processi psicologici coinvolti nell'apprendimento
 - 1.2.1. Memoria vs. attenzione
 - 1.2.1.1. La memoria nell'apprendimento
 - 1.2.1.2. L'attenzione nell'apprendimento
 - 1.2.2. Metacognizione vs. intelligenza
 - 1.2.2.1. La metacognizione nell'apprendimento
 - 1.2.2.2. Intelligenza e apprendimento
- 1.3. Tipi di apprendimento
 - 1.3.1. Apprendimento diretto vs indiretto
 - 1.3.1.1. Caratteristiche dell'apprendimento diretto
 - 1.3.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento indiretto
 - 1.3.2. Apprendimento attivo vs. passivo
 - 1.3.2.1. Caratteristiche dell'apprendimento attivo
 - 1.3.2.2. Caratteristiche dell'apprendimento passivo
- 1.4. Il contesto nell'apprendimento
 - 1.4.1. Scuola tradizionale
 - 1.4.1.1. Famiglia e istruzione
 - 1.4.1.2. Scuola e istruzione
 - 1.4.2. Scuola 4.0
 - 1.4.2.1. Caratteristiche della Scuola 2.0
 - 1.4.2.2. Caratteristiche della Scuola 4.0
- 1.5. Competenze tecnologiche negli insegnanti
 - 1.5.1. Migrante digitale vs. nativo digitale
 - 1.5.1.1. Caratteristiche del migrante digitale
 - 1.5.1.2. Caratteristiche del nativo digitale
 - 1.5.2. Competenze digitali negli insegnanti
 - 1.5.2.1. Educazione nell'informatica
 - 1.5.2.2. Gestione degli elementi digitali
- 1.6. Competenze tecnologiche negli studenti
 - 1.6.1. Tecnologia del tempo libero
 - 1.6.1.1. Giochi educativi
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Tecnologia educativa
 - 1.6.2.1. Internet a scuola
 - 1.6.2.2. Altri mezzi tecnologici in classe
- 1.7. Insegnamento tradizionale con tecnologia educativa
 - 1.7.1. Caratteristiche che definiscono la tecnologia educativa
 - 1.7.1.1. Progressi tecnologici in classe
 - 1.7.1.2. Disposizione tecnologica in aula
 - 1.7.2. Vantaggi e svantaggi della tecnologia educativa
 - 1.7.2.1. Vantaggi della tecnologia educativa
 - 1.7.2.2. Svantaggi della tecnologia educativa
- 1.8. Apprendimento a distanza
 - 1.8.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.8.1.1. La sfida della scuola a distanza
 - 1.8.1.2. Le caratteristiche degli studenti a distanza
 - 1.8.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
 - 1.8.2.1. Vantaggi dell'insegnamento a distanza
 - 1.8.2.2. Svantaggi dell'insegnamento a distanza

- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.9.1.1. Inclusione tecnologica dell'educazione
 - 1.9.1.2. Caratteristiche degli utenti del *Blended Learning*
 - 1.9.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
 - 1.9.2.1. Vantaggi del *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Svantaggi del *Blended Learning*
- 1.10. E-learning
 - 1.10.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.10.1.1. Nuove sfide della virtualizzazione dell'educazione
 - 1.10.1.2. Nuove istituzioni di e-learning
 - 1.10.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
 - 1.10.2.1. Vantaggi dell'e-learning
 - 1.10.2.2. Svantaggi dell'insegnamento virtuale

Modulo 2. *Digital Teaching*

- 2.1. Tecnologia nell'Educazione
 - 2.1.1. Storia ed evoluzione della tecnologia
 - 2.1.2. Nuove sfide
- 2.2. Internet nelle scuole
 - 2.2.1. Uso di Internet nelle Scuole
 - 2.2.2. L'impatto di Internet nell'Educazione
- 2.3. Dispositivi per insegnanti e studenti
 - 2.3.1. Dispositivi in classe
 - 2.3.2. La lavagna elettronica
 - 2.3.3. Dispositivi per gli studenti
 - 2.3.4. Tablet
- 2.4. Tutoraggio online
 - 2.4.1. Vantaggi e svantaggi
 - 2.4.2. Implementazione
- 2.5. Creatività nelle scuole

- 2.6. Genitori e insegnanti come migranti digitali
 - 2.6.1. Preparazione sulle tecnologie per adulti
 - 2.6.2. Come superare la barriera tecnologica
- 2.7. Uso responsabile delle nuove tecnologie
 - 2.7.1. Privacy
 - 2.7.2. Protezione dei dati
 - 2.7.3. Reati informatici nella scuola
- 2.8. Dipendenze e patologie
 - 2.8.1. Definizione di dipendenza dalla tecnologia
 - 2.8.2. Come evitare una dipendenza
 - 2.8.3. Come uscire da una dipendenza
 - 2.8.4. Nuove patologie prodotte dalla tecnologia
- 2.9. Cyberbullying
 - 2.9.1. Definizione di Cyberbullying
 - 2.9.2. Come evitare il Cyberbullying
 - 2.9.3. Come comportarsi in caso di Cyberbullying
- 2.10. Tecnologia nell'educazione

Modulo 3. *Identità digitale e branding digitale*

- 3.1. Identità digitale
 - 3.1.1. Definizione di identità digitale
 - 3.1.2. Gestione dell'identità digitale nell'insegnamento
 - 3.1.3. Ambiti di applicazione dell'identità digitale
- 3.2. Blog
 - 3.2.1. Introduzione ai blog nell'insegnamento
 - 3.2.2. Blog e Identità Digitale
- 3.3. Ruoli nell'identità digitale
 - 3.3.1. Identità digitale degli studenti
 - 3.3.2. Identità digitale degli insegnanti
- 3.4. *Branding*
 - 3.4.1. Cos'è il *branding* digitale
 - 3.4.2. Come lavorare con il *branding* digitale

- 3.5. Come posizionarsi nell'insegnamento digitale
 - 3.5.1. Casi di successo di branding degli insegnanti
 - 3.5.2. Usi tipici
- 3.6. La reputazione online
 - 3.6.1. Reputazione online vs. fisica
 - 3.6.2. Reputazione online nell'insegnamento
 - 3.6.3. Gestione delle crisi di reputazione online
- 3.7. Comunicazione digitale
 - 3.7.1. Comunicazione personale e identità digitale
 - 3.7.2. Comunicazione aziendale e identità digitale
- 3.8. Strumenti di comunicazione
 - 3.8.1. Strumenti di comunicazione del docente
 - 3.8.2. Protocolli di comunicazione del docente
- 3.9. Valutazione con le TIC
- 3.10. Risorse per la gestione del materiale

Modulo 4. I social network e i blog nell'insegnamento

- 4.1. Social network
 - 4.1.1. Origine ed evoluzione
 - 4.1.2. Social network per docenti
 - 4.1.3. Strategia, analisi e contenuti
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. L'origine e l'evoluzione di Facebook
 - 4.2.2. Pagine Facebook per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 4.2.3. Gruppi
 - 4.2.4. Ricerca e basi di dati Facebook
 - 4.2.5. Strumenti
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. L'origine e l'evoluzione di Twitter
 - 4.3.2. Profilo Twitter per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 4.3.3. Ricerca e basi di dati Twitter
 - 4.3.4. Strumenti

- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. L'origine e l'evoluzione di LinkedIn
 - 4.4.2. Profilo LinkedIn del docente
 - 4.4.3. Gruppi LinkedIn
 - 4.4.4. Ricerca e basi di dati su LinkedIn
 - 4.4.5. Strumenti
- 4.5. YouTube
 - 4.5.1. L'origine e l'evoluzione di YouTube
 - 4.5.2. Canali YouTube per la divulgazione didattica
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. L'origine e l'evoluzione di Instagram
 - 4.6.2. Profilo Instagram per la sensibilizzazione degli insegnanti
- 4.7. Contenuti multimediali
 - 4.7.1. Fotografia
 - 4.7.2. Infografiche
 - 4.7.3. Video
 - 4.7.4. Video in diretta
- 4.8. Blog e gestione di social network
 - 4.8.1. Regole di base per la gestione dei social network
 - 4.8.2. Utilizzi nell'insegnamento
 - 4.8.3. Strumenti per la creazione di contenuti
 - 4.8.4. Strumenti di gestione dei social network
 - 4.8.5. Trucchi sui social network
- 4.9. Strumenti analitici
 - 4.9.1. Cosa si analizza?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Comunicazione e reputazione
 - 4.10.1. Gestione delle fonti
 - 4.10.2. Protocolli di comunicazione
 - 4.10.3. Gestione delle crisi

Modulo 5. Innovazione Tecnologica Educativa

- 5.1. Vantaggi e svantaggi dell'uso della tecnologia nell'Educazione
 - 5.1.1. La tecnologia come mezzo educativo
 - 5.1.2. Vantaggi dell'uso
 - 5.1.3. Svantaggi e dipendenze
- 5.2. Neurotecnologia educativa
 - 5.2.1. Neuroscienze
 - 5.2.2. Neurotecnologia
- 5.3. Programmazione nell'Educazione
 - 5.3.1. Benefici della programmazione dell'Educazione
 - 5.3.2. Piattaforma Scratch
 - 5.3.3. Realizzazione del primo "Hello World"
 - 5.3.4. Comandi, parametri ed eventi
 - 5.3.5. Esportazioni di progetti
- 5.4. Introduzione alla *flipped classroom*
 - 5.4.1. Su cosa si basa
 - 5.4.2. Esempi di uso
 - 5.4.3. Registrazione di video
 - 5.4.4. YouTube
- 5.5. Introduzione alla gamification
 - 5.5.1. Cos'è la gamification?
 - 5.5.2. Casi di successo
- 5.6. Introduzione alla robotica
 - 5.6.1. L'importanza della robotica nell'Educazione
 - 5.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 5.6.3. Arduino (linguaggio di programmazione)
- 5.7. Introduzione alla Realtà Aumentata
 - 5.7.1. Cos'è la RA?
 - 5.7.2. Quali benefici comporta l'Educazione

- 5.8. Come sviluppare le tue proprie applicazioni di AR
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Esempi di uso
- 5.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.9.1. Apprendimento coinvolgente
 - 5.9.2. Lo zaino del futuro
- 5.10. Consigli ed esempi di uso in classe
 - 5.10.1. Combinazione di strumenti di innovazione in classe
 - 5.10.2. Esempi reali

Modulo 6. La Gamification come metodologia attiva

- 6.1. Storia, definizione e concetti
 - 6.1.1. Storia e contesto
 - 6.1.2. Definizione
 - 6.1.3. Concetti iniziali
- 6.2. Elementi
 - 6.2.1. Classificazione
 - 6.2.2. Riconoscimenti e diplomi
 - 6.2.3. Oggetti da collezione
 - 6.2.4. Moneta di scambio
 - 6.2.5. Chiavi
 - 6.2.6. Premi
- 6.3. Meccanismi
 - 6.3.1. Gamification strutturale
 - 6.3.2. Gamification di contenuto
- 6.4. Strumenti digitali
 - 6.4.1. Strumenti di gestione
 - 6.4.2. Strumenti di produttività
 - 6.4.2.1. Distintivi
 - 6.4.2.2. Carte
 - 6.4.2.3. Altri

- 6.5. Gamification e *serious games*
 - 6.5.1. Il gioco in classe
 - 6.5.2. Tipologia di giochi
- 6.6. Catalogo dei giochi commerciali
 - 6.6.1. Giochi per sviluppare le competenze
 - 6.6.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 6.7. Videogiochi e APP
 - 6.7.1. Giochi per sviluppare le competenze
 - 6.7.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 6.8. Progettazione della gamification
 - 6.8.1. Approccio, obiettivi
 - 6.8.2. Integrazione nel curriculum
 - 6.8.3. Storia
 - 6.8.4. Estetica
 - 6.8.5. Valutazione
- 6.9. Design del gioco
 - 6.9.1. Approccio, obiettivi
 - 6.9.2. Integrazione nel curriculum
 - 6.9.3. Storia
 - 6.9.4. Estetica
 - 6.9.5. Valutazione
- 6.10. Casi pratici
 - 6.10.1. Di gamification
 - 6.10.2. Di ludicizzazione

Modulo 7. Cos'è il modello della *Flipped Classroom*?

- 7.1. Il modello della *flipped classroom*
 - 7.1.1. Concetto
 - 7.1.2. Storia
 - 7.1.3. Che cos'è e come funziona?
- 7.2. Il nuovo ruolo dell'insegnante nel modello *flipped classroom*
 - 7.2.1. Il nuovo ruolo dell'insegnante
 - 7.2.2. Lavoro in classe
- 7.3. Il ruolo degli alunni nel modello *flipped classroom*
 - 7.3.1. Nuovo apprendimento degli studenti
 - 7.3.2. Compiti in classe, lezioni a casa
- 7.4. Coinvolgimento delle famiglie nel modello *flipped classroom*
 - 7.4.1. Partecipazione della famiglia
 - 7.4.2. Comunicazione con i genitori
- 7.5. Differenze tra il modello tradizionale e il modello della *flipped classroom*
 - 7.5.1. Classe tradizionale vs. *flipped classroom*
 - 7.5.2. Tempo di lavoro
- 7.6. Personalizzazione dell'insegnamento
 - 7.6.1. Che cos'è l'apprendimento personalizzato?
 - 7.6.2. Come personalizzare l'apprendimento?
 - 7.6.3. Esempi di apprendimento personalizzato
- 7.7. Attenzione alla diversità nel modello della *flipped classroom*
 - 7.7.1. Che cos'è l'attenzione alla diversità?
 - 7.7.2. In che modo il modello *flipped classroom* aiuta a mettere in pratica l'attenzione alla diversità?
- 7.8. Vantaggi del modello *flipped classroom*
 - 7.8.1. Flessibilità degli studenti nell'apprendimento
 - 7.8.2. Portare avanti i contenuti
 - 7.8.3. Ambiente di apprendimento intorno all'alunno
 - 7.8.4. Collaborazione tra alunni
 - 7.8.5. Tempo extra fuori dall'aula
 - 7.8.6. Più tempo per un'attenzione personalizzata agli studenti

- 7.9. La relazione tra la Tassonomia di Bloom e il modello di *flipped classroom*
 - 7.9.1. Che cos'è una tassonomia?
 - 7.9.2. Storia
 - 7.9.3. Livelli ed esempi
 - 7.9.4. Tabella dei verbi

