

Master Privato

Digital Teaching and Learning





Master Privato Digital Teaching and Learning

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

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

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 24

06

Metodologia

pag. 36

07

Titolo

pag. 44

01

Presentazione

Nel campo dell'istruzione, la tecnologia ha aperto strade di lavoro e di sviluppo di estremo interesse, impossibili da ignorare per gli insegnanti che vogliono mantenere la loro competitività. L'aggiornamento in questo campo è diventato essenziale di fronte a un corpo studentesco naturalmente digitalizzato, che integra in modo organico l'uso della tecnologia allo studio. Questo programma è un compendio completo di apprendimento teorico e pratico che ti porterà ad essere aggiornato in questo campo. Un apprendimento che ti darà accesso anche a nuove opportunità di nicchia nell'insegnamento virtuale, una metodologia nuova destinata a mantenersi nel tempo.



“

*Un programma completo e aggiornato che
ti permetterà di acquisire o rinnovare le tue
competenze digitali nel campo della didattica con
la massima qualità dell'insegnamento online"*

Questo Master Privato offre una visione pratica e completa del campo dell'applicazione della tecnologia nell'educazione da una prospettiva applicata, partendo dagli strumenti più elementari e includendo lo sviluppo di competenze didattiche digitali.

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

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

Questo Master Privato affronta alcuni degli studi necessari per specializzarsi in Digital Teaching and Learning per chi vuole entrare nel mondo dell'insegnamento, il tutto offerto da una prospettiva pratica con enfasi sugli aspetti più innovativi in questo campo.

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

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

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

- ♦ Sviluppo di più di 75 casi pratici presentati da esperti in Digital Teaching and Learning
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità sul Digital Teaching and Learning
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni su situazioni date
- ♦ Speciale enfasi sulla metodologia basata sull'evidenza in Digital Teaching and Learning
- ♦ Questo sarà completato da lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavori di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



"Un programma altamente qualificato che ti fornirà gli strumenti teorici e pratici di cui hai bisogno per essere all'avanguardia in un panorama educativo in continua evoluzione"

“

Incentrato sull'acquisizione di reali competenze pratiche, questo Master Privato è supportato dalle più avanzate tecnologie didattiche di e-learning"

Il personale docente del programma comprende prestigiosi professionisti nell'ambito del Digital Teaching and Learning, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche di riferimento e Università prestigiose, che apportano al programma la loro esperienza lavorativa.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica che gli si presentano durante il corso. A tale fine, il professionista disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da rinomati esperti nel campo del Digital Teaching and Learning, che possiedono un'ampia esperienza nell'insegnamento.

Attraverso un sistema di apprendimento video di alta qualità, sarai in grado di imparare in modo coinvolgente, con un impatto molto maggiore.

Un Master Privato di alta qualità creato per aumentare la tua competitività ed efficienza in questo settore.



02 Obiettivi

Il Master Privato in Digital Teaching and Learning mira a fornire ai professionisti dell'insegnamento le conoscenze più complete e aggiornate nel campo dell'insegnamento supportato dalle nuove tecnologie. Un processo di sviluppo completo che ti permetterà di includere i suoi numerosi vantaggi nel tuo modo di lavorare.



“

Acquisite le conoscenze più complete in materia di insegnamento e apprendimento digitale e fai in modo che il tuo lavoro tragga vantaggio dalle infinite possibilità e vantaggi della sua applicazione nell'insegnamento"



Obiettivi generali

- ♦ Introdurre gli studenti al mondo dell'insegnamento da un'ampia prospettiva che li preparerà al lavoro futuro
- ♦ Conoscere i nuovi strumenti e le tecnologie applicate alla didattica.
Esplorare le competenze digitali in profondità
- ♦ Mostrare le diverse opzioni e modalità di lavoro dell'insegnante sul suo posto di lavoro
- ♦ Favorire l'acquisizione di competenze e abilità di comunicazione e trasmissione delle conoscenze
- ♦ Incentivare la preparazione continua dello studente e l'interesse per l'innovazione didattica

“

Un processo stimolante ed efficace che ti porterà a realizzare tutti i tuoi obiettivi di crescita professionale in questo campo”





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
- ♦ Descrivere i vantaggi e gli svantaggi della tecnologia educativa

