

Master Semipresenziale

Flipped Classroom





Master Semipresenziale Flipped Classroom

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-flipped-classroom

Indice

01

Presentazione del programma

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 8

03

Piano di studi

pag. 12

04

Obiettivi didattici

pag. 20

05

Tirocinio

pag. 26

06

Centri di tirocinio

pag. 32

07

Opportunità professionali

pag. 36

08

Metodologia di studio

pag. 42

09

Personale docente

pag. 52

10

Titolo

pag. 56

01

Presentazione del programma

Il modello pedagogico della *Flipped Classroom*, o aula capovolta, ha guadagnato rilevanza negli ultimi anni riorganizzando le tradizionali dinamiche di insegnamento. In questo approccio, gli studenti accedono ai contenuti teorici al di fuori dell'aula, attraverso risorse come video, letture o podcast, consentendo che il tempo in classe sia dedicato ad attività pratiche, dibattiti e risoluzione dei problemi. Questa metodologia promuove l'autonomia degli studenti, incoraggia l'apprendimento attivo e facilita una maggiore personalizzazione del processo educativo. In questo contesto, TECH ha sviluppato un programma completo, la cui teoria 100% online sarà accessibile da qualsiasi dispositivo elettronico con connessione a Internet. Inoltre, comprenderà un periodo di pratica di 3 settimane in una delle scuole più rinomate.



“

Grazie a questo Master Semipresenziale avrai l'opportunità di trasformare la tua pratica educativa attraverso un approccio innovativo che combina la teoria con l'applicazione pratica"

Il modello *Flipped Classroom*, o aula capovolta, continua a consolidarsi come strategia educativa efficace, dove la tecnologia ha trasformato le dinamiche dell'apprendimento. Infatti, secondo uno studio dell'Università di Harvard, questa metodologia migliora del 25% la partecipazione degli studenti, spostando l'istruzione teorica fuori dall'aula e dedicando il tempo presenziale a dibattiti e risoluzione dei problemi.

Così è nato questo Master Semipresenziale, progettato per formare gli insegnanti nell'efficace implementazione di questa metodologia, promuovendo la trasformazione della dinamica educativa tradizionale. In questo senso, analizzeranno i principi fondamentali del modello, scoprendo come ridefinisce il ruolo dell'insegnante e promuove la partecipazione degli studenti e delle loro famiglie.

Approfondiranno anche le strategie pratiche per creare ambienti collaborativi, integrare metodologie attive come l'apprendimento cooperativo e la gamification e progettare risorse educative innovative. In questo modo, i professionisti svilupperanno le proprie classi capovolte, affronteranno sfide comuni e sfrutteranno gli strumenti digitali per la creazione di contenuti propri, dai video ai materiali grafici.

Infine, la pianificazione e la valutazione saranno inclusa nel modello *Flipped Classroom*. In questo modo, i professionisti acquisiranno competenze per programmare attività basate sulla tassonomia di Bloom, gestire spazi di apprendimento individuali e di gruppo e valutare efficacemente i progressi. Inoltre, si enfatizzerà l'importanza del feedback come strumento di miglioramento continuo e nell'applicazione di metodi ludici e digitali per arricchire l'esperienza educativa.

In questo modo, TECH ha progettato un programma completo, che si adatterà perfettamente agli orari di lavoro e personali degli studenti, e sarà diviso in due aree chiave. In primo luogo, la preparazione teorica 100% online, che avrà come base la rivoluzionaria metodologia *Relearning*, consistente nella reiterazione di concetti chiave per un'assimilazione ottimale dei contenuti. Infine, gli studenti avranno accesso ad un tirocinio pratico esaustivo in una rinomata scuola di loro scelta.

Questo **Master Semipresenziale in Flipped Classroom** possiede il programma educativo più completo e aggiornato sul mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi pratici presentati da professionisti dell'istruzione, esperti di Flipped Classroom 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



Analizzerai le principali differenze con l'insegnamento convenzionale, collegando la Flipped Classroom alla tassonomia di Bloom e evidenziandone i vantaggi per soddisfare le diversità della classe"

“

L'esclusivo tirocinio pratico di 3 settimane ti offrirà una preziosa opportunità per applicare, in modo reale e supervisionato, le conoscenze acquisite durante tutto il programma"

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.

Padroneggerai tecniche avanzate, come l'uso di Escape Room educative, che potenziano l'ingegno e la logica degli studenti mentre incoraggiano l'apprendimento attivo. Iscriviti subito!

Creerai un ambiente di apprendimento attivo e dinamico che promuove lo sviluppo delle abilità critiche e collaborative nei tuoi studenti, attraverso i migliori materiali didattici del panorama accademico.



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.

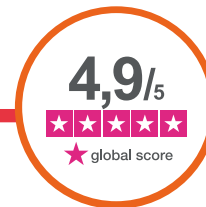
Leader nell'occupabilità

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

Nel corso del programma, gli insegnanti esamineranno i principi di base del modello Flipped Classroom fino a tecniche avanzate come la gamification e la progettazione di *Escape Rooms* educative. Saranno inclusi anche lo sviluppo di contenuti digitali propri, l'uso di strumenti tecnologici innovativi e strategie di valutazione che consentano ai professionisti di creare esperienze di apprendimento dinamiche e personalizzate. Inoltre, attraverso una pianificazione efficace e l'autoregolamentazione degli studenti, gli studenti acquisiranno le competenze necessarie per guidare classi più interattive, inclusive e adattate alle esigenze del settore educativo moderno.