Modulo 8. Ambiente Apple nell'Educazione

- 8.1. Dispositivi mobili nell'Educazione
 - 8.1.1. *Ux-learning*
 - 8.1.2. Una decisione problematica
- 8.2. Perché scegliere un iPad per la classe?
 - 8.2.1. Criteri tecnopedagogici
 - 8.2.2. Altre considerazioni
 - 8.2.3. Obiezioni tipiche
- 8.3. Di cosa ha bisogno il mio centro?
 - 8.3.1. Filosofia educativa
 - 8.3.2. Criteri socio-economici
 - 8.3.3. Priorità
- 8.4. Disegnando un modello proprio
 - 8.4.1. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e conosce molte cose"
 - 8.4.2. Decisioni chiave
 - 8.4.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 8.4.2.2. Quale modello scegliere?
 - 8.4.2.3. Lavagna interattiva o televisione? Nessuno dei due?
- 8.5. L'ecosistema educativo di Apple
 - 8.5.1. Il DEP
 - 8.5.2. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 8.5.3. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
 - 8.5.4. Apple School Manager
- 8.6. Altri fattori critici i sviluppo
 - 8.6.1. Tecnici: connettività
 - 8.6.2. Aspetto umano: la comunità educativa

- 8.6.3. Organizzazione
- 8.7. La classe nelle mani dell'insegnante
 - 8.7.1. Gestione degli insegnanti: Aula e iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
- 8.8. La mappa per la scoperta del tesoro
 - 8.8.1. La *suite* per ufficio di Apple
 - 8.8.1.1. Pages
 - 8.8.1.2. Keynote
 - 8.8.1.3. Numbers
 - 8.8.2. Applicazioni per la produzione multimediale
 - 8.8.2.1. iMovie
 - 8.8.2.2. Garage Band
 - 8.8.2.3. Clips
- 8.9. Apple e le metodologie emergenti
 - 8.9.1. Flipped Classroom: Explain Everything e EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamification: Kahoot, Socrative e Plickers
- 8.10. Tutti possono programmare
 - 8.10.1. Swift playgrounds
 - 8.10.2. Robotica con LEGO

Modulo 9. Google Gsuite for Education

- 9.1. L'universo di Google
 - 9.1.1. Storia di Google
 - 9.1.2. Che rappresenta Google oggi
 - 9.1.3. L'importanza di collaborare con Google
 - 9.1.4. Catalogo delle applicazioni Google
- 9.2. Google e Educazione
 - 9.2.1. Il coinvolgimento di Google nell'Educazione
 - 9.2.2. Procedure di iscrizione nella tua scuola
 - 9.2.3. Versioni e tipi di supporto tecnico
 - 9.2.4. Primi passi con la console di Gestione GSuite

- 9.2.5. Utenti e gruppi
- 9.3. Uso avanzato di Google GSuite
 - 9.3.1. Profili
 - 9.3.2. Relazioni
 - 9.3.3. Funzioni di amministratore
 - 9.3.4. Gestione dei dispositivi
 - 9.3.5. Sicurezza
 - 9.3.6. Domini
 - 9.3.7. Migrazione dei dati
 - 9.3.8. Gruppi e mailing list
 - 9.3.9. Informativa sulla privacy e sulla protezione dei dati
- 9.4. Strumenti per la ricerca di informazioni in classe
 - 9.4.1. Motore di ricerca Google
 - 9.4.2. Ricerca avanzata di informazioni
 - 9.4.3. Integrazione con i motori di ricerca
 - 9.4.4. Google Chrome
 - 9.4.5. Google News
 - 9.4.6. Google Maps
 - 9.4.7. Youtube
- 9.5. Strumenti di Google per la comunicazione in classe
 - 9.5.1. Introduzione a Google Classroom
 - 9.5.2. Istruzioni per gli insegnanti
 - 9.5.3. Istruzioni per gli studenti
- 9.6. Google classroom: Usi avanzati e componenti aggiuntivi
 - 9.6.1. Usi avanzati di Google Classroom
 - 9.6.2. Flubaroo
 - 9.6.3. FormLimiter
 - 9.6.4. Autocrat
 - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Strumenti per l'organizzazione delle informazioni
 - 9.7.1. Primi passi Google Drive
 - 9.7.2. Organizzazione di file e cartelle
 - 9.7.3. Condivisione dei file

- 9.7.4. Stoccaggio
- 9.8. Strumenti di Google per il lavoro cooperativo
 - 9.8.1. Calendar
 - 9.8.2. Google Sheets
 - 9.8.3. Google Docs
 - 9.8.4. Google Presentations
 - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Strumenti per la pubblicazione in classe
 - 9.9.1. Google+
 - 9.9.2. Blogger
 - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Uso del dispositivo
 - 9.10.2. Prezzi e caratteristiche

Modulo 10. Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione come strumento di gestione e pianificazione

- 10.1. Strumenti di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel centro
 - 10.1.1. Il fattore dirompente delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
 - 10.1.2. Obiettivi delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
 - 10.1.3. Buone pratiche nell'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
 - 10.1.4. Criteri per la scelta degli strumenti
 - 10.1.5. Protezione dei dati
 - 10.1.6. Sicurezza
- 10.2. Comunicazione
 - 10.2.1. Piani di comunicazione
 - 10.2.2. Gestori di messaggeria istantanea
 - 10.2.3. Videoconferenze

- 10.2.4. Accesso remoto ai dispositivi
- 10.2.5. Piattaforme di gestione scolastica
- 10.2.6. Altri media
- 10.3. E-mail
 - 10.3.1. Gestori di e-mail
 - 10.3.2. Risposte, inoltri
 - 10.3.3. Firme
 - 10.3.4. Classificazione ed etichettatura della posta
 - 10.3.5. Regole
 - 10.3.6. Mail list
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Strumenti avanzati
- 10.4. Generazione di documenti
 - 10.4.1. Elaboratori di testo
 - 10.4.2. Fogli di calcolo
 - 10.4.3. Formulari
 - 10.4.4. Modelli per l'immagine aziendale
- 10.5. Strumento di gestione dei compiti
 - 10.5.1. Gestione dei compiti
 - 10.5.2. Liste
 - 10.5.3. Compiti
 - 10.5.4. Avvisi
 - 10.5.5. Approcci d'uso
- 10.6. Calendario
 - 10.6.1. Calendari digitali
 - 10.6.2. Eventi
 - 10.6.3. Appuntamenti e riunioni
 - 10.6.4. Inviti e conferme di partecipazione
 - 10.6.5. Vincoli con altri strumenti
- 10.7. Social network
 - 10.7.1. I social network e il centro educativo
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
- 10.8. Introduzione e parametrizzazione di Alexia
 - 10.8.1. Cos'è Alexia?
 - 10.8.2. Richiesta e registrazione del centro sulla piattaforma
 - 10.8.3. Primi passi con Alexia
 - 10.8.4. Supporto tecnico di Alexia
 - 10.8.5. Configurazione del centro
- 10.9. Autorizzazioni e gestione amministrativa in Alexia
 - 10.9.1. Permessi di accesso
 - 10.9.2. Ruoli
 - 10.9.3. Fatturazione
 - 10.9.4. Vendite
 - 10.9.5. Cicli educativi
 - 10.9.6. Attività extrascolastiche e altri servizi
- 10.10. Alexia: Educazione per docenti
 - 10.10.1. Aree (materie)
 - 10.10.2. Valutazione
 - 10.10.3. Appello
 - 10.10.4. Agenda/calendario
 - 10.10.5. Comunicazione
 - 10.10.6. Interviste
 - 10.10.7. Sezioni
 - 10.10.8. Studenti
 - 10.10.9. Compleanni
 - 10.10.10. Link
 - 10.10.11. App mobile
 - 10.10.12. Utilità

04

Obiettivi didattici

La progettazione di questo Master Semipresenziale in Digital Teaching and Learning consentirà agli studenti di acquisire competenze avanzate per guidare progetti innovativi nel campo dell'Educazione. Allo stesso tempo, gli studenti gestiranno le strategie e le metodologie più moderne per integrare una vasta gamma di strumenti tecnologici nella comunità accademica. Contribuirà così allo sviluppo di processi di apprendimento più dinamici, personalizzati e inclusivi. Grazie a questo, gli individui potranno godere di un'esperienza dinamica in classe che consentirà loro di raggiungere il massimo rendimento.