Modulo 2. Digital teaching

- ♦ Spiegare le peculiarità 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 impiego nell'ambiente digitale

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

- ♦ Spiegare 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
- ♦ Spiegare l'evoluzione di LinkedIn, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Spiegare 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
- ♦ Spiegare come gestire una crisi di comunicazione sui social media
- ♦ Descrivere i diversi trucchi che li aiuteranno ad essere più efficaci nei social network

Modulo 5. Innovazione tecnologica nell'educazione

- ♦ Distinguere tra reti mobili e Wifi
- ♦ Classificare i 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

- ♦ Impostare il *Sleep Texting*
- ♦ Scoprire la nomofobia
- ♦ Identificare il F.O.M.O.
- ♦ Comprendere la dipendenza dalla tecnologia
- ♦ Imparare 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
- ♦ Identificare le differenze tra l'insegnamento tradizionale e la *Flipped Classroom*
- ♦ Testare il legame tra il modello *Flipped Classroom* e la tassonomia di Bloom





Modulo 8. L'ambiente Apple in 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 da questa piattaforma
- ♦ Visualizzare le lezioni dal vivo
- ♦ Interagire tramite chat tra insegnanti e studenti per risolvere problemi e dubbi

Modulo 10. Piattaforma per la gestione dei centri, Alexia

- ♦ Conoscere i diversi tipi di piattaforme di gestione
- ♦ Apprendere le caratteristiche comuni offerte dalle piattaforme di gestione dei centri
- ♦ Identificare le difficoltà tecnologiche negli adulti
- ♦ Introdurre gli strumenti di valutazione dell'implementazione della tecnologia
- ♦ Distinguere i costi e i benefici dell'implementazione della tecnologia

03

Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del Master Privato in Digital Teaching and Learning, il professionista avrà acquisito le competenze professionali necessarie per includere nel proprio lavoro di insegnante le diverse possibilità che le nuove tecnologie apportano all'insegnamento e all'apprendimento, usando i diversi strumenti proposti in questo completo Master Privato.



“

Con questo programma sarai in grado di padroneggiare nuove metodologie e strategie di insegnamento e apprendimento digitale e di applicarle efficacemente nel tuo mestiere di insegnante"



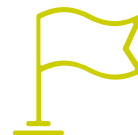
Competenze generali

- ♦ Comprendere le conoscenze generali sul Digital Teaching and Learning che forniscono un'opportunità per l'inizio e lo sviluppo professionale in quest'area.
- ♦ 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 nel Master Privato con quelle precedenti, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ♦ Trasmettere le conoscenze teoriche e pratiche acquisite e sviluppare la capacità di critica e ragionamento davanti a un pubblico specializzato e non, in maniera chiara e senza ambiguità
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permettano un aggiornamento continuo per il miglior svolgimento della propria funzione professionale



Un passo decisivo per la tua specializzazione che non puoi lasciarti sfuggire"





Competenze specifiche

- ♦ Classificare le caratteristiche dell'apprendimento diretto rispetto a quello indiretto
- ♦ Applicare i diversi strumenti per la creazione di contenuti, la gestione dei social media e l'analisi dei social network
- ♦ Spiegare come sono nati i social network e quali cambiamenti hanno portato nel campo dell'educazione
- ♦ Spiegare la metacognizione e l'intelligenza di apprendimento
- ♦ Spiegare la differenza tra una rete di insegnamento professionale e una rete personale, così come le diverse chiavi da seguire in ciascuna di esse
- ♦ Utilizzare il linguaggio di programmazione di Apple e apprezzare la crescente importanza di questo tipo di alfabetizzazione digitale
- ♦ Applicare le chiavi di base per analizzare i dati forniti dai social network al fine di prendere decisioni sui contenuti da diffondere
- ♦ Praticare la conversazione digitale e le chiavi che la definiscono
- ♦ Spiegare le regole di base dei Social Network per un uso corretto ed efficace dei profili
- ♦ Applicare i criteri tecnopedagogici per la scelta dei diversi dispositivi come strumenti di gestione, insegnamento e apprendimento
- ♦ Identificare gli elementi e gli strumenti chiave nell'analisi precedente all'implementazione della tecnologia in classe
- ♦ Sapere come applicare le linee guida che dovrebbero guidare la progettazione del modello di implementazione

04 Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende i maggiori esperti in Digital Teaching and Learning che apportano a questo programma l'esperienza del loro lavoro. Alla progettazione ed elaborazione del Master Privato, inoltre, partecipano altri rinomati specialisti che completano il programma in modo interdisciplinare.