“

Comprenderai i principi fondamentali della Flipped Classroom, evidenziando l'evoluzione del ruolo dell'insegnante e l'importanza di coinvolgere gli studenti e le loro famiglie nel processo di apprendimento"

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

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

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

Modulo 2. Avvio del Modello Insieme alle Nuove Metodologie di Apprendimento Cooperativo

- 2.1. *Flipped Classroom* e apprendimento cooperativo
 - 2.1.1. Cos'è l'apprendimento cooperativo?
 - 2.1.2. Problemi nell'implementazione dell'apprendimento cooperativo
- 2.2. Raggruppiamo i nostri studenti
 - 2.2.1. Progettiamo i raggruppamenti
 - 2.2.2. Disposizione, distribuzione e collocazione degli alunni nelle squadre
- 2.3. Creiamo una classe cooperativa
 - 2.3.1. Regole nella cooperativa
 - 2.3.2. Ruoli cooperativi
- 2.4. I tre pilastri dell'apprendimento cooperativo
 - 2.4.1. Interdipendenza positiva
 - 2.4.2. Responsabilità individuale
 - 2.4.3. Partecipazione paritaria
- 2.5. Modelli di cooperazione per una classe invertita
 - 2.5.1. Lavoro di gruppo
 - 2.5.2. Lavoro di gruppo e lavoro individuale
 - 2.5.3. Lavoro individuale e lavoro di gruppo
 - 2.5.4. Lavoro individuale
- 2.6. Tecniche cooperative semplici
 - 2.6.1. Tre minuti di stop
 - 2.6.2. Twitter cooperativo
- 2.7. Tecniche cooperative complesse
 - 2.7.1. Jigsaw o rompicapo
 - 2.7.2. Gruppi di ricerca

- 2.8. Valutazione
 - 2.8.1. Valutare il docente
 - 2.8.2. Autovalutazione
 - 2.8.3. Co-valutazione

Modulo 3. Creare una Classe Capovolta o *Flipped Classroom*

- 3.1. Insegnare agli allievi la tecnica, presentando loro il modello
 - 3.1.1. Insegnare a guardare i video
 - 3.1.2. Convincere gli alunni
 - 3.1.3. Insegnare come ottenere idee
- 3.2. Preparare i contenuti
 - 3.2.1. I pilastri del FC
 - 3.2.2. Vantaggi
 - 3.2.3. Svantaggi
- 3.3. Creare un posto per il materiale
 - 3.3.1. Come condividere i video o il materiale?
 - 3.3.2. Dove trovare il materiale di altre persone?
- 3.4. Conoscere il *Flip-in-Class*
 - 3.4.1. Modalità "Flip in classe"
 - 3.4.2. Motivi per utilizzarlo
 - 3.4.3. Come lavorare su di esso?
- 3.5. Problemi e ostacoli che possono sorgere
 - 3.5.1. Ostacoli che possono verificarsi in diverse situazioni
- 3.6. Risolvere le possibili difficoltà
 - 3.6.1. Come affrontare i problemi che si presentano?
- 3.7. Perché la *Flipped Classroom* funziona davvero?
 - 3.7.1. Il motivo principale per cui la FC funziona
 - 3.7.2. Percezione degli alunni del modello della FC
- 3.8. Suggerimenti da ricordare
 - 3.8.1. Suggerimenti per uno spazio personalizzato
 - 3.8.2. Rendere coinvolgente il tempo in classe

- 3.9. Appunti Cornell
 - 3.9.1. Cosa sono gli appunti Cornell?
 - 3.9.2. Storie degli appunti Cornell
 - 3.9.3. Formato e relazioni con il FC
 - 3.9.4. Appunti

Modulo 4. Creare contenuti propri, strumenti di *Flipped Classroom*

- 4.1. Introduzione
 - 4.1.1. Contenuto proprio
 - 4.1.2. Contenuti esterni
 - 4.1.3. Strumenti e *app*
- 4.2. Suggerimenti per creare video efficaci
 - 4.2.1. Importanza di un buon design digitale
 - 4.2.2. Durata
 - 4.2.3. Tipi di scatti
 - 4.2.4. Voce, intonazione
 - 4.2.5. Arricchire i video
 - 4.2.6. Concretezza nel video
- 4.3. Creazione di video con cellulari o *tablet*
 - 4.3.1. Come creare video?
 - 4.3.2. Editing video
- 4.4. Creazione di video con screenshot
 - 4.4.1. Come creare video?
 - 4.4.2. Editing video
- 4.5. Creazione di video con croma
 - 4.5.1. Strumenti da impiegare
 - 4.5.2. Editing
- 4.6. Infrastruttura di gadget digitali
 - 4.6.1. Versatilità
 - 4.6.2. Facilità di utilizzo
 - 4.6.3. Costi

- 4.7. Altri elementi importanti nella creazione e nel montaggio di video
 - 4.7.1. Strumenti
 - 4.7.2. Hardware
- 4.8. Creare una *Flipped Classroom* con poca tecnologia
 - 4.8.1. Come si può fare con poca o nessuna tecnologia?