“

Implementerai sistemi di analisi dei dati educativi per contribuire a prendere decisioni strategiche informate”



Obiettivo generale

- Attraverso questo programma universitario di TECH, gli studenti introdurranno alla loro pratica quotidiana le tecniche più sofisticate per implementare strumenti tecnologici nel campo accademico. In questa stessa linea, gli specialisti svilupperanno competenze che spaziano dalla progettazione di contenuti digitali o gestione di piattaforme di apprendimento, fino all'applicazione di metodologie pedagogiche all'avanguardia. In questo modo, i professionisti saranno in grado di personalizzare l'insegnamento, analizzare i dati educativi e guidare progetti di trasformazione istituzionale che promuovono ambienti di apprendimento altamente inclusivi



Svilupperai competenze avanzate per utilizzare strumenti digitali per migliorare la gestione amministrativa, il monitoraggio accademico e la pianificazione dei programmi di studio"





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Digital Learning*

- ◆ Differenziare tra apprendimento formale e informale
- ◆ Distinguere tra apprendimento implicito e apprendimento non formale
- ◆ Descrivere i processi di memoria e attenzione nell'apprendimento
- ◆ Stabilire le differenze tra apprendimento attivo e passivo
- ◆ Comprendere il ruolo della scuola tradizionale nell'apprendimento
- ◆ Spiegare l'uso della tecnologia nel tempo libero tra gli studenti
- ◆ Identificare l'uso della tecnologia educativa da parte degli studenti
- ◆ Stabilire le caratteristiche che definiscono la tecnologia educativa

Modulo 2. *Digital Teaching*

- ◆ Spiegare le particolarità della scuola 4.0
- ◆ Differenziare tra migrante digitale e nativo digitale
- ◆ Spiegare l'importanza delle competenze digitali per gli insegnanti
- ◆ Distinguere le caratteristiche che definiscono l'apprendimento a distanza
- ◆ Scoprire i vantaggi e gli svantaggi dell'apprendimento a distanza rispetto all'educazione tradizionale
- ◆ Spiegare le caratteristiche che definiscono il *Blended Learning*
- ◆ Definire i vantaggi e gli svantaggi del *Blended Learning* rispetto all'insegnamento tradizionale
- ◆ Apprezzare l'importanza degli ambienti di apprendimento virtuali come canali di istruzione dentro e fuori l'aula

Modulo 3. Identità digitale e branding digitale

- ♦ Classificare le caratteristiche che definiscono l'e-learning
- ♦ Spiegare i vantaggi e gli svantaggi dell'e-learning rispetto all'insegnamento tradizionale
- ♦ Descrivere le nuove tendenze della comunicazione digitale
- ♦ Definire le nuove prospettive di insegnamento, formazione e lavoro nell'ambiente digitale

Modulo 4. I social network e i blog nell'insegnamento

- ♦ Descrivere l'evoluzione di Facebook, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Spiegare l'evoluzione di Twitter, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Acquisire una conoscenza approfondita di LinkedIn, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Delucidare l'evoluzione di YouTube, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Spiegare l'evoluzione di Instagram, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Elencare i diversi formati digitali per la creazione di contenuti nelle diverse reti sociali
- ♦ Definire gli usi che i social network forniscono agli insegnanti
- ♦ Imparare in modo approfondito come gestire una crisi di comunicazione sui social media



Modulo 5. Innovazione Tecnologica Educativa

- ♦ Distinguere tra reti mobili e wifi
- ♦ Classificazione dei dispositivi mobili: *tablet* e *smartphone*
- ♦ Scoprire l'estensione dell'uso dei *tablet* in classe
- ♦ Imparare a conoscere la lavagna elettronica
- ♦ Comprendere la gestione computerizzata degli studenti
- ♦ Spiegare le lezioni e il tutoraggio online

Modulo 6. La Gamification come metodologia attiva

- ♦ Essere in grado di impostare *sleep texting* in modo efficace
- ♦ Approfondire le particolarità della nomofobia
- ♦ Comprendere i fattori che guidano la dipendenza tecnologica
- ♦ Conoscere le nuove patologie associate alle tecnologie

Modulo 7. Cos'è il modello della *Flipped Classroom*?

- ♦ Conoscere le principali applicazioni per sviluppare una *flipped classroom* e le strategie di gamification, così come apprezzare queste metodologie emergenti come potenziatori dell'apprendimento
- ♦ Definire 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
- ♦ Testare il legame tra il modello *flipped classroom* e la tassonomia di Bloom

Modulo 8. Ambiente Apple nell'Educazione

- ♦ Riconoscere tutti i fattori critici specifici dell'ambiente Apple nello sviluppo del nostro modello di implementazione
- ♦ Identificare e valutare le possibilità pedagogiche delle App proprietarie di Apple per la gestione, la creazione di contenuti e la valutazione

Modulo 9. Google Gsuite for Education

- ♦ Descrivere e conoscere gli strumenti forniti dalla piattaforma Google Gsuite for Education
- ♦ Implementare chat che facilitano la comunicazione tra docenti e studenti, risolvendo i dubbi in tempo reale

Modulo 10. Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione come strumento di gestione e pianificazione

- ♦ Approfondire i diversi tipi di piattaforme di gestione
- ♦ Analizzare le caratteristiche comuni offerte dalle piattaforme di gestione dei centri
- ♦ Sviluppare competenze per gestire strumenti di valutazione dell'implementazione tecnologica con successo
- ♦ Distinguere costi e benefici dell'implementazione tecnologica

05

Tirocinio

Al termine del percorso teorico online, il programma prevede un periodo di Tirocinio presso un'azienda informatica di riferimento. Lo studente disporrà del supporto di un tutor personale che lo accompagnerà durante tutto il percorso, sia nella preparazione che nello svolgimento del tirocinio. Questo garantirà che gli studenti ottengano il massimo da questo tirocinio immersivo.



“

Effettuerai un tirocinio presso una rinomata istituzione, dove parteciperai all'adozione delle tecnologie digitali nell'ambito educativo"

Il periodo di formazione pratica di questo programma in Digital Teaching and Learning è costituito da un Tirocinio in un'azienda prestigiosa, della durata di 3 settimane, dal lunedì al venerdì e con giornate di 8 ore consecutive di formazione pratica, sempre affiancato da uno specialista. In questo modo, gli studenti entreranno a far parte di un team di professionisti del settore per applicare le loro conoscenze in progetti reali, che permetterà loro di sviluppare competenze pratiche nell'uso delle tecnologie educative e di collaborare alla creazione e all'implementazione di strategie digitali innovative.