“

*Impara dai professionisti dell'istruzione
come incorporare il supporto delle nuove
tecnologie nel tuo mestiere di insegnante
e scopri come incrementare lo sviluppo
e la motivazione dei tuoi studenti”*

Direttore Ospite Internazionale

La Dott.ssa Stephanie Doscher è una leader nell'educazione di fama internazionale, riconosciuta per la sua influenza nel campo dell'**apprendimento globale** e dell'**internazionalizzazione completa**. In qualità di Direttrice dell'*Office of Collaborative Online International Learning (COIL)* della 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 **apprendimento globale**, **internazionalizzazione globale**, **innovazione sociale** ed **eccellenza inclusiva**. Il suo lavoro recente si concentra sul rapporto tra diversità e produzione di conoscenza attraverso lo scambio virtuale COIL.

In effetti, vanta una produzione accademica prolifica, con diversi articoli in riviste rinomate come il *Journal of International Students*, *EAIE Forum* e l'*Handbook of International Education of Higher Education* dell'Associazione Internazionale delle Università. Ha anche partecipato a presentazioni in varie conferenze e workshop internazionali, arricchendo il dialogo accademico sull'**istruzione globale**.

I suoi contributi come coautrice della "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. Per non parlare del suo ruolo di spicco come conduttrice del podcast "Making Global Learning Universal".



Dott.ssa Doscher, Stephanie

- Membro del Centro per la Leadership della FIU
- Specialista dell'Apprendimento Globale
- Dottorato in Amministrazione e Supervisione Educativa presso la FIU
- Master in Educazione Secondaria presso la Western Washington University
- Membro di: Associazione dei Collegi e delle Università Americane (AAC&U), Associazione Americana di Valutazione (AEA), Associazione Americana di Educazione Internazionale (AIEA), Società di Educazione Comparativa e Internazionale (CIES)

“

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

Direzione



Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere Tecnico in Informatica Gestionale
- ♦ Master in E-commerce e specialista nelle ultime tecnologie applicate all'insegnamento, Digital Marketing, sviluppo di applicazioni web e Internet business
- ♦ Direttore di Positrace, agenzia di sviluppo web e marketing digitale
- ♦ Direttore di Club de Talentos
- ♦ Ingegnere Informatico UNED
- ♦ Master in Digital Teaching and Learning TECH Education



Personale docente

Dott. Albiol Martín, Antonio

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

Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Maestro di Educazione Fisica
- ♦ Specialista in Flipped Classroom (I livello di Flipped Learning e formatore di II livello in Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Dott. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

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

Dott. De la Serna, Juan Moisés

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

05

Struttura e contenuti

Il piano di studi presenta un'attenta selezione di contenuti che includono gli strumenti digitali più interessanti per l'insegnamento, strutturati in modo dinamico per mantenere l'interesse e fornire allo studente un'esperienza di crescita professionale e personale di altissima qualità.