Modulo 5. La gamification come metodologia attiva: *Flipped* + gamification

- 5.1. Storia, definizione e concetti
 - 5.1.1. Storia e contesto
 - 5.1.2. Definizione
 - 5.1.3. Concetti iniziali
- 5.2. Elementi
 - 5.2.1. Classificazione
 - 5.2.2. Riconoscimenti e diplomi
 - 5.2.3. Oggetti da collezione
 - 5.2.4. Moneta di scambio
 - 5.2.5. Chiavi
 - 5.2.6. Premi
- 5.3. Meccanismi
 - 5.3.1. Gamification strutturale
 - 5.3.2. Gamification di contenuto
- 5.4. Strumenti digitali
 - 5.4.1. Strumenti di gestione
 - 5.4.2. Strumenti di produttività
 - 5.4.2.1. Distintivi
 - 5.4.2.2. Carte
 - 5.4.2.3. Altri
- 5.5. Gamification e *serious games*
 - 5.5.1. Il gioco in classe
 - 5.5.2. Tipologia di giochi
- 5.6. Catalogo dei giochi commerciali
 - 5.6.1. Giochi per sviluppare le competenze
 - 5.6.2. Giochi per sviluppare contenuti

- 5.7. Videogiochi e *Applicazioni*
 - 5.7.1. Giochi per sviluppare le competenze
 - 5.7.2. Giochi per sviluppare contenuti
- 5.8. Progettazione della gamification
 - 5.8.1. Approccio, obiettivi
 - 5.8.2. Integrazione nel curriculum
 - 5.8.3. Storia
 - 5.8.4. Estetica
 - 5.8.5. Valutazione
- 5.9. Design del gioco
 - 5.9.1. Approccio, obiettivi
 - 5.9.2. Integrazione nel curriculum
 - 5.9.3. Storia
 - 5.9.4. Estetica
 - 5.9.5. Valutazione

Modulo 6. *Escape Room* nelle classi

- 6.1. Storia delle *Escape Room*
 - 6.1.1. Da dove provengono?
 - 6.1.2. Popolarità
- 6.2. Conoscere il formato
 - 6.2.1. Quando farlo?
 - 6.2.2. *Escape room* al chiuso
 - 6.2.3. *Escape room* all'aperto
 - 6.2.4. Creazione del formato
- 6.3. Passi da considerare
 - 6.3.1. Narrazione
 - 6.3.2. Materiali
 - 6.3.3. Verifiche
- 6.4. Aspetti che stimolano l'attenzione
 - 6.4.1. Sorpresa
 - 6.4.2. Creatività
 - 6.4.3. Emozione

- 6.5. Migliorare l'apprendimento attraverso la motivazione
 - 6.5.1. Incoraggiare il lavoro di squadra con un obiettivo comune tra tutti
 - 6.5.2. Creare spazi per la discussione e il processo decisionale
- 6.6. Aspetti da prendere in considerazione per la sua creazione
 - 6.6.1. Allestimento dell'aula
 - 6.6.2. Contenuti
 - 6.6.3. Progettazione per risolvere enigmi
 - 6.6.4. Progettazione di enigmi, puzzle
 - 6.6.5. Narrazione emozionante
 - 6.6.6. Ordine delle prove
 - 6.6.7. Ricompensa
- 6.7. Strumenti per la creazione
 - 6.7.1. Materiali e loro possibilità
- 6.8. Caso pratico
 - 6.8.1. Esempio di *Escape Room*

Modulo 7. Alzare il livello di *Flipped Classroom*

- 7.1. Metodologie induttive
 - 7.1.1. Cosa sono le metodologie induttive?
 - 7.1.2. Metodologie deduttive vs. Metodologie induttive
 - 7.1.3. Metodologie induttive + FC
- 7.2. Progetti e ABP
 - 7.2.1. Descrizione del metodo
 - 7.2.2. Obiettivi della sua attuazione
 - 7.2.3. Caratteristiche e fasi
 - 7.2.4. APB e FC
- 7.3. Apprendimento tra pari (*peer Instruction*)
 - 7.3.1. Che cos'è l'apprendimento tra pari?
 - 7.3.2. Come funziona?
 - 7.3.3. *Peer Instruction* e FC
- 7.4. *Flipped Classroom*
 - 7.4.1. Cos'è la *Flipped Classroom*?
 - 7.4.2. Il lavoro di Ramsey Musallam
 - 7.4.3. *Flipped Classroom* e *Learning Cycles*

- 7.5. *Learning by doing* (imparare facendo)
 - 7.5.1. Storia
 - 7.5.2. Che significa imparare facendo?
 - 7.5.3. Vantaggi
 - 7.5.4. Proposte
- 7.6. Apprendimento Basato su Problemi
 - 7.6.1. Cos'è l'Apprendimento Basato su Problemi?
 - 7.6.2. Lavorare con questa metodologia
 - 7.6.3. APB + FC
- 7.7. Modello SAMR
 - 7.7.1. Integrazione strumenti TIC nei processi educativi
 - 7.7.2. Rappresentazione del modello
 - 7.7.3. Componenti del modello SAMR passo dopo passo
- 7.8. *Blended Learning*
 - 7.8.1. Cos'è il *Blended Learning*?
 - 7.8.2. Vantaggi
 - 7.8.3. Esempi di sistemi BL
 - 7.8.4. Strategie
- 7.9. JITT (*Just-in-time Teaching*)
 - 7.9.1. Storia
 - 7.9.2. Metodologia
 - 7.9.3. JITT + FC

