

Master Semipresenziale

Gamification e Risorse Digitali





Master Semipresenziale

Gamification e Risorse Digitali

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Global University

Crediti: 60 + 4 ECTS

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/educazione/master-semipresenziale/master-semipresenziale-gamification-risorse-digitali

Indice

01

Presentazione del programma

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 8

03

Piano di studi

pag. 12

04

Obiettivi didattici

pag. 22

05

Tirocinio

pag. 28

06

Centri di tirocinio

pag. 34

07

Opportunità professionali

pag. 38

08

Metodologia di studio

pag. 44

09

Personale docente

pag. 54

10

Titolo

pag. 60

01

Presentazione del programma

La Gamification e l'uso di Risorse Digitali hanno trasformato l'Educazione, offrendo strumenti innovativi che arricchiscono il processo di insegnamento-apprendimento. Secondo un articolo di El País, la gamification incorpora elementi di gioco, come punti e ricompense, in contesti educativi, aumentando la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, facilitare la comprensione di concetti complessi e promuovere competenze come la collaborazione e il pensiero critico. In questo contesto, TECH ha creato un programma completo con contenuti teorici 100% online, disponibile per essere accessibile da qualsiasi dispositivo elettronico con connessione a Internet. Inoltre, includerà un periodo pratico di 3 settimane in una delle istituzioni educative più riconosciute.



“

Grazie a questo Master Semipresenziale otterrai strumenti avanzati per motivare i tuoi studenti, ottimizzare l'uso delle piattaforme digitali e progettare ambienti di apprendimento più dinamici"

La Gamification e le Risorse Digitali stanno rivoluzionando l'Educazione, offrendo potenti strumenti per aumentare la motivazione e migliorare l'apprendimento degli studenti. In effetti, l'uso di tecnologie digitali, come piattaforme educative interattive e applicazioni personalizzate, consente agli insegnanti di adattare l'apprendimento alle esigenze individuali di ogni studente, promuovendo la sua autonomia.

Nasce questo Master Semipresenziale, grazie al quale gli insegnanti integreranno le conoscenze psicopedagogiche relative alla valutazione dell'apprendimento, sia diretta che indiretta, aiutando a risolvere problemi e adattarsi a nuove sfide nel loro ambiente professionale. Inoltre, si incoraggerà lo sviluppo delle competenze di auto-apprendimento, mantenendo una formazione continua per migliorare le loro prestazioni lavorative e quindi la qualità dell'educazione che possono offrire.

I professionisti saranno anche in grado di applicare le meccaniche di gioco in modo efficace in diversi ambienti, sia in classe che nell'ambiente aziendale, comprendendo le differenze chiave tra ludicizzazione e gamification. Si concentreranno anche sull'applicazione dei videogiochi in classe, l'uso delle tecniche di team building e le strategie di gamification per promuovere la coesione del gruppo e l'apprendimento collaborativo.

Infine, si approfondirà la creazione e la gestione di contenuti digitali come video didattici, compiti gamificati e risorse multimediali, utilizzando strumenti innovativi come Explain Everything, EdPuzzle e piattaforme di apprendimento come Moodle o Google Classroom. In questo senso, gli esperti saranno in grado di progettare e organizzare una scuola digitale, implementare strategie di gamification per gestire i team e creare ambienti di lavoro e apprendimento interattivi.

In questo modo, TECH ha sviluppato un programma completo che si adatterà perfettamente alla vita professionale e personale degli studenti, organizzato in due aree fondamentali. In primo luogo, offrirà una preparazione teorica 100% online, basata sulla rivoluzionaria metodologia *Relearning*, che potenzierà la comprensione attraverso la ripetizione di concetti chiave. Gli studenti avranno quindi l'opportunità di effettuare una formazione pratica intensiva in un istituto educativo di alto livello.

Questo **Master Semipresenziale in Gamification e Risorse Digitali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi pratici presentati da professionisti del settore educativo, esperti di Gamification e Risorse Digitali e professori universitari con una vasta esperienza in questo campo
- ♦ 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



Accederai ad un'esperienza accademica completa e aggiornata nell'uso di strumenti digitali e metodologie innovative nel campo dell'Educazione. Con tutte le garanzie di qualità di TECH!"

“

I tirocini inclusi in questo Master Semipresenziale offriranno agli insegnanti un'esperienza immersiva nell'applicazione di strategie gamificate in ambienti educativi e aziendali"

In questa proposta di Master, di carattere professionistico e modalità semipresenziale, il programma è finalizzato all'aggiornamento di professionisti del settore educativo che svolgono le loro funzioni in centri clinici, 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 educativa, e gli elementi teorici-pratici faciliteranno l'aggiornamento delle conoscenze e permetteranno il processo decisionale nella gestione del paziente.

Grazie ai contenuti multimediali realizzati con la più recente tecnologia educativa, permetteranno al professionista 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.

Approfondirai i principi fondamentali della gamification, differenziando le dinamiche e le meccaniche di gioco che compongono questo approccio pedagogico. Che cosa stai aspettando ad iscriverti?

Valuterai direttamente e indirettamente l'apprendimento dei tuoi studenti, adattandoti alle nuove sfide pedagogiche e applicando valori personali per migliorare la qualità del servizio educativo.



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".

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.

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.



Forbes

La migliore università online del mondo

Il piano

di studi più completo

Personale docente Internazionale
TOP



La metodologia più efficace

N°1 al Mondo

La più grande università online del mondo

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.

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.

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.

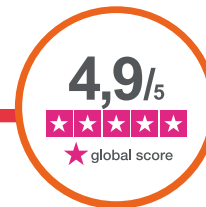
Leader nell'occupabilità

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

Attraverso questo programma, si analizzeranno i fondamenti psicopedagogici della gamification, comprendendone le dinamiche e le meccaniche, e applicandoli in diversi contesti educativi e imprenditoriali. Inoltre, verranno sviluppate strategie per gestire le squadre attraverso dinamiche di gioco, promuovendo la motivazione e il lavoro collaborativo. Sarà anche incluso l'uso di strumenti digitali per la creazione di contenuti multimediali, la gestione di aule virtuali e l'implementazione di metodologie innovative come l'Apprendimento Basato sul Gioco (GBL). Infine, sarà possibile progettare gamification, trasformare le classi in ambienti interattivi e adattarsi alle esigenze del nuovo paradigma educativo digitale.



“

Scegli TECH! Analizzerai i tipi di giocatori e i fattori chiave che definiscono un processo gamificato di successo, applicando strategie efficaci sia in ambienti educativi che lavorativi"

Modulo 1. Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici

- 1.1. Il processo di apprendimento
 - 1.1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento
- 1.2. Processi cognitivi dell'apprendimento
 - 1.2.1. Processi di base
 - 1.2.2. Processi avanzati
- 1.3. Cognizione e metacognizione nell'apprendimento
 - 1.3.1. La cognizione nell'apprendimento
 - 1.3.2. La metacognizione nell'apprendimento
- 1.4. Valutazione dell'apprendimento
 - 1.4.1. Valutazioni dirette
 - 1.4.2. Valutazioni indirette
- 1.5. Difficoltà di apprendimento
 - 1.5.1. Deficit di competenze
 - 1.5.2. Difficoltà ambientali
- 1.6. Il ruolo del gioco nello sviluppo
 - 1.6.1. Il ruolo di socializzazione del gioco
 - 1.6.2. Gioco terapeutico
- 1.7. Il ruolo del gioco nell'apprendimento
 - 1.7.1. L'apprendimento di conoscenze
 - 1.7.2. Apprendimento procedurale
- 1.8. La tecnologia educativa
 - 1.8.1. Scuola 4.0
 - 1.8.2. Competenze digitali
- 1.9. Difficoltà tecnologiche
 - 1.9.1. Accesso alla tecnologia
 - 1.9.2. Competenze tecnologiche
- 1.10. Risorse tecnologiche
 - 1.10.1. Blog e Forum
 - 1.10.2. YouTube e Wiki

Modulo 2. Fondamenti di gamification: Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo

- 2.1. Gamificare
 - 2.1.1. Che significa gamificare?
 - 2.1.2. Che cosa non è gamificare?
- 2.2. Il cervello in movimento: modelli comportamentali
 - 2.2.1. Cosa devo fare?: Comportamentismo
 - 2.2.2. Perché mi comporto così? Cognitivismo
 - 2.2.3. Ho bisogno di dopamina! Motivazione
- 2.3. Vogliamo dare un'occhiata alla storia?
 - 2.3.1. C'era una volta... il gioco
 - 2.3.2. Cosa c'è di nuovo e di vecchio? Il gioco nell'attualità
- 2.4. *Move, Move, Move...* dinamiche
 - 2.4.1. Non in questo modo: restrizioni o limitazioni del gioco
 - 2.4.2. Raccontami una storia: la narrazione
 - 2.4.3. Con il cuore: emozioni
 - 2.4.4. Sto crescendo: il progresso o l'evoluzione del giocatore
 - 2.4.5. Perché io valgo: status o riconoscimento
 - 2.4.6. Ma dai! Anche tu?: relazioni o interazioni sociali
- 2.5. Non può mancare... la meccanica!
 - 2.5.1. Avanti!: sfide e obiettivi
 - 2.5.2. Superman: competizione
 - 2.5.3. La Lega degli Uomini Straordinari: cooperazione
 - 2.5.4. Come sono andato? *Feedback*
 - 2.5.5. Il mio tesoro...: ricompense
 - 2.5.6. Tocca a me!: turni
- 2.6. Tre "persone" e un destino: la classifica dei giocatori
 - 2.6.1. La teoria di Richard Bartle: la sua scommessa è su 4
 - 2.6.2. La teoria di Andrzej Marczewski: aumentare a 5
 - 2.6.3. La teoria di Amy Jo Kim: rimanere a 4

- 2.7. A quale scopo?
 - 2.7.1. Motivazione: ti piaccio
 - 2.7.2. Fidelizzazione: resta con me
 - 2.7.3. Ottimizzazione: se facciamo meglio
- 2.8. Vantaggi della gamification

Modulo 3. Elementi e meccaniche di gioco

- 3.1. Giocare con i concetti e concettualizzare i giochi: un'introduzione
 - 3.1.1. Cosa sono le meccaniche di gioco?
 - 3.1.2. Concetti di base
- 3.2. Partendo dall'inizio: le meccaniche di base
 - 3.2.1. Quadri di gioco
 - 3.2.1.1. Raggruppamento
 - 3.2.1.2. Cooperazione e concorrenza
 - 3.2.2. Il tempo
- 3.3. Il caso e tu: la meccanica della randomizzazione
 - 3.3.1. Il caso come risorsa
 - 3.3.2. Possibilità, probabilità e certezza
- 3.4. Insieme, ma non mescolati: meccanica e interazione
 - 3.4.1. Interazione e non interazione
 - 3.4.2. La portata
- 3.5. Senza questo non c'è gioco I: interagire con il sistema
 - 3.5.1. Risorse
 - 3.5.2. Meccaniche di spazio
 - 3.5.3. Puzzle e domande
- 3.6. Senza questo non c'è gioco II: interagire con il sistema
 - 3.6.1. Meccanica sociale
 - 3.6.2. La narrativa
- 3.7. Dall'antipasto al dessert: meccaniche di ricompensa e di completamento
 - 3.7.1. Condizioni di vittoria
 - 3.7.2. Sistemi a confronto
 - 3.7.3. Vittoria e sconfitta nei giochi cooperativi
 - 3.7.4. Combinazioni

- 3.8. C'è qualcosa là fuori: ricompense oltre la classe
 - 3.8.1. I classici
 - 3.8.2. Altre forme di ricompensa
- 3.9. Di ostacoli imprevisti e fallimenti inattesi: problemi e difficoltà
 - 3.9.1. I giochi non erano divertenti?
 - 3.9.2. Il caso e il suo controllo
 - 3.9.3. Palle di neve e pozzi
 - 3.9.4. Che ora è?
 - 3.9.5. La storia della lattaia
 - 3.9.6. Alpha, beta e versioni di prova

Modulo 4. Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco (GBL)

- 4.1. Ma sai a cosa stiamo giocando?
 - 4.1.1. Differenze tra Ludicizzazione e Gamification
 - 4.1.2. Ludicizzazione e giochi
 - 4.1.3. Storia degli giochi
- 4.2. A cosa giochiamo?
 - 4.2.1. In base ai loro obiettivi
 - 4.2.1.1. Competitivi
 - 4.2.1.2. Collaborativi
 - 4.2.2. In base ai loro elementi
 - 4.2.2.1. Con il tabellone
 - 4.2.2.2. Con le carte
 - 4.2.2.3. Con i dadi
 - 4.2.2.4. Carta e matita (gioco di ruolo)
- 4.3. I tabelloni dei nostri genitori
 - 4.3.1. Prime civiltà, primi giochi
 - 4.3.1.1. *Senet*
 - 4.3.1.2. Gioco Reale di Ur
 - 4.3.2. *Mancala*
 - 4.3.3. Scacchi
 - 4.3.4. *Backgammon*
 - 4.3.5. Parchis
 - 4.3.6. Gioco dell'Oca

- 4.4. Chi vuole essere milionario?
 - 4.4.1. Il gioco della vita
 - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
 - 4.4.1.2. *The Checkered Game of Life*
 - 4.4.1.3. *The Game of Life*
 - 4.4.1.4. Cosa ci insegna *The Game of Life* sui valori
 - 4.4.2. *Monopoly*
 - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
 - 4.4.2.2. *Finance* e altri
 - 4.4.2.3. Il *Monopoly* di Darrow
 - 4.4.2.4. Brevetti, design e aspetti da considerare nella gamification
 - 4.4.3. *Scrabble*
- 4.5. È stato scritto un gioco di successo
 - 4.5.1. *Risk*
 - 4.5.2. *Cluedo*
 - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
 - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. Giochi di guerra/*Wargame* e simulazione storica
 - 4.6.1. L'origine: Avalon Hill
 - 4.6.2. La maturità dei *Wargame*
 - 4.6.3. La rivoluzione dei CDG
 - 4.6.4. Le ultime tendenze del *Wargame*
 - 4.6.5. *Wargame* di miniature
 - 4.6.6. BORRAR
- 4.7. La compagnia dell'anello, carta e penna
 - 4.7.1. L'inizio
 - 4.7.2. L'Età dell'Oro e le prime polemiche
 - 4.7.3. Il ruolo narrativo
 - 4.7.4. I giochi di ruolo nel XXI secolo
 - 4.7.5. BORRAR

- 4.8. C'era una volta in America, Magic, TCG e *Ameritrash*
 - 4.8.1. Magic e TCG
 - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
 - 4.8.1.2. Altri TCG
 - 4.8.1.3. LCG
 - 4.8.2. *Ameritrash*
 - 4.8.2.1. Concetto
 - 4.8.2.2. Sviluppo
 - 4.8.3. Mescolando: Giochi ibridi
- 4.9. Oltre le auto e le salsicce: La rivoluzione dei giochi da tavolo in Germania
 - 4.9.1. La Germania cambia le regole
 - 4.9.1.1. L'industria tedesca dei giocattoli
 - 4.9.1.2. La considerazione sociale del gioco d'azzardo in Germania
 - 4.9.1.3. Un diverso tipo di gioco d'azzardo
 - 4.9.2. Gli *Eurogames*
 - 4.9.2.1. Preistoria
 - 4.9.2.2. I coloni di Catan
 - 4.9.2.3. I tedeschi alla conquista del mondo
 - 4.9.2.4. L'età d'oro degli *Eurogames*
 - 4.9.2.5. *Eurogames* ed Educazione

Modulo 5. Gamification in Azienda I: Risorse Umane, Marketing, Vendite

- 5.1. Gamification in azienda
 - 5.1.1. Perché giocare in azienda?
 - 5.1.2. I superpoteri della gamification (+)
 - 5.1.3. *La kryptonite* della gamification (-)
- 5.2. Aumentare le vendite: è per questo che è nata la gamification aziendale, no?
- 5.3. Marketing, arte del desiderio
 - 5.3.1. Cosa mi sta dicendo: comunicazione
 - 5.3.2. Voglio un *like*!: social network
- 5.4. Risorse umane Gamificate
 - 5.4.1. Tu vali!: attenzione, gestione e ritenzione dei talenti
 - 5.4.2. Ecco chi siamo: consolidamento della cultura aziendale
 - 5.4.3. Partecipo!: motivazione e rispetto della burocrazia interna
- 5.5. E perché no... i creditori!