In questa proposta di formazione, di carattere completamente pratico, le attività sono dirette allo sviluppo e al perfezionamento delle competenze necessarie per l'erogazione dei servizi di *Digital Teaching and Learning* nell'ambito accademico.

Senza dubbio, si tratta di un'esperienza intensiva che offrirà agli studenti l'opportunità di incorporare nella loro pratica quotidiana le strategie più all'avanguardia per implementare con successo diverse tecnologie digitali che favoriscono l'insegnamento personalizzato in tempo reale.

La parte pratica sarà svolta con la partecipazione attiva dello studente svolgendo le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida degli insegnanti e altri compagni di formazione che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la pratica di *Digital Teaching and Learning* (imparare ad essere e imparare a relazionarsi).

Le procedure descritte qui di seguito saranno la base della parte pratica della formazione, e la loro realizzazione sarà soggetta alla disponibilità propria del centro ed al suo volume di lavoro, essendo le attività proposte come segue:



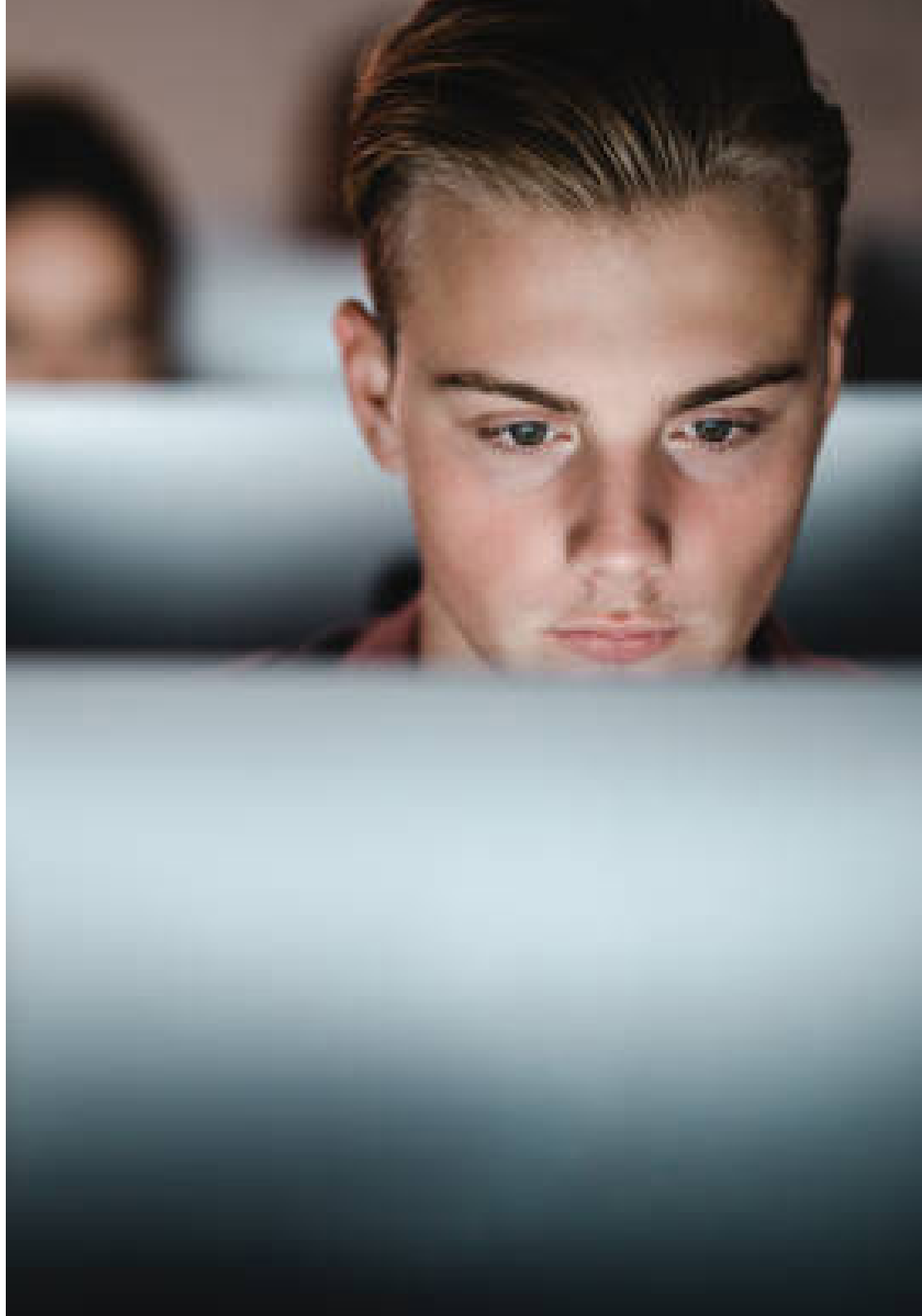
Modulo	Attività Pratica
Metodo di insegnamento gamificato	Utilizzare elementi di gioco per promuovere la partecipazione e l'impegno nell'apprendimento
	Implementare i principi di gamification per rendere il processo educativo più interattivo e motivante
	Sviluppare attività ludiche che stimolano l'interesse e la partecipazione degli studenti
	Utilizzare metodi interattivi che coinvolgono attivamente gli utenti, utilizzando i principali strumenti delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
Uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione	Progettare programmi educativi che integrino risorse digitali per arricchire l'esperienza in classe
	Utilizzare strumenti analitici per raccogliere informazioni sui risultati accademici, la partecipazione delle persone e altri indicatori chiave
	Selezionare risorse digitali di alta qualità che supportano gli obiettivi di apprendimento
Gestione di Google Workspace for Education	Utilizzare sistemi che consentono di monitorare l'avanzamento degli studenti e rilevare per tempo possibili difficoltà
	Creare e gestire account per studenti, docenti e personale amministrativo
	Assegnare i ruoli e le autorizzazioni appropriate in base alle esigenze degli utenti
	Applicare politiche di sicurezza per proteggere le informazioni e i dati degli utenti
Modello della Flipped Classroom	Gestire l'archiviazione e la struttura delle cartelle per un facile accesso ai materiali
	Progettare attività interattive come simulatori o moduli di e-learning che contribuiscono all'apprendimento autonomo
	Personalizzare i materiali didattici per soddisfare diversi livelli di abilità e stili di acquisizione della conoscenza
	Utilizzare piattaforme come Moodle, Canvas o Google Classroom per distribuire contenuti e gestire attività
Gestione dell'Identità Digitale	Creare e moderare forum di discussione in cui gli studenti possono interagire al di fuori della classe
	Stabilire la missione, la visione e i valori delle istituzioni accademiche che si rifletteranno sulla presenza digitale
	Progettare elementi visivi coerenti che rappresentino l'identità delle scuole su tutti i canali digitali
	Stabilire lo stile di comunicazione da utilizzare su piattaforme come blog, social network o siti web
	Sviluppare strategie per affrontare e mitigare situazioni negative che possono influenzare l'immagine istituzionale degli enti

Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale dell'università è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, l'università si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile che copra qualsiasi eventualità che possa sorgere durante lo svolgimento del tirocinio presso il centro.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. Grazie a questa garanzia, il professionista si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



Condizioni generali del tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

1. TUTORAGGIO: durante il Master Semipresenziale agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, allo studente verrà assegnato anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e fornendogli tutto ciò di cui potrebbe aver bisogno. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

2. DURATA: il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

3. ASSENZE: in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Master Semipresenziale, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

4. CERTIFICAZIONE: lo studente che supererà il Master Semipresenziale riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

5. RAPPORTO DI LAVORO: il Master Semipresenziale non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

6. STUDI PRECEDENTI: alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Master Semipresenziale. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

7. NON INCLUDE: il Master Semipresenziale non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

06

Centri di tirocinio

Questo programma di Master Semipresenziale prevede un tirocinio pratico presso una rinomata azienda, dove gli studenti potranno applicare tutte le loro conoscenze in *Digital Teaching and Learning* in uno scenario di lavoro reale. In questo senso, e per avvicinare questa qualifica a un maggior numero di professionisti, TECH offre agli studenti l'opportunità di frequentarla in diversi centri in tutto il Paese. In questo modo, l'istituzione rafforza il suo impegno per la qualità e l'accessibilità dell'educazione.