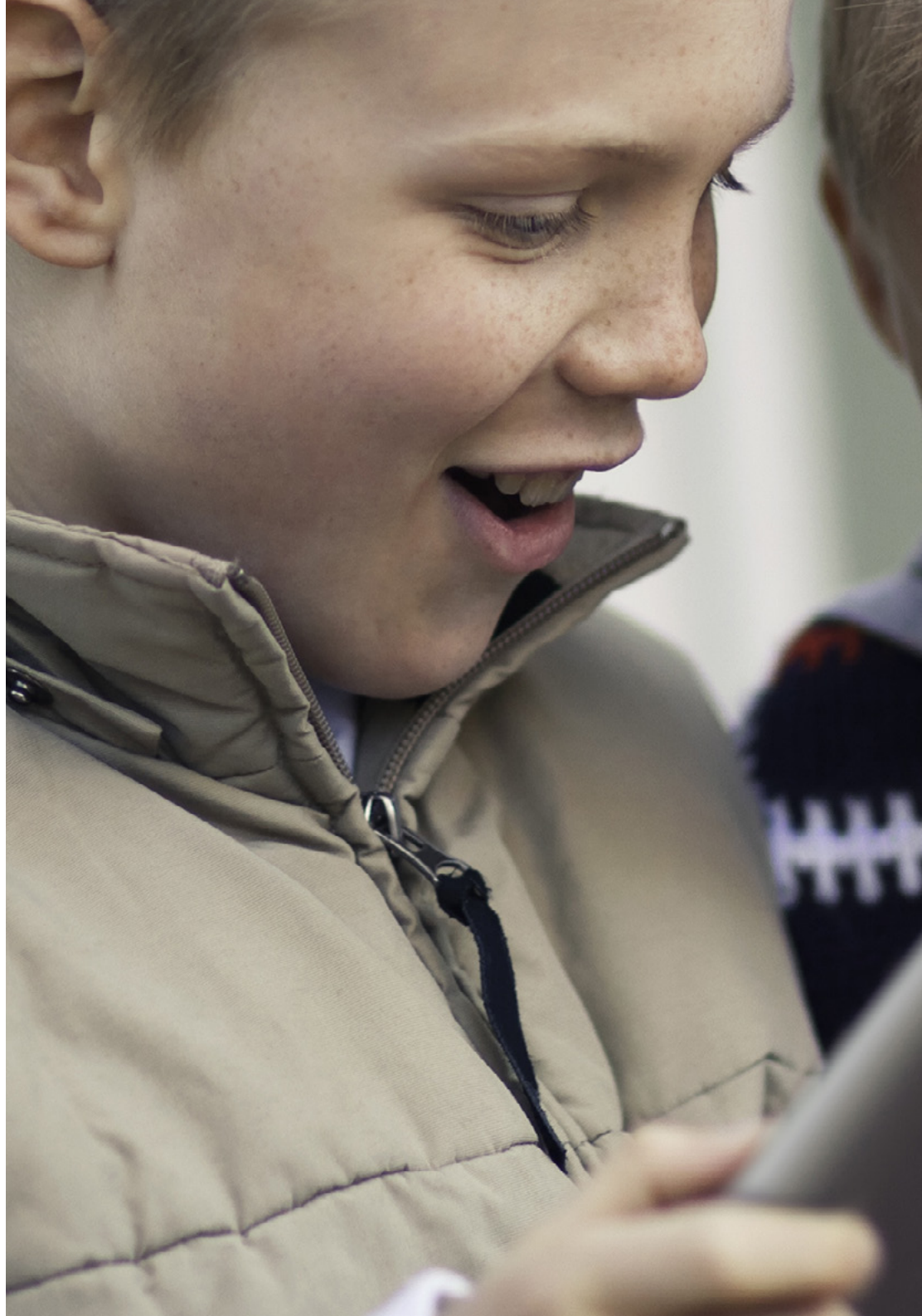
Modulo 8. Creazione di materiale grafico, *Flipped* non è solo video: Progettazione di un PLE (Ambiente di Apprendimento Personalizzato)

- 8.1. Cos'è un Ambiente di Apprendimento Personalizzato (PLE)?
 - 8.1.1. Concetto di PLE
 - 8.1.2. Progettazione del PLE
- 8.2. Piattaforme della classe
 - 8.2.1. Edmodo
 - 8.2.2. Google Classroom
- 8.3. Creazione di materiale interattivo
 - 8.3.1. Genial.ly

- 8.4. Codici QR
 - 8.4.1. Usi educativi
 - 8.4.2. Creazione di codici QR
- 8.5. Infografiche
 - 8.5.1. Piktochart
 - 8.5.2. Canva
- 8.6. Mappe mentali
 - 8.6.1. GoConqr
 - 8.6.2. Mindomo
 - 8.6.3. Popplet
- 8.7. Creazione di un sito
 - 8.7.1. WIX
- 8.8. Uso dei social network nella didattica
 - 8.8.1. Twitter
 - 8.8.2. Instagram
- 8.9. Lavorare con PDF
 - 8.9.1. Perusall

Modulo 9. Programmazione e pianificazione nel modello della *Flipped Classroom*

- 9.1. Perché capovolgere la lezione?
 - 9.1.1. Prove della necessità della lezione capovolta
- 9.2. Tassonomia di Bloom per programmare
 - 9.2.1. Definizione dei livelli cognitivi della Tassonomia di Bloom
- 9.3. Spazio individuale
 - 9.3.1. Spazio individuale del docente e dello studente
- 9.4. Sistema di gestione dell'apprendimento
 - 9.4.1. Google Classroom
 - 9.4.2. Padlet
- 9.5. Spazio di gruppo
 - 9.5.1. Cosa fare nello spazio di gruppo?
- 9.6. Disegno di un'unità *flipped*
 - 9.6.1. Elementi di un'unità *flipped*
 - 9.6.2. Esempio di un'unità *flipped*
- 9.7. Come valutare la propria lezione capovolta
 - 9.7.1. Diverse strategie per valutare i nostri studenti