Modulo 6. Gamification in Azienda II: gestione del team

- 6.1. Come si gioca?
 - 6.1.1. Concetti generali
 - 6.1.2. Narrazione per la gamification congiunta
 - 6.1.3. Gestione dei compiti gamificata
 - 6.1.4. Seguito delle azioni
- 6.2. Qui giochiamo tutti
 - 6.2.1. Motivazione attraverso sfide comuni
 - 6.2.2. Itinerario del lavoro come viaggio condiviso
 - 6.2.3. Collaborazione nel villaggio digitale
- 6.3. Siamo arrivati in cima
 - 6.3.1. Individuazione dei nodi per motivare l'intera rete
 - 6.3.2. Trasformare compiti ripetitivi in sfide stimolanti
 - 6.3.3. Trasformare l'ambiente attraverso un'azione congiunta
 - 6.3.4. Fare della collaborazione una situazione vantaggiosa per tutti
 - 6.3.5. Possibilità di trasformare un piccolo compito in un'attività di trasformazione
 - 6.3.6. Ambienti informali: conversazione guidata con strategie di gamification
- 6.4. Abbiamo avuto una grande idea
 - 6.4.1. La storia si evolve con la partecipazione di tutti
 - 6.4.2. La narrazione diventa il nostro diagramma di Gantt
 - 6.4.3. Gestire il lavoro attraverso la gestione delle storie
- 6.5. Alzando l'asticella
 - 6.5.1. Riconoscimenti incentrati sulla gestione, non sulla ricompensa
 - 6.5.2. Una lettera di delega è una lettera di responsabilità
 - 6.5.3. Strategie per la creazione di canali che facciano leva sull'autonomia manageriale
- 6.6. Ho appena voltato pagina
 - 6.6.1. Concetto di livello nell'ambito del lavoro congiunto
 - 6.6.2. Possibilità di suddividere le funzioni su base graduale
- 6.7. Consiglio dei saggi
 - 6.7.1. Una comunità che lavora in modo cooperativo impara anche in modo cooperativo
 - 6.7.2. Collegare le conoscenze individuali alla narrazione comune
 - 6.7.3. Modi per condividere le conoscenze, insegnare internamente e motivare le persone chiave
- 6.8. Questa squadra funziona perché non ci assomigliamo affatto
 - 6.8.1. Ruoli di lavoro basati sui ruoli di gioco
 - 6.8.2. Caratteristiche dei diversi ruoli nella narrazione condivisa
 - 6.8.3. Persone che generano storie: svolte nella narrazione dai contributi individuali
- 6.9. I trucchi del mago
 - 6.9.1. Trasformare un pannello di controllo in uno scenario gamificato
 - 6.9.2. Applicazioni web e app per gestire la gamification
 - 6.9.3. Ambienti virtuali e ambienti fisici, relazione e connessione tra loro
- 6.10. Facciamo il punto
 - 6.10.1. Valutazione iniziale: punto di partenza per la nostra storia
 - 6.10.2. Valutazione processuale: valutare lo sviluppo della narrazione per valutare le prestazioni e apportare modifiche
 - 6.10.3. Revisione dell'efficacia dei processi
 - 6.10.4. Revisione dei ruoli come formula di valutazione del lavoro individuale
 - 6.10.5. Valutazione della connessione tra i diversi partecipanti e della loro facilità nel far fluire i processi
 - 6.10.6. Valutazione del raggiungimento della sfida
 - 6.10.6.1. Assemblea di valutazione finale
 - 6.10.6.2. Celebrazione congiunta delle sfide raggiunte
 - 6.10.7. Risultati misurabili
 - 6.10.7.1. Livelli
 - 6.10.7.2. Medaglie
 - 6.10.7.3. Punti

Modulo 7. Come organizzare una scuola digitale

- 7.1. Prima di iniziare
 - 7.1.1. L'Educazione nella società digitale
 - 7.1.2. Che cos'è una scuola digitale?
- 7.2. L'istituzione scolastica nella società digitale
 - 7.2.1. L'impulso del team di gestione
 - 7.2.2. Il ruolo chiave degli insegnanti
 - 7.2.3. Famiglia e scuola nella società digitale
- 7.3. Gli studenti della *i-Generation* o Generazione Z
 - 7.3.1. Miti e realtà sui nativi digitali
 - 7.3.2. L'apprendimento nella società digitale
 - 7.3.3. *m-Learning*
 - 7.3.4. Il cavallo di Troia?
- 7.4. Di cosa ha bisogno il mio centro?
 - 7.4.1. Filosofia educativa
 - 7.4.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e conosce molte cose"
- 7.5. Analizziamo prima di iniziare
 - 7.5.1. Priorità
 - 7.5.2. Decisioni chiave
 - 7.5.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 7.5.2.2. Quale modello scegliere?
 - 7.5.2.3. Lavagna interattiva o televisione? Nessuno dei due?
 - 7.5.3. Pianificazione
- 7.6. La progettazione come chiave per l'implementazione
 - 7.6.1. Il DEP
 - 7.6.2. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
 - 7.6.3. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 7.6.4. Apple School Manager
 - 7.6.5. Acquisti a volume
- 7.7. L'importanza di una buona base: lo sviluppo
 - 7.7.1. Connettività

- 7.7.2. Aspetto umano: la comunità educativa
 - 7.7.3. Organizzazione
 - 7.7.4. Educazione
- 7.8. Perché scegliere un iPad per la classe?
 - 7.8.1. Criteri tecnopedagogici
 - 7.8.2. Altre considerazioni
 - 7.8.3. Obiezioni tipiche
- 7.9. La mappa per la scoperta del tesoro
 - 7.9.1. La suite per il sistema informatico d'ufficio di Apple
 - 7.9.1.1. *Pages*
 - 7.9.1.2. *Keynote*
 - 7.9.1.3. *Numbers*
 - 7.9.2. Applicazioni per la creazione di contenuti multimediali
 - 7.9.2.1. *iMovie*
 - 7.9.2.2. *Garage Band*
 - 7.9.3. La classe nelle mani dell'insegnante
 - 7.9.3.1. Gestione Docente: aula
 - 7.9.3.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* e LEGO
- 7.10. Valutazione e continuità del programma
 - 7.10.1. Valutazione intempestiva
 - 7.10.2. Impegni per il nuovo ciclo

Modulo 8. Nuovi tempi, nuovi studenti

- 8.1. Nuovi tempi, nuovi studenti
 - 8.1.1. Virtualità e limiti dei discenti nell'era digitale
 - 8.1.2. PISA come punto di riferimento per l'Educazione attuale
 - 8.1.3. Altri parametri educativi attuali
- 8.2. Che siano competenti, ma anche felici
 - 8.2.1. La competenza digitale come asse trasversale dell'apprendimento
 - 8.2.2. Dimensioni della competenza digitale
 - 8.2.3. Se cerchiamo la felicità su Google, non la troveremo
- 8.3. Studenti attivi e autonomi
 - 8.3.1. Apprendimento basato su progetti nel contesto digitale

- 8.3.2. Altre metodologie attive
- 8.3.3. L'apprendimento autonomo nel XXI secolo
- 8.4. Da soli non si può, ma con gli amici sì
 - 8.4.1. Elementi chiave dell'apprendimento cooperativo nel contesto digitale
 - 8.4.2. Google Suite per l'apprendimento cooperativo
- 8.5. Apprendisti creativi e comunicativi
 - 8.5.1. Narrazione digitale
 - 8.5.2. Formato audiovisivo
 - 8.5.3. *Flipped Classroom*
- 8.6. I nostri studenti hanno abbastanza stimoli?
 - 8.6.1. Risorse per parlare la stessa lingua degli studenti
 - 8.6.2. Utilizzare al meglio la lavagna interattiva
 - 8.6.3. Proiettare o non proiettare, questo è il problema
- 8.7. Nemici della noia
 - 8.7.1. Concorsi e sfide
 - 8.7.2. Personaggi, trame e poteri
- 8.8. Mi piace, condividi, commenta
 - 8.8.1. Reti sociali
 - 8.8.2. Ambienti di apprendimento sociale e piattaforme di gamification
- 8.9. *Dare feedback*
 - 8.9.1. Valutazione basata sulle competenze
 - 8.9.2. Autovalutazione e co-valutazione
 - 8.9.3. Eterovalutazione gamificata
- 8.10. Demo giocabili
 - 8.10.1. In classe
 - 8.10.2. A casa
 - 8.10.3. Giochi da tavola