“

Realizzerai un tirocinio pratico in una prestigiosa entità, dove entrerai a far parte di un team di esperti in Digital Teaching and Learning”



Gli studenti potranno svolgere il tirocinio di questo Master Semipresenziale presso i seguenti centri:



Educazione

Instituto Rambla Barcelona

Paese	Città
Spagna	Barcellona

Indirizzo: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

Rambla Institute offre una vasta gamma di programmi di formazione di alta qualità in una varietà di aree di studio

Tirocini correlati:
- Educazione Digitale, E-learning e Social Network





Instituto Rambla Madrid

Paese	Città
Spagna	Madrid

Indirizzo: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

Rambla Institute offre una vasta gamma di programmi di formazione di alta qualità in una varietà di aree di studio

Tirocini correlati:
- Educazione Digitale, E-learning e Social Network



Instituto Rambla Valencia

Paese	Città
Spagna	Valencia

Indirizzo: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

Rambla Institute offre una vasta gamma di programmi di formazione di alta qualità in una varietà di aree di studio

Tirocini correlati:
- Educazione Digitale, E-learning e Social Network

07

Opportunità professionali

Questo Master Semipresenziale in Digital Teaching and Learning di TECH costituisce un'opportunità eccezionale per i professionisti che desiderano aggiornare le loro competenze e padroneggiare gli strumenti digitali più innovativi per aumentare la qualità nel processo di insegnamento. Una volta completato il percorso accademico, gli studenti avranno a disposizione le strategie più efficaci per guidare la trasformazione digitale di qualsiasi istituto scolastico.





“

Stai cercando di diventare Direttore dell'Innovazione Didattica? Questa qualifica ti fornirà gli aspetti chiave per raggiungere tal obiettivo in soli 12 mesi”

Profilo dello studente

Gli studenti di questa qualifica universitaria molto completa saranno professionisti altamente qualificati per integrare le tecnologie digitali nel campo dell'Educazione, migliorando la qualità e l'accessibilità dell'apprendimento. In questa stessa linea, i professionisti acquisiranno competenze avanzate per progettare, implementare e valutare strategie pedagogiche innovative che personalizzano l'insegnamento. Inoltre, gli esperti saranno in grado di gestire efficacemente gli aspetti etici e legali come la sicurezza dei dati, che consentirà loro di guidare i progetti di successo nell'innovazione educativa.

Elaborerai contenuti didattici virtuali che facilitano l'apprendimento interattivo e autonomo.

- ♦ **Adattamento Tecnologico negli Ambienti Educativi:** Capacità di incorporare tecnologie digitali avanzate nella pratica educativa, migliorando l'efficienza e la qualità del processo di insegnamento e apprendimento
- ♦ **Risoluzione dei Problemi Pedagogici:** Capacità di utilizzare il pensiero critico nell'identificazione e risoluzione delle sfide educative, ottimizzando i metodi di insegnamento attraverso soluzioni basate sulle tecnologie digitali
- ♦ **Impegno Etico e Sicurezza dei Dati:** Responsabilità nell'applicazione di principi etici e normative sulla privacy, garantendo la protezione dei dati di studenti e insegnanti utilizzando strumenti tecnologici
- ♦ **Gestione e Analisi dei Dati Educativi:** Capacità di raccogliere, gestire e analizzare i dati educativi utilizzando strumenti digitali per prendere decisioni informate che migliorano la qualità dell'apprendimento





Dopo aver completato il programma potrai utilizzare le tue conoscenze e competenze nei seguenti ruoli:

1. Disegnatore di Istruzioni Digitali: Crea e sviluppa materiali didattici digitali che facilitano l'apprendimento interattivo e personalizzato in diversi contesti educativi.

Responsabilità: Integrare risorse multimediali e attività interattive per arricchire l'esperienza di apprendimento in classe.

2. Coordinatore di Tecnologie Educative: Responsabile della gestione e dell'implementazione di soluzioni tecnologiche che migliorano i processi di insegnamento e apprendimento in istituzioni accademiche.

Responsabilità: Monitorare l'integrazione delle nuove tecnologie e assicurarne l'allineamento con gli obiettivi educativi.

3. Specialista in Piattaforme di Apprendimento: Si concentra sul mantenere, ottimizzare e personalizzare le piattaforme di apprendimento online per massimizzarne la funzionalità e l'usabilità.

Responsabilità: Configurare e personalizzare la piattaforma del sistema di gestione dell'apprendimento in base alle esigenze dei centri accademici.

4. Consulente per l'Innovazione Educativa Digitale: Dedicato a consigliare le istituzioni educative nell'adozione e integrazione delle tecnologie digitali per ottimizzare le loro pratiche pedagogiche.

Responsabilità: Effettuare diagnosi delle esigenze tecnologiche dell'istituzione e proporre strategie sofisticate di implementazione digitale.

5. Analista di Dati Educativi: Il suo lavoro consiste nel raccogliere, analizzare e interpretare i dati relativi al rendimento accademico e alla partecipazione degli studenti per informare le decisioni pedagogiche.

Responsabilità: Raccomandare azioni basate sull'analisi dei dati per migliorare i risultati di apprendimento.

6. Responsabile di Progetti di Insegnamento Digitale: Il suo lavoro si basa sulla pianificazione, l'esecuzione e la supervisione di progetti che integrano le tecnologie digitali nel processo educativo, garantendo il rispetto degli obiettivi e delle scadenze.