Modulo 10. Una nuova forma di valutazione

- 10.1. Kahoot
 - 10.1.1. Descrizione dello strumento
 - 10.1.2. Modalità di gioco
 - 10.1.3. Creazione di attività
- 10.2. Socrative
 - 10.2.1. Descrizione dello strumento
 - 10.2.2. Modalità di gioco
 - 10.2.3. Creazione di attività
- 10.3. Google Forms
 - 10.3.1. Descrizione dello strumento
 - 10.3.2. Creazione di documenti
- 10.4. EdPuzzle
 - 10.4.1. Descrizione dello strumento
 - 10.4.2. Creazione di attività
- 10.5. Rubriche
 - 10.5.1. Descrizione del sistema di valutazione per rubrica
 - 10.5.2. Creazione di rubriche
- 10.6. iDoceo
 - 10.6.1. Descrizione dello strumento
 - 10.6.2. Imparare a gestire la lezione con iDoceo
- 10.7. Additio
 - 10.7.1. Descrizione dello strumento
 - 10.7.2. Imparare a gestire la lezione con Additio
- 10.8. CoRubrics
 - 10.8.1. Descrizione dello strumento
 - 10.8.2. Creazione di rubriche con CoRubrics
- 10.9. Google Classroom
 - 10.9.1. Descrizione dello strumento
 - 10.9.2. Imparare a gestire le aule virtuali e i loro esercizi

04

Obiettivi didattici

Attraverso questa qualifica, gli studenti comprenderanno i fondamenti della Flipped Classroom, acquisiranno competenze nella progettazione di contenuti digitali interattivi e saranno in grado di integrare metodologie attive come l'apprendimento cooperativo e la gamification. Saranno inoltre sviluppate competenze digitali e strategie di valutazione innovative, che preparino gli insegnanti a gestire classi dinamiche, inclusive e orientate all'apprendimento autonomo. In questo modo, saranno in grado di personalizzare l'insegnamento, soddisfare la diversità degli studenti e massimizzare l'impatto positivo.





“

Gestirai strumenti tecnologici che consentono la creazione di contenuti propri, come i video, adattando il modello a contesti con poca tecnologia e garantendo un'istruzione accessibile"



Obiettivo generale

- L'obiettivo generale del Master Semipresenziale in Flipped Classroom sarà quello di incorporare strumenti digitali e tecniche per progettare efficaci sequenze didattiche, valutando, co e auto-valutando attraverso rubriche e piattaforme tecnologiche. Si approfondirà anche la progettazione e l'applicazione del modello Flipped Classroom, comprendendo in che modo favorisce l'apprendimento attivo e come può integrare e potenziare altre metodologie. Inoltre, i docenti esamineranno la creazione di contenuti digitali, compresa la produzione di video e materiali specifici, e l'uso della gamification come strumento motivazionale che integra l'insegnamento invertito

“

Progetterai esperienze didattiche ludiche, integrando strumenti digitali per valutare e gestire in modo efficiente la classe, grazie a una vasta libreria di risorse multimediali innovative”





Obiettivi specifici

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

- ♦ Conoscere i principi della *Flipped Classroom*
- ♦ Descrivere l'importanza del nuovo ruolo dell'insegnante in classe
- ♦ Spiegare il ruolo degli studenti e delle famiglie nel modello *Flipped Classroom*
- ♦ Scoprire i benefici della *Flipped Classroom* con le diversità di classe
- ♦ Identificare le differenze tra l'insegnamento tradizionale e la *Flipped Classroom*
- ♦ Testare il legame tra il modello *Flipped Classroom* e la tassonomia di Bloom

Modulo 2. Avvio del Modello Insieme alle Nuove Metodologie di Apprendimento Cooperativo

- ♦ Conoscere l'apprendimento cooperativo
- ♦ Visualizzare i problemi che presenta e le loro soluzioni
- ♦ Creare un contesto cooperativo
- ♦ Conoscere i tre pilastri dell'apprendimento cooperativo: interdipendenza positiva, responsabilità individuale e partecipazione equa
- ♦ Capire quando è necessario utilizzare un modello cooperativo o un altro
- ♦ Conoscere alcune tecniche semplici e complesse di apprendimento cooperativo
- ♦ Conoscere i diversi tipi di valutazione

Modulo 3. Creare una Classe Capovolta o *Flipped Classroom*

- ♦ Essere in grado di sviluppare il modello di FC negli studenti
- ♦ Imparare a risolvere eventuali problemi
- ♦ Preparare i contenuti della FC
- ♦ Saper lavorare con il modello FC solo in classe
- ♦ Lavorare con gli strumenti motivatori

Modulo 4. Creare contenuti propri, strumenti di *Flipped Classroom*

- ♦ Conoscere le caratteristiche più importanti per la creazione dei propri video
- ♦ Conoscere gli strumenti digitali per la creazione e l'editing dei propri video
- ♦ Sapere come realizzare FC con poca tecnologia
- ♦ Scoprire gli strumenti per il materiale esterno

Modulo 5. La gamification come metodologia attiva: *Flipped* + gamification

- ♦ Conoscere le origini della gamification
- ♦ Scoprire gli elementi di base utilizzati nella gamification
- ♦ Identificare le meccaniche della gamification
- ♦ Utilizzare gli strumenti digitali nella gamification
- ♦ Integrare la gamification in classe e nei contenuti
- ♦ Individuare giochi e videogiochi per la gamification nell'apprendimento
- ♦ Costruire giochi e gamification

Modulo 6. *Escape Room* nelle classi

- ♦ Migliorare la logica e l'ingegno degli studenti
- ♦ Conoscere i formati esistenti
- ♦ Imparare a utilizzare gli strumenti per una *Escape Room*
- ♦ Scoprire i valori educativi di una *Escape Room*

Modulo 7. Alzare il livello di *Flipped Classroom*

- ♦ Insegnare attraverso domande e sfide
- ♦ Migliorare le diverse metodologie con la FC
- ♦ Conoscere le metodologie induttive
- ♦ Lavorare con le metodologie induttive e la FC