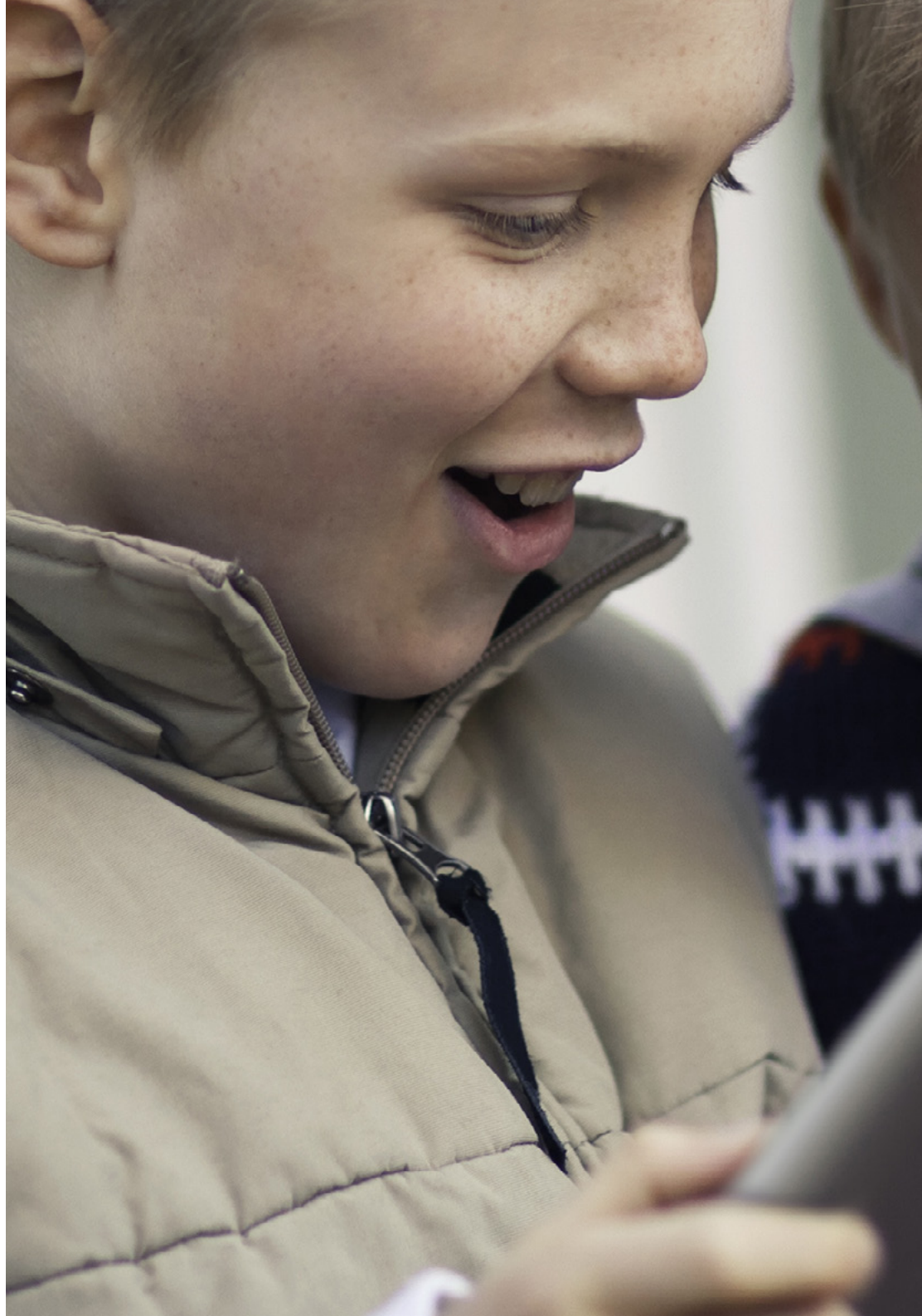
Modulo 9. L'insegnante nella scuola digitale

- 9.2. Competenza digitale nell'insegnamento
 - 9.2.1. Essere competenti in materia di Educazione
 - 9.2.2. Tecnologia educativa digitale
 - 9.2.3. Modelli di distribuzione delle TIC nelle scuole
 - 9.2.4. Competenza digitale nell'insegnamento
- 9.3. La preparazione degli insegnanti nella scuola digitale
 - 9.3.1. La preparazione degli insegnanti: un breve bilancio
 - 9.3.2. Il ruolo degli insegnanti nel XXI secolo
 - 9.3.3. Abilità degli insegnanti nella scuola digitale
 - 9.3.4. Portfolio delle Competenze Didattiche Digitali
- 9.4. L'inefficienza dell'insegnante solitario
 - 9.4.1. Il progetto educativo e il progetto curricolare
 - 9.4.2. La cultura dei gruppi di lavoro
 - 9.4.3. La tecnologia al servizio del lavoro cooperativo: gestione, formazione e collaborazione
- 9.5. TPACK: un modello per l'insegnante di oggi
 - 9.5.1. Il modello TPACK
 - 9.5.2. Tipi di conoscenza per l'utilizzo del modello TPACK
 - 9.5.3. Implementazione del modello TPACK
- 9.6. Materiali creativi e comunicativi
 - 9.6.1. La narrazione digitale in classe
 - 9.6.2. Libri digitali a scuola
 - 9.6.3. Creare risorse educative aperte
 - 9.6.4. Visualizzare pensieri e idee
 - 9.6.5. Narrazione video
 - 9.6.6. Il videogioco
- 9.7. La valutazione nell'era digitale
 - 9.7.1. Verso una valutazione autentica dell'apprendimento
 - 9.7.2. Contributi della tecnologia alla valutazione
 - 9.7.3. Strumenti di valutazione che utilizzano le tecnologie didattiche
 - 9.7.4. Valutazione tramite rubrica elettronica
- 9.8. Piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
 - 9.8.1. Introduzione alle piattaforme virtuali nell'Educazione
 - 9.8.2. Dimensioni pedagogiche delle aule virtuali

- 9.8.3. Pianificazione didattica di una classe virtuale
- 9.8.4. Piattaforme per la creazione di un'aula virtuale
- 9.9. Famiglia e scuola: superare il divario digitale
 - 9.9.1. Il ruolo della famiglia nella scuola digitale
 - 9.9.2. L'importanza delle relazioni in ambito educativo
 - 9.9.3. Piattaforme per la comunicazione famiglia-scuola
- 9.10. Risorse per l'insegnamento nell'era della conoscenza
 - 9.10.1. Insegnare a pensare attraverso il curriculum
 - 9.10.2. La tassonomia di Bloom per l'era digitale
 - 9.10.3. L'unità didattica integrata come strumento di pianificazione
 - 9.10.4. Riprogettare l'esame come strumento di valutazione

Modulo 10. Casi pratici

- 10.1. Cosa c'è di nuovo? La necessità di innovazione
- 10.2. Giochiamo in classe: approccio e obiettivi dell'innovazione in aula: una gamification con la *Flipped Classroom*
- 10.3. Come progettare le Clio Wars e non morire nel tentativo: gli strumenti. Parte I. Progettazione della gamification
 - 10.3.1. Video narrativi
 - 10.3.2. Monitoraggio
 - 10.3.3. Ricompense
- 10.4. Come progettare le Clio Wars e non morire nel tentativo: gli strumenti. Parte II. Progettazione della gamification
- 10.5. Bricolage nella Gamification: Manutenzione, valutazione e aggiornamento in Clio Wars
- 10.6. Giocare con la storia. Parte I. Creare giochi per l'apprendimento in classe: La Corte dei Miracoli





- 10.7. Giocare con la storia. Parte II. Creare giochi per l'apprendimento in classe: La freccia del tempo e la guerra che avrebbe posto fine a tutte le guerre
- 10.8. *Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door*: Progettazione di una *Escape Room* in classe e sua implementazione in una gamification
- 10.9. Al contrario: Elaborare video lezioni
- 10.10. *Video Killed The Radio Star*: Lavorare con le video lezioni

“

Acquisirai competenze per gestire i team attraverso dinamiche di gioco, incoraggiando la motivazione e la collaborazione attraverso sfide condivise e strumenti digitali”

04

Obiettivi didattici

Questo Master Semipresenziale permetterà di sviluppare competenze per integrare la gamification in ambienti educativi e aziendali, gestire i team in modo efficace e promuovere la motivazione e l'impegno degli studenti. Saranno inoltre utilizzati strumenti digitali per la creazione di contenuti interattivi e l'ottimizzazione dell'uso delle piattaforme educative. Così, con un approccio pratico e applicato, si cercherà di preparare gli insegnanti a trasformare le loro classi, adattandosi alle sfide del nuovo paradigma educativo e garantendo esperienze di apprendimento più dinamiche ed efficaci.