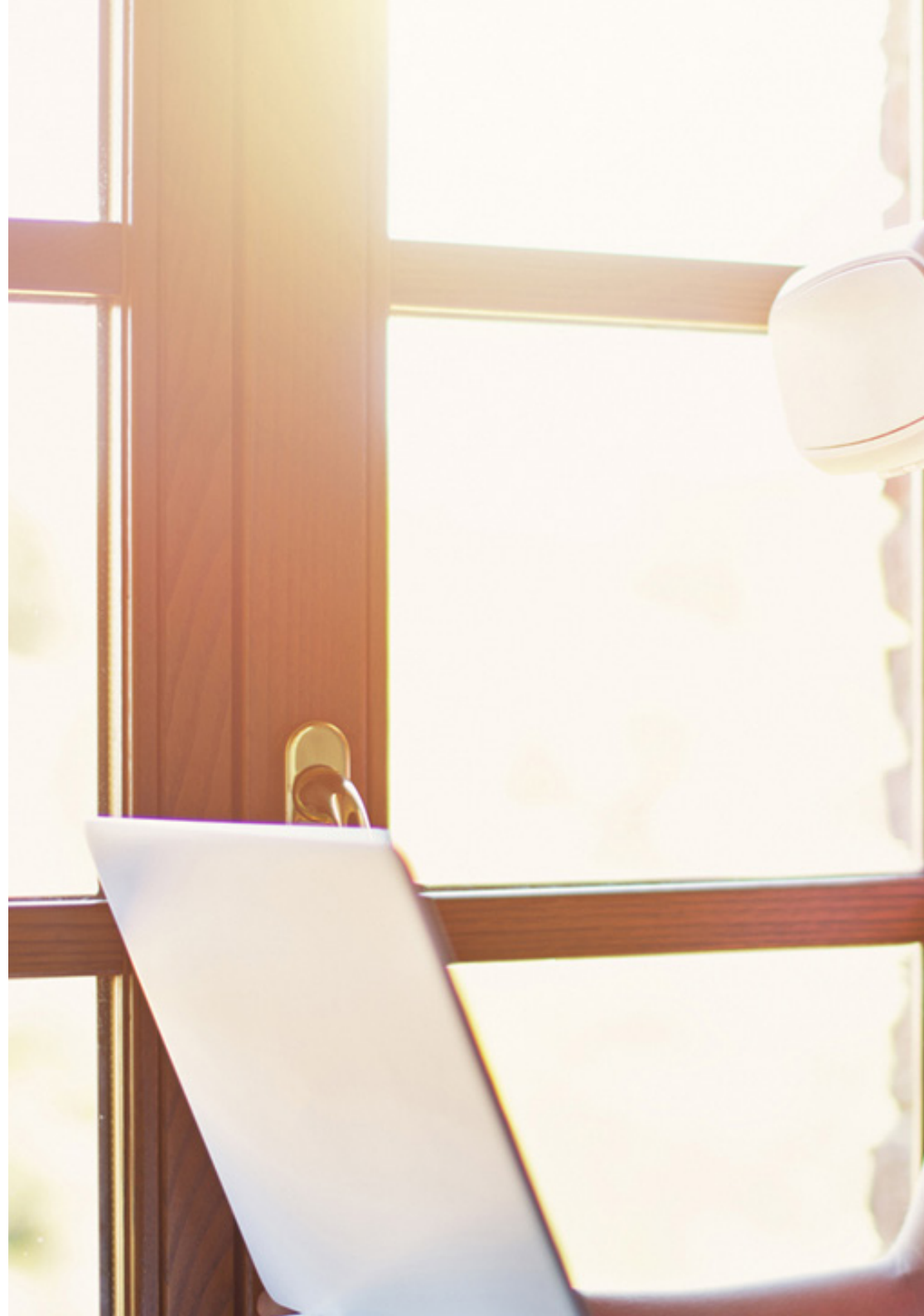
Responsabilità: Coordinare team multidisciplinari e gestire le risorse necessarie per lo sviluppo delle iniziative.

7. Amministratore di Sistemi di Gestione dell'Apprendimento: Responsabile di configurazione, manutenzione e amministrazione dei sistemi di gestione dell'apprendimento utilizzati dalle istituzioni educative.

Responsabilità: Installare, configurare e mantenere sistemi di gestione della formazione, assicurandone il corretto funzionamento.

8. Sviluppatore di Contenuti Educativi Digitali: Esperto dedicato alla creazione di materiali didattici digitali innovativi che facilitano l'apprendimento interattivo e autonomo.

Responsabilità: Progettare e sviluppare contenuti digitali come video didattici, infografiche e simulazioni interattive.





“

Offrirai servizi di consulenza completi a diverse scuole, aiutandole a sviluppare strategie per migliorare significativamente la loro infrastruttura digitale”

08

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.



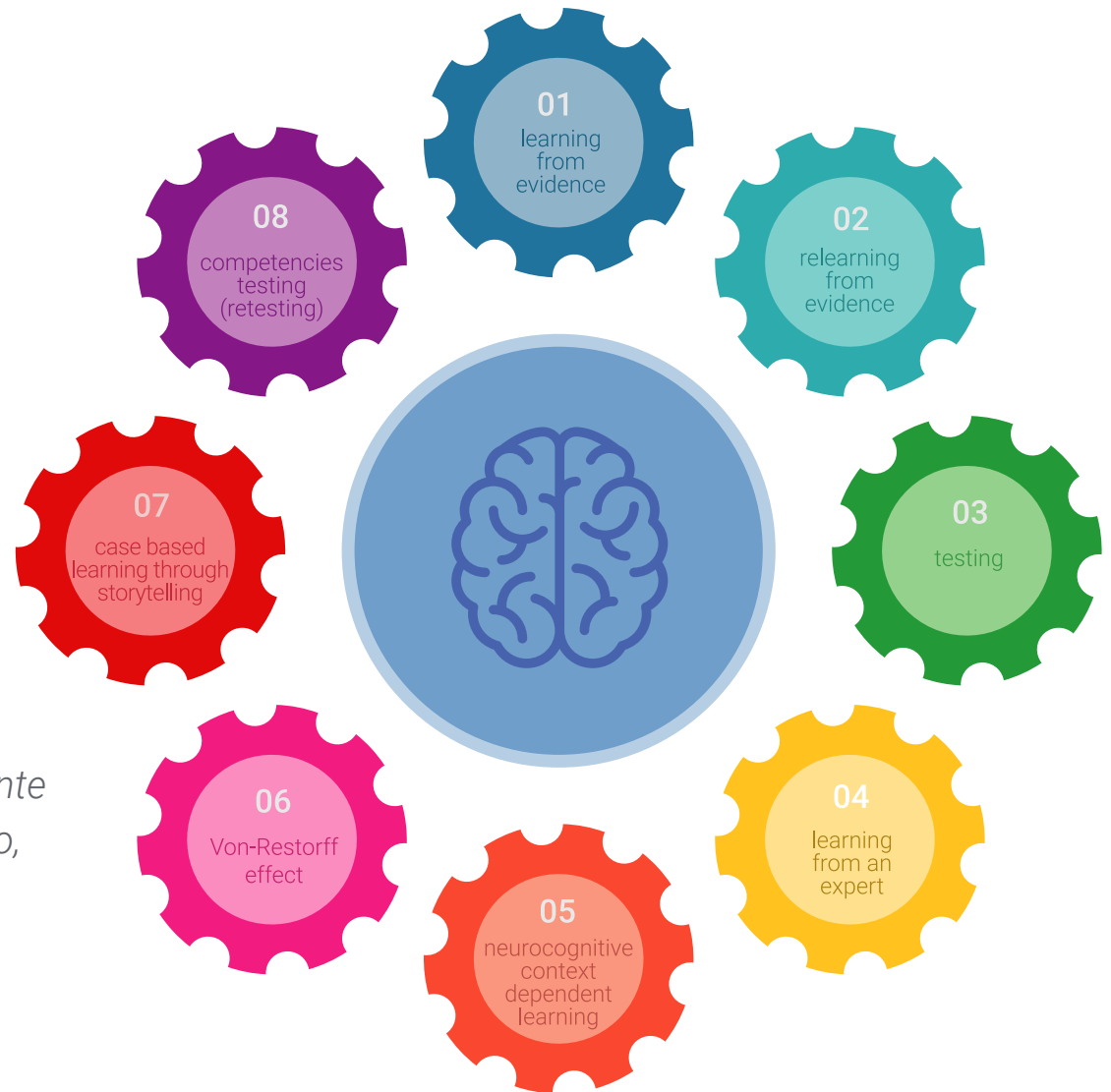
Metodo Relearning

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".