Modulo 8. Creazione di materiale grafico, *Flipped* non è solo video: Progettazione di un PLE (Ambiente di Apprendimento Personalizzato)

- ♦ Raggiungere lo sviluppo dell'autoregolazione degli studenti
- ♦ Favorire i processi di insegnamento-apprendimento attraverso le TIC
- ♦ Sviluppare le competenze digitali
- ♦ Incoraggiare l'apprendimento attivo degli studenti attraverso la ricerca e l'indagine per raggiungere l'apprendimento
- ♦ Lavorare con gli strumenti motivatori

Modulo 9. Programmazione e pianificazione nel modello della *Flipped Classroom*

- ♦ Programmare tenendo conto della tassonomia di Bloom
- ♦ Saper utilizzare lo spazio individuale e di gruppo
- ♦ Conoscere l'importanza dei sistemi di gestione dell'apprendimento
- ♦ Programmare un'unità di *Flipped*
- ♦ Valutare del *Flipped Learning*

Modulo 10. Una nuova forma di valutazione

- ♦ Imparare a usare gli strumenti digitali per la valutazione
- ♦ Imparare a gestire la classe con gli strumenti digitali
- ♦ Valutare in modo giocoso
- ♦ Riflettere sulla definizione degli obiettivi di apprendimento
- ♦ Valutare l'importanza del feedback per del miglioramento del processo di apprendimento

05

Tirocinio

Attraverso l'esperienza pratica, inclusa nel percorso accademico, gli insegnanti saranno in grado di progettare e sviluppare sessioni di apprendimento capovolto in ambienti educativi autentici, mettendo in pratica metodologie come l'apprendimento cooperativo, la gamification e la creazione di contenuti digitali. Inoltre, riceveranno feedback personalizzati per perfezionare le loro strategie e adattarle alla diversità delle loro classi. Questo approccio non solo rafforzerà le competenze digitali e pedagogiche dei professionisti, ma promuoverà anche la fiducia e la creatività necessarie per guidare l'innovazione nel settore educativo.



“

Implementerai il modello Flipped Classroom in un ambiente reale, sia nelle tue aule o in centri educativi designati, sempre sotto la supervisione di veri esperti della metodologia"

Il periodo di formazione pratica di questo programma in Flipped Classroom è costituito da un tirocinio pratico in una rinomata scuola, della durata di 3 settimane, dal lunedì al venerdì e con giornate di 8 ore consecutive di preparazione pratica, sempre affiancato da uno specialista. Così, questo tirocinio permetterà agli studenti di lavorare su progetti reali insieme a un team di professionisti di riferimento nel settore educativo, applicando le strategie pedagogiche più innovative e pianificate.

Inoltre, in questa proposta di formazione a carattere completamente pratico, le attività saranno dirette allo sviluppo e al perfezionamento delle competenze necessarie per la fornitura di servizi educativi nel campo della Flipped Classroom, che richiede un alto livello di qualifica. Queste pratiche saranno orientate alla formazione specifica per l'esercizio di questa attività, in un ambiente sicuro per lo studente e con un alto rendimento 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 Progettazione della Flipped Classroom	Progettare una sequenza didattica utilizzando il modello <i>Flipped Classroom</i> adattato al gruppo di studenti
	Creare contenuti digitali interattivi, come video didattici, che facilitino l'apprendimento autonomo degli studenti al di fuori della classe
	Pianificare attività di collaborazione e dibattiti in classe per applicare le conoscenze acquisite in modo pratico
	Integrare strumenti tecnologici e digitali per personalizzare l'apprendimento e rispondere alle esigenze specifiche degli studenti
Innovazione Pedagogica e Metodologica	Implementare metodologie attive, come l'apprendimento basato su progetti e l'apprendimento cooperativo, in classe
	Applicare la gamification come strategia motivazionale per rafforzare l'apprendimento nel modello <i>Flipped Classroom</i>
	Utilizzare strategie di risoluzione dei problemi per incoraggiare la riflessione critica e il pensiero indipendente tra gli studenti
	Integrare e combinare diverse metodologie per promuovere l'apprendimento autonomo e la partecipazione alla classe
Valutazione e Feedback	Applicare tecniche di valutazione formativa attraverso l'uso di strumenti digitali e rubriche di valutazione
	Implementare l'autovalutazione e la co-valutazione per coinvolgere gli studenti nel processo di monitoraggio del proprio apprendimento
	Valutare l'impatto delle attività investite sull'apprendimento degli studenti, adeguando l'approccio in base ai risultati ottenuti
	Fornire un feedback costruttivo agli studenti per migliorare il rendimento accademico e l'apprendimento autonomo
Creazione di Contenuti	Sviluppare ulteriore materiale didattico, come infografiche e podcast che integrino le risorse audiovisive nella <i>Flipped Classroom</i>
	Creare risorse visive e multimediali di qualità per rendere più accattivante l'insegnamento e facilitare la comprensione di concetti complessi
	Progettare attività che promuovano la ricerca e l'auto-indagine degli studenti utilizzando risorse digitali e materiali interattivi
	Adattare le risorse create a diversi livelli di competenza e stili di apprendimento, garantendo la sua accessibilità per tutti gli studenti
Gestione dell'Aula e Sviluppo Professionale	Gestire l'aula utilizzando piattaforme digitali che facilitano la comunicazione e l'organizzazione dei compiti tra docenti e studenti
	Riflettere sulla propria pratica didattica, identificando punti di forza e aree di miglioramento nell'implementazione della <i>Flipped Classroom</i>
	Partecipare alla pianificazione congiunta con altri docenti per condividere le buone pratiche e migliorare la qualità dell'istruzione della scuola
	Creare un ambiente di apprendimento inclusivo che incoraggi la collaborazione tra gli studenti e promuova la partecipazione

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

I centri di tirocinio sono stati accuratamente selezionati per il loro impegno verso l'innovazione pedagogica e la disponibilità a integrare il modello *Flipped Classroom* nella pratica quotidiana. In questo modo, essendo allineati con le tendenze più attuali dell'istruzione, offriranno agli insegnanti l'opportunità di interagire con un corpo studentesco variegato, potendo sperimentare in prima persona le sfide e i benefici dell'insegnamento capovolto. Inoltre, avranno un team di professionisti pronti ad accompagnarli e guidarli nel loro processo di implementazione, assicurando un'esperienza ricca e significativa.