“

Progetterai e gestirai contenuti multimediali per piattaforme come YouTube, Podcast e EdPuzzle, attraverso i migliori materiali didattici, all'avanguardia tecnologica e accademica"



Obiettivo generale

- Nel corso della qualifica, i professionisti saranno in grado di progettare e creare gamification e giochi, sia a livello individuale che commerciale, selezionando quelli adatti per l'Apprendimento Basato sul Gioco (GBL). Inoltre, si prepareranno ad applicare strategie di gamification in ambienti accademici e aziendali, gestendo team attraverso queste dinamiche. Saranno inoltre formati per guidare la transizione digitale nelle loro scuole, identificando gli elementi fondamentali della nuova scuola digitale. Infine, sarà completato un portafoglio di innovazioni, consolidando la sua capacità di trasformare il suo approccio pedagogico e promuovere ambienti di apprendimento interattivi

“

Creerai materiali su piattaforme educative come Moodle, Google Classroom e iTunes U, adattando le tue lezioni al nuovo paradigma digitale, grazie ad una vasta libreria di risorse multimediali”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici

- ♦ Applicare le conoscenze acquisite in maniera pratica con una buona base teorica, con cui risolvere qualsiasi problema che sorga nell'ambiente di lavoro e adattandosi alle nuove sfide relazionate con l'area di studio
- ♦ Integrare le conoscenze acquisite sulle tecnologie per l'educazione, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i propri valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permettano un aggiornamento continuo per il miglior svolgimento della propria funzione professionale

Modulo 2. Fondamenti di gamification: Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo

- ♦ Differenziare le diverse dinamiche legate alla gamification
- ♦ Riconoscere le diverse meccaniche che compongono la gamification
- ♦ Distinguere i tipi di giocatori secondo i diversi autori
- ♦ Analizzare i tre fattori chiave che dimostrano lo scopo di un processo di gamification
- ♦ Scoprire i vantaggi della gamification in diversi ambienti
- ♦ Identificare le differenze tra ludicizzazione e gamification

Modulo 3. Elementi e meccaniche di gioco

- ♦ Spiegare l'evoluzione dei giochi
- ♦ Descrivere i diversi tipi di giochi
- ♦ Applicare i videogiochi in classe
- ♦ Applicare tecniche di team building
- ♦ Sviluppare strategie di *team building* nelle aziende

Modulo 4. Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco (GBL)

- ♦ Valutare l'applicazione dei principali giochi da tavolo nel GBL
- ♦ Elaborare tabelle di competenze degli stessi
- ♦ Gestire i compiti con la gamification
- ♦ Definire strategie e strumenti per il monitoraggio degli interventi
- ♦ Acquisire strategie per promuovere la coesione del team

Modulo 5. Gamification in Azienda I: Risorse Umane, Marketing, Vendite

- ♦ Sviluppare strategie motivazionali attraverso sfide condivise
- ♦ Applicare gli strumenti per favorire la collaborazione digitale
- ♦ Definire strategie per promuovere la motivazione in un gruppo di lavoro
- ♦ Aumentare la capacità di analizzare il funzionamento di un gruppo
- ♦ Gestire in modo diverso le attività ripetitive

Modulo 6. Gamification in Azienda II: gestione del team

- ♦ Gestire l'ambiente di lavoro nel modo più efficace e funzionale possibile
- ♦ Acquisire strategie per generare gamification di qualità
- ♦ Trasformare un pannello di controllo in uno scenario completamente gamificato
- ♦ Lavorare con applicazioni web e *app* per gestire lo sviluppo del lavoro basato sulla gamification
- ♦ Acquisire strategie per l'utilizzo di diversi elementi di gamification
- ♦ Elaborare i compiti individuali e le relative rubriche
- ♦ Elaborare compiti collettivi e relative rubriche





Modulo 7. Come organizzare una scuola digitale

- ♦ Creare sceneggiature/presentazioni di base per i video di *Flipped Classroom*
- ♦ Usare *Explain Everything* per creare video lezioni
- ♦ Utilizzare strategie che consentano agli studenti di lavorare sia individualmente che collettivamente
- ♦ Sviluppare meccaniche di gamification
- ♦ Creare un video narrativo
- ♦ Creare strumenti di tracciamento
- ♦ Ideare delle ricompense

Modulo 8. Nuovi tempi, nuovi studenti

- ♦ Creare contenuti in EdPuzzle
- ♦ Creare compiti in EdPuzzle
- ♦ Utilizzare gli strumenti di progettazione per produrre giochi *Print and Play*
- ♦ Creare e gestire un canale YouTube
- ♦ Creare e gestire un podcast

Modulo 9. L'insegnante nella scuola digitale

- ♦ Conoscere le diverse piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
- ♦ Creare contenuti multimediali e innovativi per la classe

Modulo 10. Casi pratici

- ♦ Creare materiali in Moodle
- ♦ Creare compiti in Moodle
- ♦ Creare materiali e compiti in Google Classroom
- ♦ Creare materiali e compiti in iTunes U

05 Tirocinio

Durante questo periodo, che si svolgerà in istituzioni prestigiose, gli studenti lavoreranno sotto la supervisione di esperti, interagendo con studenti reali e collaborando con team multidisciplinari. Così, durante le pratiche, gli insegnanti saranno in grado di progettare e implementare dinamiche di gamification, applicare strumenti digitali innovativi e valutare l'impatto di queste metodologie nel processo di insegnamento-apprendimento. Inoltre, questo approccio pratico permetterà loro di consolidare le conoscenze acquisite e sviluppare competenze essenziali per trasformare le loro aule in spazi di apprendimento motivanti e adatti alle sfide del XXI secolo.



“

Attraverso l'implementazione di metodologie gamificate e l'uso di risorse digitali avanzate, metterai in pratica tutte le conoscenze acquisite durante il programma"

La fase di Tirocinio di questo programma in Gamification e Risorse Digitali si svolgerà per 3 settimane in un prestigioso centro educativo, dal lunedì al venerdì, con giornate di 8 ore di lavoro pratico, sempre sotto la supervisione di un esperto. Durante questo periodo, gli insegnanti avranno l'opportunità di interagire con studenti reali, collaborare con un team di professionisti altamente qualificati, applicare metodologie pedagogiche innovative e sviluppare tecnologie all'avanguardia.

Inoltre, questa formazione completamente pratica si concentrerà sullo sviluppo delle competenze chiave necessarie per creare e migliorare le risorse didattiche di Gamification e altre Risorse Digitali, un'area che richiede una profonda specializzazione. Pertanto, i tirocini saranno progettati per fornire una formazione avanzata nello svolgimento di queste funzioni, in un ambiente sicuro per gli studenti e con un alto livello di eccellenza professionale.