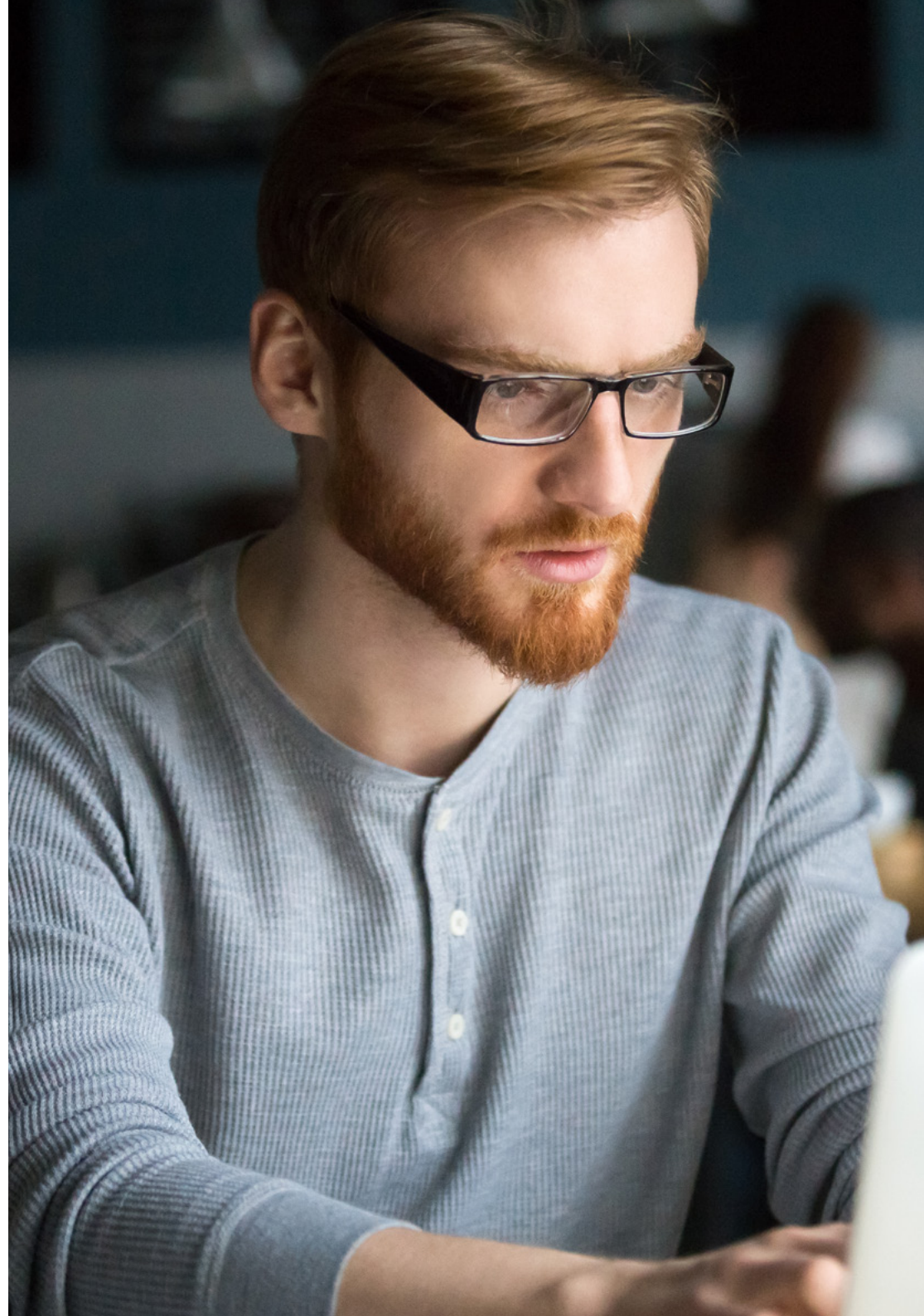


“

Un programma creato per promuovere un processo di crescita delle competenze personali e professionali nell'ambiente digitale, che segnerà un prima e un dopo nel tuo sviluppo in questo campo”

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'istruzione
 - 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 sull'istruzione
- 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. Attuazione
- 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. La privacy
 - 2.7.3. Il cybercrime nelle scuole

- 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'istruzione

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 *Digital Branding*?
 - 3.4.2. Come lavorare con il *Digital Branding*?
- 3.5. Come posizionarsi nella didattica digitale?
 - 3.5.1. Casi di successo di branding degli insegnanti
 - 3.5.2. Usi tipici
- 3.6. La reputazione online
 - 3.6.1. La reputazione online vs. la reputazione 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 divulgazione didattica
 - 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. Profilo Twitter per la divulgazione didattica
 - 4.3.2. Ricerca e basi di dati Twitter
 - 4.3.3. 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 divulgazione didattica
- 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 media
 - 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 media
- 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 nell'educazione

- 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. La Programmazione in educazione
 - 5.3.1. Benefici della programmazione in 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 ha nell'educazione?
- 5.8. Come sviluppare le tue applicazioni di RA?
 - 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. Gamifications strutturale
 - 6.3.2. Gamifications 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 Applicazioni
 - 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. Cos'è 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 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 FC ci 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. L'ambiente Apple in educazione