“

I centri di tirocinio aderenti a questo Master Semipresenziale in Flipped Classroom ti forniranno un ambiente educativo reale e diversificato, dove applicare tutte le metodologie acquisite"



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

Gli insegnanti saranno in grado di implementare il modello *Flipped Classroom* in diversi livelli educativi, dall'Educazione Primaria a quella Secondaria e Superiore. Inoltre, possono essere impiegati come formatori in istituzioni educative o come consulenti in progetti relativi all'integrazione di nuove metodologie e tecnologie in classe. Avranno anche la possibilità di assumere ruoli di leadership educativa, come coordinatori dell'innovazione o responsabili della formazione degli insegnanti, contribuendo alla trasformazione dei sistemi educativi nei loro contesti locali e globali.



“

Il Master Semipresenziale in Flipped Classroom ti darà accesso a diverse opportunità professionali, permettendoti di adattarti alle esigenze educative attuali e guidare l'innovazione pedagogica nella tua scuola"

Profilo dello studente

Lo studente sarà un insegnante altamente qualificato nell'uso di metodologie innovative, in particolare nel modello di insegnamento invertito. In questo senso, questo professionista avrà una profonda conoscenza degli strumenti digitali e delle strategie pedagogiche che promuovono un apprendimento attivo e autonomo, adattato alle esigenze individuali degli studenti. Inoltre, sarà preparato a progettare e attuare efficaci sequenze didattiche che promuovano la collaborazione, la creatività e il pensiero critico in classe.

Diventerai un leader pedagogico in grado di gestire ambienti educativi dinamici, valutare l'impatto delle tue pratiche e contribuire al miglioramento continuo nel settore educativo.

- ♦ **Competenze Digitali:** Utilizzare strumenti digitali e piattaforme tecnologiche per creare, gestire e valutare i contenuti educativi, adattandosi alle esigenze degli studenti
- ♦ **Lavoro Collaborativo:** Incoraggiare la cooperazione tra gli studenti, utilizzando metodologie attive e l'apprendimento cooperativo, promuovendo l'interazione, lo scambio di idee e il lavoro di squadra in classe
- ♦ **Gestione dell'Aula e Apprendimento Autonomo:** Gestire un ambiente di apprendimento flessibile, in cui gli studenti assumono un ruolo attivo nel loro sviluppo educativo, ottimizzando il tempo in classe per risolvere i dubbi e quanto appreso
- ♦ **Valutazione Innovativa:** Implementare sistemi di valutazione formativa e riassuntiva attraverso strumenti digitali e rubriche, promuovendo l'autovalutazione e la co-valutazione, e consentendo un monitoraggio continuo e un approccio personalizzato



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

1. Docente di Educazione Primaria/Secondaria con approccio in *Flipped Classroom*:

Insegnante in scuole o istituti che implementano il modello *Flipped Classroom* nelle loro classi.

Responsabilità Progettare e applicare strategie di insegnamento invertito, creare contenuti digitali e attività interattive, gestire la classe in modo collaborativo e valutare continuamente le prestazioni degli studenti.

2. Formatore in Tecnologie Educative: Specialista incaricato di formare altri insegnanti nell'uso di strumenti digitali e metodologie innovative.

Responsabilità Progettare e offrire workshop o corsi sull'uso delle tecnologie educative e il modello *Flipped Classroom*, sostenendo gli educatori nell'implementazione di nuove strategie pedagogiche.

3. Coordinatore di Innovazione Pedagogica: Professionista incaricato di guidare progetti di innovazione educativa all'interno delle istituzioni educative.

Responsabilità Gestire l'integrazione di nuove metodologie e tecnologie, coordinare la formazione degli insegnanti e valutare l'impatto delle innovazioni nel processo di insegnamento-apprendimento.

4. Consulente Educativo in *Flipped Classroom*: Consulente che fornisce supporto a scuole, università e istituti scolastici nell'implementazione del modello *Flipped Classroom*.

Responsabilità Effettuare diagnosi pedagogiche, offrire strategie personalizzate di implementazione, formare gli insegnanti e valutare i risultati dell'applicazione del modello.

5. Disegnatore della Formazione: Specialista nella creazione di materiali didattici e risorse digitali che facilitano l'apprendimento capovolto.

Responsabilità Sviluppare contenuti multimediali, guide e risorse didattiche e assicurarne l'accessibilità ed efficacia per facilitare l'apprendimento autonomo e collaborativo.

6. Responsabile della Formazione dei Docenti: Professionista che coordina e gestisce i programmi di formazione continua per gli insegnanti, con particolare attenzione alle metodologie attive e alla *Flipped Classroom*.

Responsabilità Organizzare corsi e formazioni, sostenere lo sviluppo professionale degli insegnanti, valutare i progressi nell'implementazione di metodologie innovative in classe.

7. Coordinatore di Tecnologie Educative: Responsabile della gestione dell'uso della tecnologia nell'ambito educativo, sostenendo gli insegnanti nella loro integrazione in classe.