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 educativa (imparare a 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
Pianificazione e Implementazione di Strategie Gamificate	Applicare metodologie di gamification in ambienti educativi e aziendali
	Progettare dinamiche e meccaniche di gioco adatte a diversi tipi di pubblico
	Sviluppare giochi ed esperienze interattive per l'apprendimento
	Valutare l'impatto della gamification sul rendimento e la motivazione degli studenti
Uso di Risorse Digitali in Aula	Creare e gestire aule virtuali attraverso piattaforme educative
	Utilizzare strumenti digitali per la produzione di contenuti multimediali
	Implementare strategie di <i>Flipped Classroom</i> con risorse interattive
	Integrare videogiochi e applicazioni nel processo di insegnamento-apprendimento
Gestione di Team e Leadership Educativa	Promuovere la collaborazione attraverso dinamiche gamificate
	Applicare strategie di motivazione in gruppi di lavoro e team educativi
	Coordinare le attività di apprendimento basate su giochi da tavolo e videogiochi
	Sviluppare competenze nella gestione delle comunità di apprendimento
Valutazione e Monitoraggio dell'Apprendimento	Progettare strumenti di valutazione gamificati per misurare i progressi degli studenti
	Implementare sistemi di ricompensa e feedback negli ambienti educativi
	Analizzare i dati di apprendimento ottenuti attraverso strumenti digitali
	Applicare metodologie di monitoraggio personalizzate per migliorare la prestazione accademica
Innovazione e Trasformazione Digitale	Condurre progetti di digitalizzazione nelle istituzioni educative
	Sviluppare proposte innovative per l'insegnamento basato sul gioco
	Creare contenuti per piattaforme di apprendimento online e social network educativi
	Adattare strategie gamificate a diversi livelli e contesti formativi

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

Questi spazi offriranno agli insegnanti l'opportunità di applicare strategie gamificate in ambienti reali, collaborando con team multidisciplinari e utilizzando tecnologie avanzate per potenziare l'insegnamento. Inoltre, i tirocini saranno sviluppati sotto la supervisione di specialisti in Educazione Digitale, perfezionando le competenze nella creazione di esperienze interattive e nella gestione delle risorse tecnologiche. Grazie a questo collegamento con i centri di riferimento, acquisiranno un'esperienza pratica di alto livello che li preparerà a guidare il cambiamento nelle proprie istituzioni educative.



“

I centri di tirocinio aderenti al Master Semipresenziale saranno istituzioni educative e imprenditoriali di prestigio, che puntano sull'innovazione e sulla trasformazione digitale nell'apprendimento"



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
Spagna

Città
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
Spagna

Città
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

I professionisti potranno lavorare come docenti esperti in gamification presso scuole di diversi livelli, coordinatori di progetti di trasformazione digitale, progettisti di esperienze formative interattive e creatori di contenuti educativi gamificati. Inoltre, saranno preparati a lavorare nei dipartimenti di formazione nelle imprese, fornendo consulenza sull'applicazione di metodologie ludiche per la formazione e la gestione delle attrezzature. Potranno anche sviluppare il proprio materiale didattico digitale, collaborare alla progettazione di videogiochi educativi e guidare iniziative di innovazione pedagogica nel settore pubblico o privato.



“

Questo programma ti offrirà una vasta gamma di opportunità professionali in ambito educativo e aziendale, permettendoti di specializzarti nella progettazione e nell'implementazione di strategie innovative di apprendimento"

Profilo dello studente

Lo studente sarà un professionista altamente qualificato per integrare metodologie innovative nell'ambito educativo e aziendale, utilizzando la gamification e le tecnologie digitali come strumenti chiave per l'insegnamento e la gestione dell'apprendimento. Avrà anche le competenze per progettare e applicare strategie gamificate adattate a diversi ambienti. Inoltre, avrà una solida padronanza di piattaforme digitali, creazione di contenuti multimediali e strumenti di valutazione innovative.

*Preparati ad affrontare le sfide
del nuovo paradigma educativo,
promuovendo esperienze formative più
dinamiche, efficaci e personalizzate.*

- ♦ **Adattamento alle Nuove Tecnologie:** Integrare strumenti digitali avanzati, adattandosi rapidamente a piattaforme educative e risorse innovative e mantenendosi aggiornati in un ambiente educativo in continua evoluzione
- ♦ **Gestione del Team e Collaborazione:** Gestire i team di lavoro e promuovere la collaborazione attraverso dinamiche gamificate, migliorando l'interazione e la coesione tra gli studenti e i professionisti
- ♦ **Creatività nella Progettazione di Esperienze Educative:** Creare esperienze di apprendimento interattive e personalizzate, utilizzando la gamification e le risorse digitali per progettare attività e contenuti che aumentano la motivazione
- ♦ **Valutazione e Innovazione Pedagogica:** Valutare l'apprendimento in modo innovativo, applicando metodi e strumenti di valutazione digitale e gamificata, per un monitoraggio più accurato e un miglioramento continuo nel processo educativo



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

1. Docente specializzato in Gamification: Insegnante che implementa metodologie gamificate in classe.

Responsabilità: Progettare e fornire lezioni interattive utilizzando risorse digitali e dinamiche di gioco per migliorare l'apprendimento degli studenti.

2. Coordinatore della Trasformazione Digitale Educativa: Professionista incaricato di guidare la digitalizzazione di una scuola.

Responsabilità: Sviluppare e implementare strategie di integrazione tecnologica, formare altri docenti nell'uso degli strumenti digitali e coordinare progetti di innovazione educativa.

3. Designer di Esperienze di Apprendimento Interattive: Esperto che crea e sviluppa attività educative basate su gamification e risorse digitali.

Responsabilità: Progettare e creare risorse educative digitali, come i giochi e le attività interattive, che promuovono un apprendimento attivo e partecipativo.

4. Consulente di Gamification in Imprese: Specialista che assiste le aziende nell'implementazione di strategie di gamification.

Responsabilità: Analizzare le esigenze formative dell'impresa, progettare programmi di formazione basati su giochi e dinamiche gamificate e valutare i risultati.

5. Community Manager Educativo: Professionista responsabile della gestione delle comunità educative digitali.

Responsabilità: Creare e gestire contenuti per piattaforme di apprendimento online, interagire con gli studenti attraverso i social media e generare una comunità di apprendimento attiva.

6. Sviluppatore di Contenuti Educativi Multimediali: Esperto nella creazione di risorse digitali, video e materiali didattici interattivi.

Responsabilità: Creare contenuti digitali come video, infografiche, giochi e attività multimediali che facilitano l'apprendimento in ambienti educativi digitali.

7. Leader di Progetti DI Apprendimento Basato sul Gioco (GBL): Professionista che guida iniziative educative basate su giochi.

Responsabilità: Pianificare ed eseguire progetti educativi incentrati sull'uso dei giochi come strumento pedagogico, gestendo sia le risorse che i team di lavoro.

8. Esperto di Valutazione Educativa Digitale: Specialista responsabile dello sviluppo e dell'applicazione di sistemi di valutazione in ambienti digitali.

Responsabilità: Creare e gestire strumenti di valutazione digitale e gamificata, analizzare i risultati dell'apprendimento e proporre miglioramenti pedagogici basati sulle informazioni ottenute.

9. Specialista in Formazione Aziendale Digitale: Professionista che si occupa di progettare programmi di formazione in azienda utilizzando la gamification e le risorse digitali.

Responsabilità: Sviluppare programmi di formazione che utilizzano piattaforme digitali e tecniche di gamification per migliorare la motivazione e le prestazioni dei dipendenti.

10. Consulente di Tecnologie Educative: Consulente che aiuta le istituzioni educative a integrare le tecnologie nel loro piano di studi.

Responsabilità: Valutare le esigenze tecnologiche dell'istituzione, raccomandare strumenti digitali e progettare piani di implementazione per migliorare i processi di insegnamento-apprendimento attraverso la tecnologia.





“

Sarai pronto a guidare la trasformazione digitale nelle scuole, aumentando la tua competitività e la tua proiezione sia nell'ambito educativo che in quello aziendale"

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.