- 8.1. Dispositivi mobili nell'istruzione
 - 8.1.1. *Lm-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 dell'insegnamento: 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 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 l'istruzione
 - 9.2.1. Il coinvolgimento di Google nell'istruzione
 - 9.2.2. Procedure di richiesta 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. Google GSuite uso avanzato
 - 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
- 9.4. Strumenti per la ricerca di informazioni nella 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 organizzare le 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. Conservazione
- 9.8. Strumenti di Google per il lavoro collaborativo
 - 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 TIC come strumento di gestione e progettazione

- 10.1. Strumenti TIC nel centro
 - 10.1.1. Il fattore dirompente delle TIC
 - 10.1.2. Obiettivi delle TIC
 - 10.1.3. Buone pratiche nell'uso delle TIC
 - 10.1.4. Criteri per la scelta degli strumenti
 - 10.1.6. Sicurezza

- 10.2. Comunicazione
 - 10.2.1. Piani di comunicazione
 - 10.2.2. Gestori di messaggia 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. Email
 - 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. Creazione 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. Strumenti 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. Permessi e gestione amministrativa di 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: Formazione per docenti
 - 10.10.1. Aree (materie)
 - 10.10.2. Valutare
 - 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

06

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





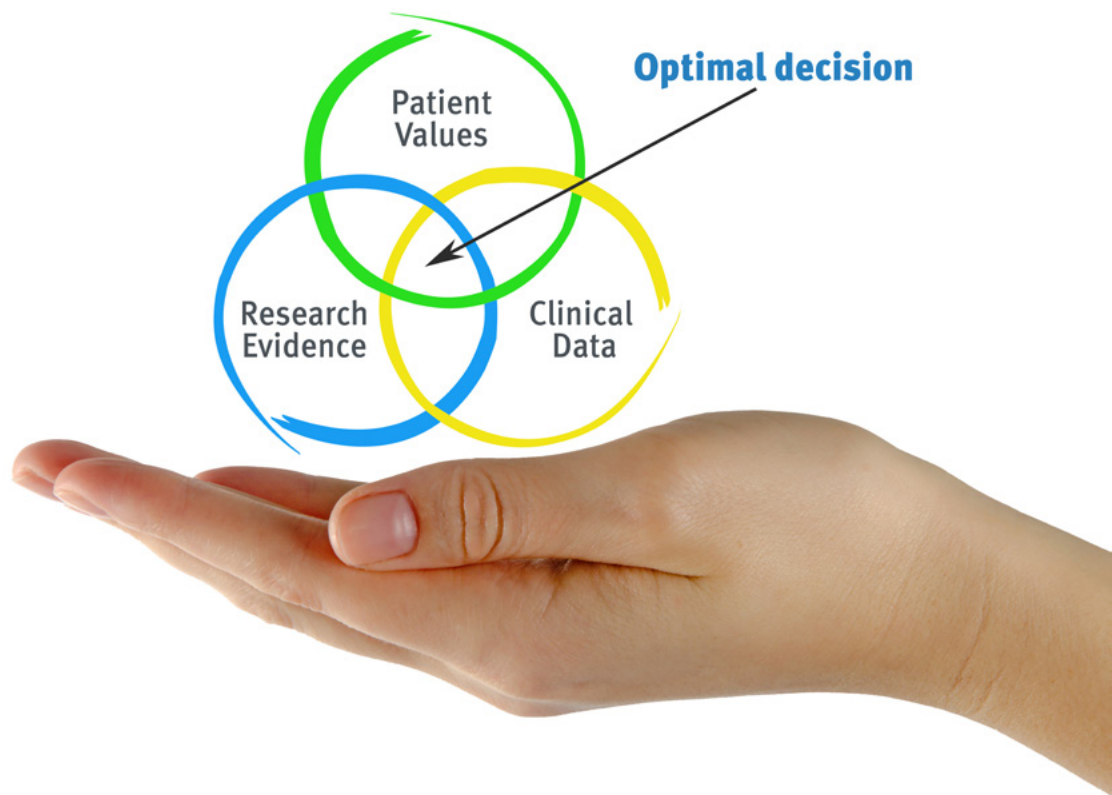
“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazioni reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.



Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.