Letture 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.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



09

Personale docente

La filosofia di TECH si basa sul mettere a disposizione di tutti le qualifiche universitarie più complete e aggiornate del panorama accademico. Per raggiungere questo obiettivo, svolge un processo minuzioso nella selezione del personale docente. Di conseguenza, questo Master Semipresenziale dispone della partecipazione dei migliori esperti nel campo del *Digital Teaching and Learning*. Questi professionisti vantano un'ampia esperienza di lavoro, dove hanno guidato la trasformazione digitale di numerose istituzioni accademiche sia per ottimizzare la loro capacità di innovazione che per contribuire a rendere l'esperienza in classe più dinamica.





“

*Approfitterai di un percorso accademico
realizzato da autentici specialisti nel campo del
Digital Teaching and Learning, che ti forniranno
una consulenza personalizzata"*

Direttrice Ospite Internazionale

La Dott.ssa Stephanie Doscher è una leader educativa di fama internazionale, riconosciuta per la sua influenza nel campo dell'apprendimento globale e dell'internazionalizzazione integrale. 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 integrale, l'innovazione sociale e l'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 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 libri 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 esperta leader nel campo dell'educazione globale. Entrambi i manuali sono serviti a coinvolgere gli studenti universitari nella risoluzione di problemi di apprendimento globale collaborativo. Senza dimenticare il suo ruolo di riferimento come conduttrice del podcast *Making Global Learning Universal*.



Dott.ssa Doscher, Stephanie

- ♦ Direttrice dell'Office of Collaborative Online International Learning (COIL) presso la FIU, Miami, Stati Uniti
- ♦ Specialista in Apprendimento Globale
- ♦ Dottorato in Amministrazione e Supervisione Educativa presso la FIU
- ♦ Master in Educazione Secondaria presso la Western Washington University
- ♦ Membro di: Center for Leadership en FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA: Association of International Educators e Professional and Organizational Development Network (POD)
- ♦ Premi in evidenza: Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019) e NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)



Grazie a TECH potrai apprendere dai migliori professionisti del mondo”

Direzione



Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica Gestionale
- ♦ CEO & Founder di Club de Talentos
- ♦ CEO di 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 Gestione Informatica
- ♦ Master in Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Master in Elevate Capacità ed 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

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

Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Docente Specialista di Educazione Fisica nella Scuola Primaria
- ♦ Insegnante di Scuola Primaria presso il Collegio Padre Dehon, Novelda, Spagna
- ♦ Creatore dell'App Flipped Primary
- ♦ Insegnante collaboratore presso Ineverycrea
- ♦ Ambasciatore di Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach Edpuzzle
- ♦ Scienze della Formazione con Specializzazione in Educazione Fisica presso l'Università di Alicante
- ♦ Specialista in Flipped Classroom, I livello di Flipped Learning e Formatore di I livello in Flipped Learning
- ♦ Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Dott. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicologo Esperto in Identità Digitale
- ♦ Docente di Design Grafico, Marketing Digitale e Social Network presso Escuela Arte Granada
- ♦ Docente associato del Ciclo Superiore di Marketing e Pubblicità presso il Centro di Formazione Internazionale Reina Isabel
- ♦ Docente presso Terceto Comunicación
- ♦ Social Media presso Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media e Psicologo presso l'Associazione StopHaters
- ♦ Social Media presso l'Agenzia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager presso Doctor Trece
- ♦ Personale docente di Reti Sociali per le Imprese nella Camera di Commercio di Granada
- ♦ Docente di Identità Digitale e Social Media Manager presso Agencia de Comunicación
- ♦ Docente presso Aula Salud
- ♦ Laurea in Psicologia presso l'Università di Granada
- ♦ Master in Social Media, Community Manager e Comunicazione Aziendale presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Psicologia Clinica degli Adulti, Psicologia Clinica presso il Centro di Psicologia Aaron Beck

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Scrittore specializzato in Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Divulgatore scientifico
- ♦ Dottorato in Psicologia
- ♦ Laurea in Psicologia, Università di Siviglia
- ♦ Master in Neuroscienze e Biologia Comportamentale, Università Paolo Olavide di Siviglia
- ♦ Esperto di Metodologia Didattica, Università di La Salle
- ♦ Specialista universitario in Ipnosi Clinica, Ipnoterapia, Università Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D.
- ♦ Corso Universitario in Scienze Sociali, Gestione delle Risorse Umane, Amministrazione del personale, Università di Siviglia
- ♦ Esperto in Direzione di Progetto, Amministrazione e Gestione Aziendale, Federazione dei Servizi UGT
- ♦ Preparatore di Docenti, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia





“

*Combinerai teoria e pratica
professionale attraverso un
approccio educativo impegnativo e
gratificante”*

10 Titolo

Il Master Semipresenziale in Digital Teaching and Learning garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di un'qualifica di Master Semipresenziale 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 **Master Semipresenziale in Digital Teaching and 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.

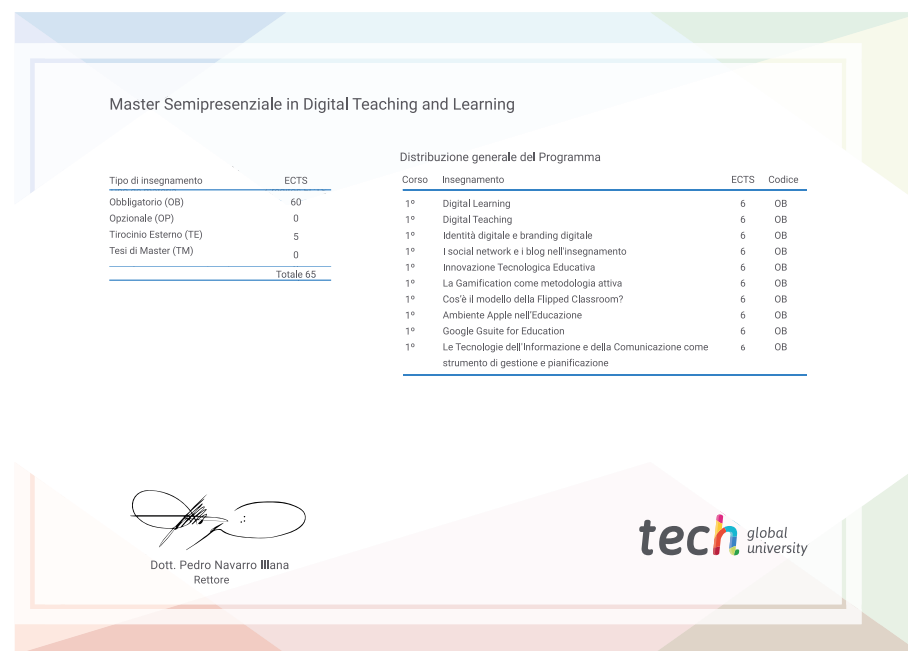
Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master Semipresenziale in Digital Teaching and Learning**

Modalità: **Semipresenziale (Online + Tirocinio)**

Durata: **12 mesi**

Crediti: **60 + 4 ECTS**



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

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



Master Semipresenziale
Digital Teaching and Learning

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Global University

Crediti: 60 + 4 ECTS

Master Semipresenziale

Digital Teaching and Learning