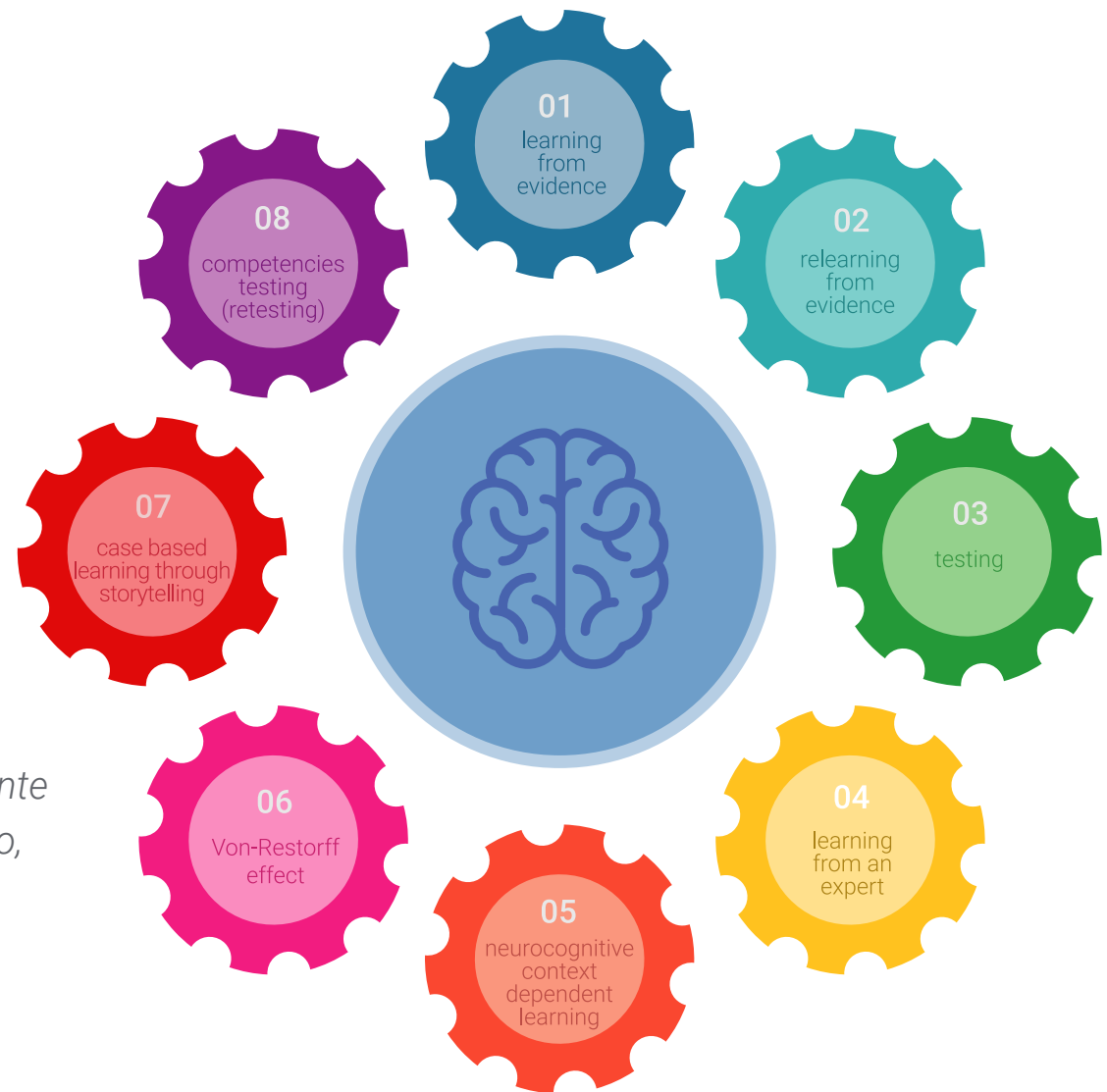
Metodo Relearning

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.

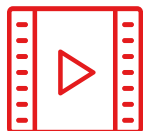
La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

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

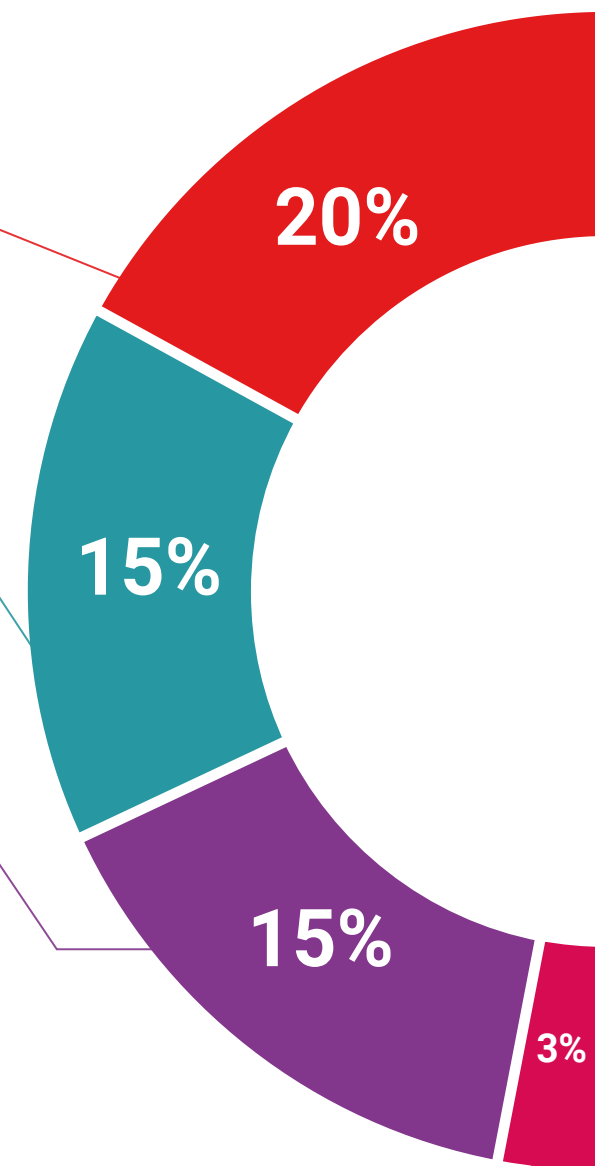
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

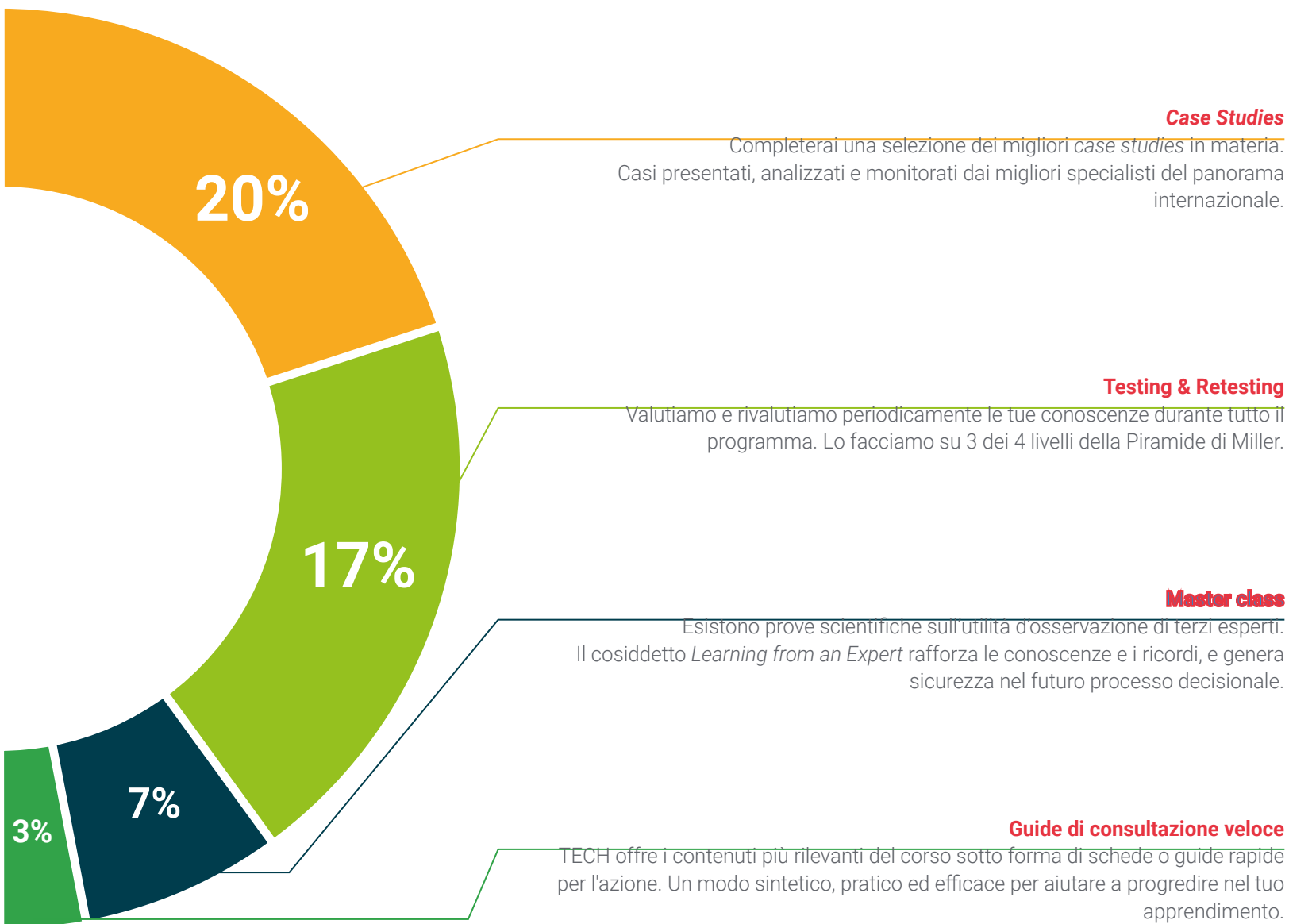
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.