“

Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard”

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

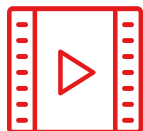
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Tecniche e procedure educative in video

TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



Riepiloghi interattivi

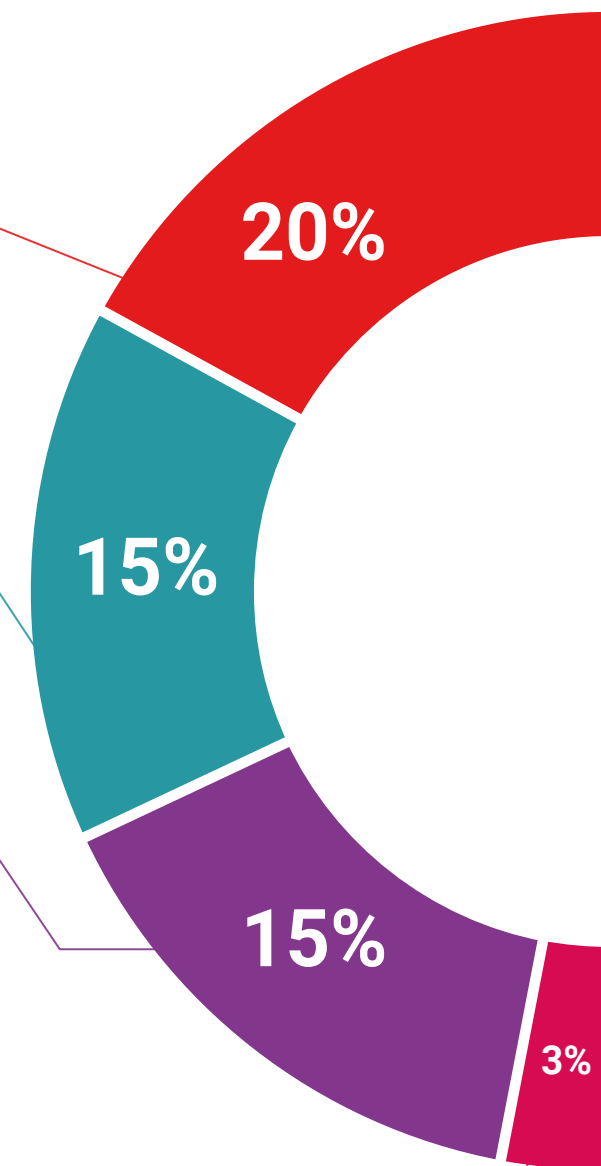
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