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

Il personale docente è composto da un team di esperti in innovazione educativa, tecnologia applicata all'apprendimento e progettazione di esperienze gamificate. Tra questi, ci sono pedagoghi specializzati in metodologie attive, sviluppatori di risorse digitali e professionisti con esperienza nell'implementazione della gamification in vari ambienti educativi e aziendali. Grazie al loro approccio pratico e multidisciplinare, gli studenti riceveranno una formazione all'avanguardia basata su casi reali, progetti collaborativi e l'uso di strumenti digitali all'avanguardia.



“

L'accompagnamento personalizzato degli esperti di TECH ti permetterà di acquisire competenze avanzate per trasformare la tua classe e guidare l'integrazione delle nuove tecnologie nella tua scuola"

Direzione



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Insegnante specializzato in Storia Contemporanea e TIC
- ♦ Responsabile degli Studi presso la scuola JABY
- ♦ Educatore Qualificato Apple
- ♦ Docente presso l'Università Complutense e l'Università di Alcalá
- ♦ Laurea in Filosofia, Lettere e Storia presso l'Università di Alcalá
- ♦ Specialista in Gamification, *Flipped Classroom* e Transizione Digitale
- ♦ Autore dei contenuti di Storia nel Progetto Geniox della Oxford University Press



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

Personale docente

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicologo Indipendente e scrittore esperto in Neuroscienze
- ♦ 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 Pablo 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.
- ♦ Laurea 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 U.G.T.
- ♦ Preparatore di Docenti, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia

Dott. Fuster García, Carlos

- ♦ Dottorato in Didattica delle Scienze Sociali
- ♦ Dottorato in Didattica Specifica con specializzazione in Scienze Sociali
- ♦ Professore Universitario e Docente di Scuola Secondaria in diversi istituti della Spagna
- ♦ Tutor dei tirocinanti del corso di laurea in Scienze della Formazione
- ♦ Collaboratore del gruppo di ricerca GEA-CLIO
- ♦ Laurea in Storia conseguita presso l'Università di Valencia
- ♦ Master Universitario in Insegnante di Scuola Secondaria
- ♦ Master di Ricerca in Didattica Specifica
- ♦ Master Privato in Fumetti ed Educazione

Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicologo Esperto in Gioco e Gamification
- ♦ Specialista Devir
- ♦ Specialista presso la catena di Hobbistica e Giocattoli Poly
- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in Educazione
- ♦ Esperto di Giochi e Gamification

Dott. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresariale
- ♦ Coaching Aziendale presso Gesem RR Umane
- ♦ Relatore in numerosi congressi internazionali
- ♦ Laurea in Amministrazione di Imprese con specializzazione in Gestione Finanziaria presso la UCM
- ♦ Laurea in Giurisprudenza
- ♦ Laurea in Psicologia

Dott.ssa López Gómez, Virginia

- ♦ Formatrice esperta in Metodologie Attive e Strumenti Digitali
- ♦ Creatrice presso Serendipia Educativa, un gruppo di ricerca e formazione
- ♦ Cofondatrice del Team Talento, Specializzato nella Formazione in Attività di Insegnamento e Apprendimento con Risorse Digitali
- ♦ Istruttrice di insegnanti per la Comunità di Madrid e il Governo Regionale dell'Andalusia in Corsi ABP
- ♦ Creazione di Risorse Digitali, Gamification o TIC
- ♦ Laurea in Documentazione presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Certificato in Attitudine Pedagogica
- ♦ Specializzazione Cum Laude in Gamification in Classe: Apprendimento attraverso il Gioco
- ♦ Esperto in e-Learning, Confederazione Spagnola dei Centri di Insegnamento
- ♦ Corso in Intelligenze Multiple e Apprendimento Cooperativo, per l'Università Nebrija
- ♦ Diploma di Laura in Biblioteconomia dell'Università Complutense di Madrid





Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Scrittore e relatore in numerose conferenze
- ♦ Presidente del Consiglio dei Direttori di Educazione Infantile, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ♦ Direttore del Centro di Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Secondaria Santo Domingo en Algete, Madrid
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo Nazionale d'Arte Reina Sofía, il Museo Nazionale Thyssen - Bornemisza e il Comune di Malaga
- ♦ Formatore di insegnanti nella Comunità di Madrid in corsi sulle TIC in classe, sulle risorse digitali o sull'incoraggiamento alla lettura nell'Era Digitale
- ♦ Master Universitario in Leadership e Gestione dei Centri Educativi
- ♦ Laurea in Storia e Scienza della Musica
- ♦ Laurea in Insegnamento della Musica
- ♦ Premio internazionale Florentino Pérez-Embid della Real Academia Sevillana de Buenas Letras per il suo primo libro *Espejos enfrentados*
- ♦ Premio Poesia Nicolás del Hierro per il suo secondo libro *Las Cántigas del Diablo*
- ♦ Premio Internazionale Paul Beckett per il suo terzo libro "Sucio tango del alma" della Fondazione Valparaíso

10 Titolo

Il Master Semipresenziale in Gamification e Risorse Digitali 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 Gamification e Risorse Digitali** 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 Gamification e Risorse Digitali**

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

Durata: **12 mesi**

Crediti: **60 + 4 ECTS**

tech global university

Dott. _____, con documento d'identità _____ ha superato
con successo e ottenuto il titolo di:

Master Semipresenziale in Gamification e Risorse Digitali

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 1.620 horas di durata equivalente a 65 ECTS,
con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

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

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024


Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

código unico TECH-APWOR235 techinstitute.com/titulos

Master Semipresenziale in Gamification e Risorse Digitali

Tipo di insegnamento	ECTS
Obbligatorio (OB)	60
Opzionale (OP)	0
Tirocinio Esterno (TE)	5
Tesi di Master (TM)	0
Totale	65

Distribuzione generale del Programma			
Corso	Insegnamento	ECTS	Codice
1º	Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici	6	OB
1º	Fondamenti di gamification: Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo	6	OB
1º	Elementi e meccaniche di gioco	6	OB
1º	Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco (GBL)	6	OB
1º	Gamification in Azienda I: Risorse Umane, Marketing, Vendite	6	OB
1º	Gamification in Azienda II: gestione del team	6	OB
1º	Come organizzare una scuola digitale	6	OB
1º	Nuovi tempi, nuovi studenti	6	OB
1º	L'insegnante nella scuola digitale	6	OB
1º	Casi pratici	6	OB

tech global university

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



Master Semipresenziale Gamification e Risorse Digitali

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Global University

Crediti: 60 + 4 ECTS

Master Semipresenziale

Gamification e Risorse Digitali