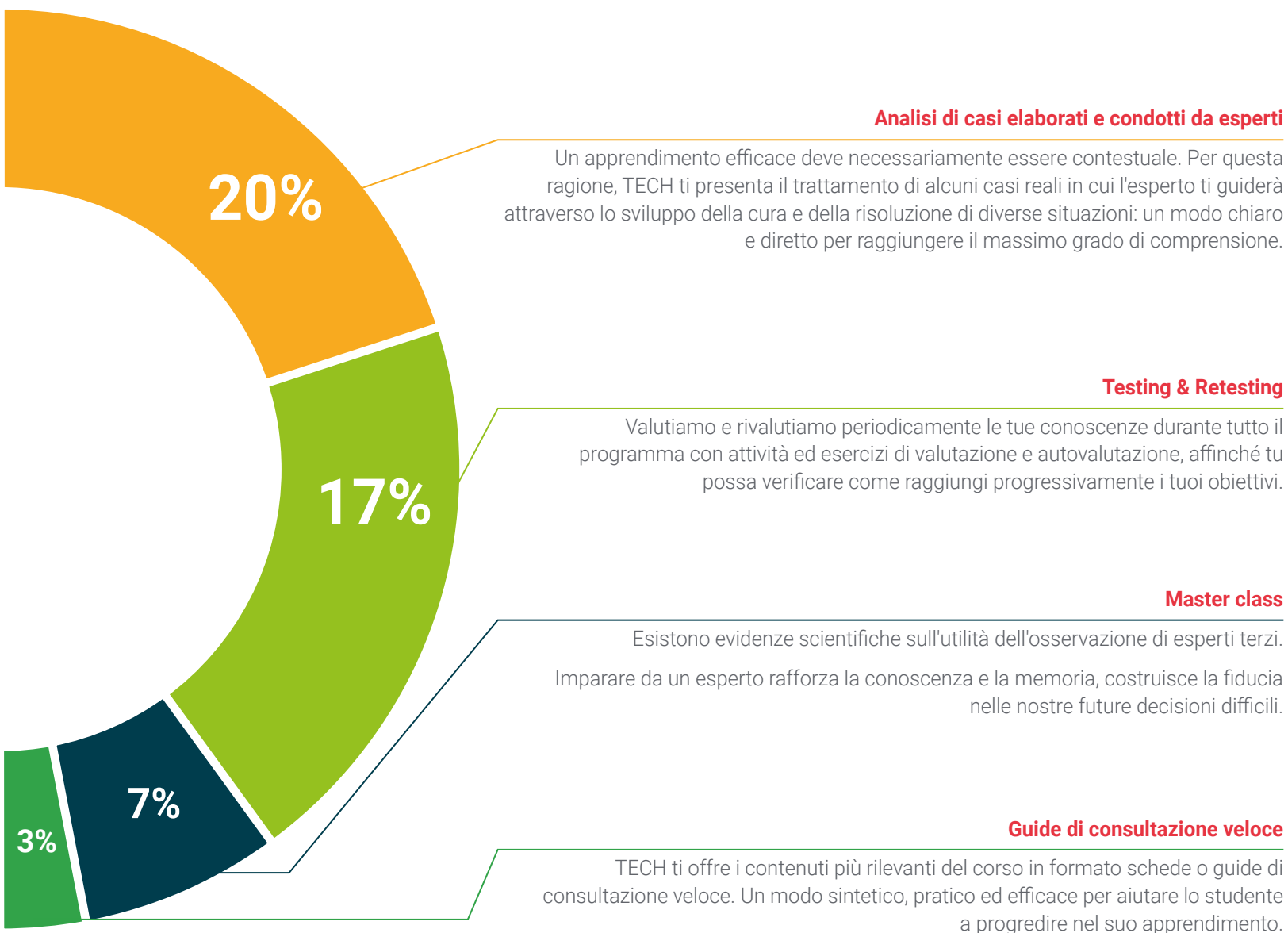
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





07

Titolo

Il Master Privato in Digital Teaching and Learning ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Master Privato in Digital Teaching and Learning** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

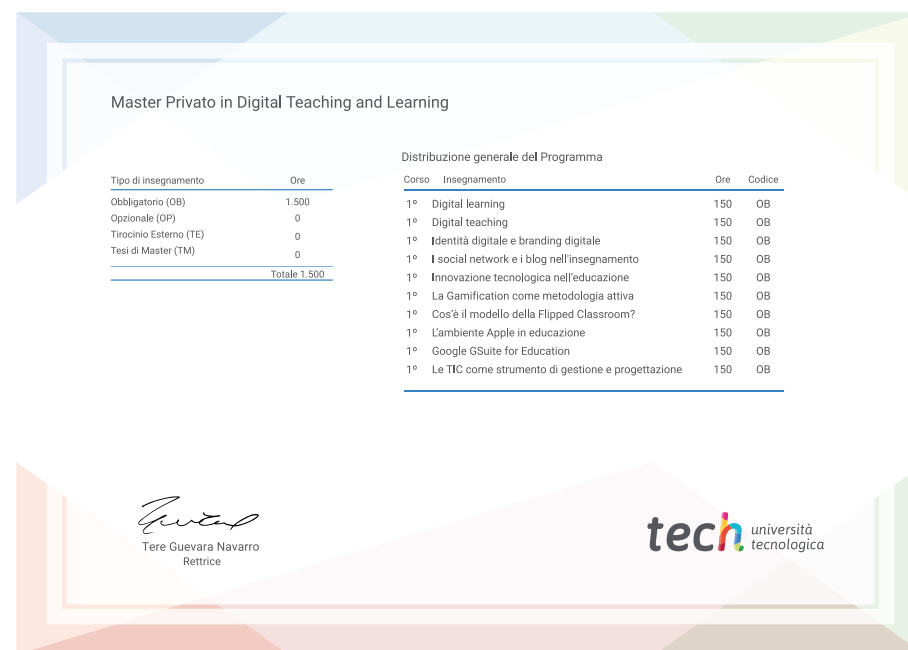
Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

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

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION 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 lingue

tech università
tecnologica

Master Privato
**Digital Teaching
and Learning**

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Digital Teaching and Learning