Responsabilità Monitorare l'implementazione di strumenti tecnologici, garantire la formazione continua degli insegnanti nell'uso delle piattaforme digitali e gestire le risorse tecnologiche disponibili.

8. Leader di Progetti di Innovazione Educativa: Professionista che guida iniziative educative innovative all'interno di istituzioni accademiche o didattiche.

Responsabilità Pianificare e coordinare progetti di innovazione pedagogica, inclusa l'implementazione della *Flipped Classroom*, valutando l'efficacia delle nuove metodologie nei processi di insegnamento-apprendimento.

9. Docente Universitario di Metodologie Attive: Professore universitario specializzato nell'insegnamento di metodologie attive, incluso il modello *Flipped Classroom*.

Responsabilità Insegnare e guidare gli studenti universitari nell'implementazione di metodologie innovative, sviluppare programmi di corsi e valutare le prestazioni di utilizzando nuovi strumenti didattici.

10. Ricercatore in Educazione e Nuove Metodologie: Professionista dedicato alla ricerca sull'impatto di modelli pedagogici innovativi, come la *Flipped Classroom*, nell'apprendimento.

Responsabilità Condurre studi e ricerche sull'efficacia delle metodologie attive, pubblicare articoli accademici e collaborare con le istituzioni educative per promuovere pratiche basate sull'evidenza.





“

Pianificherai strategie per la progettazione e la valutazione nella Flipped Classroom, concentrandoti sull'autoregolamentazione degli studenti, la competenza digitale e l'efficace programmazione delle unità didattiche"

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.



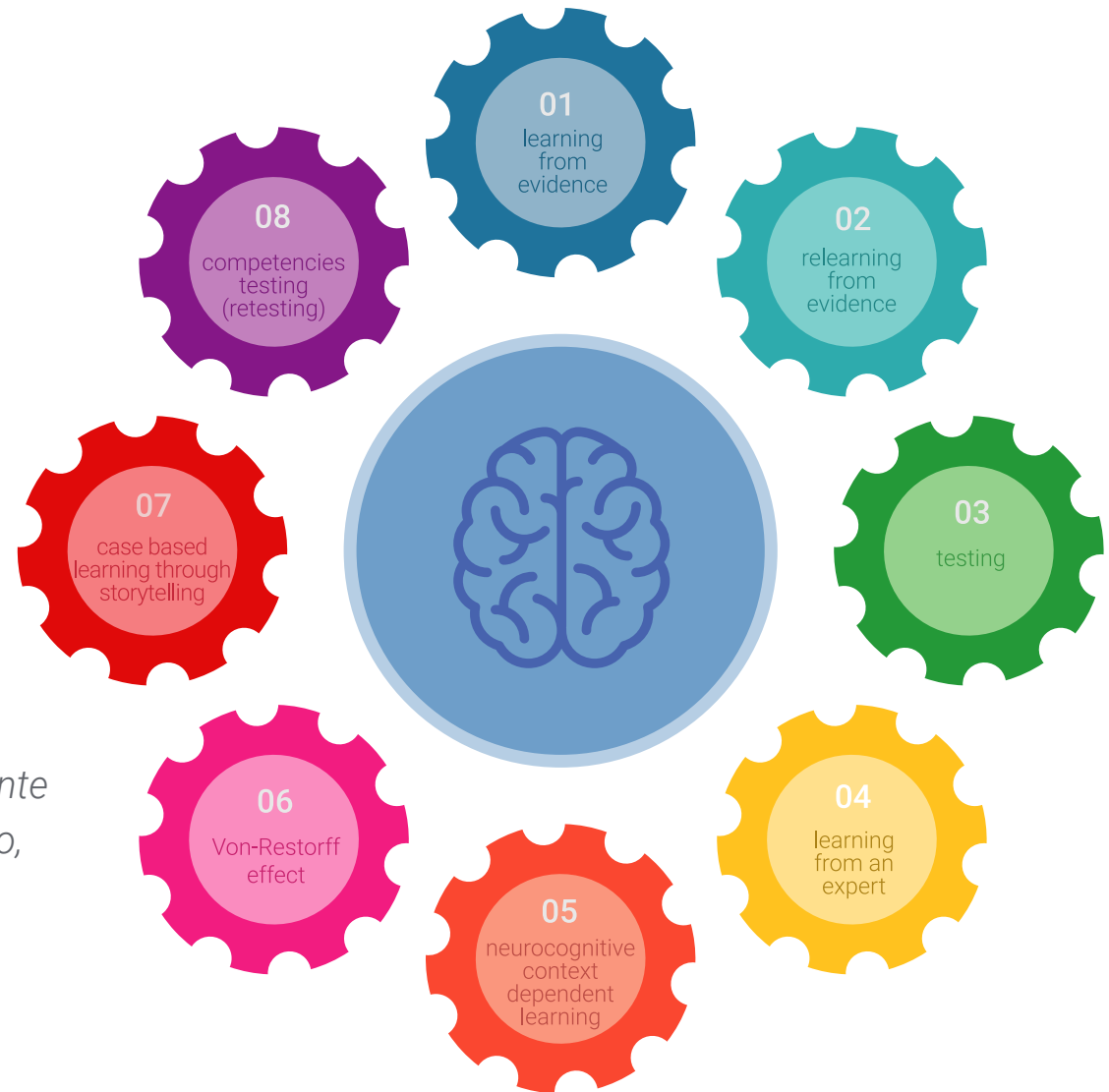
Metodo Relearning

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.

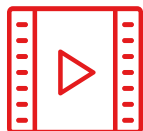
La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

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

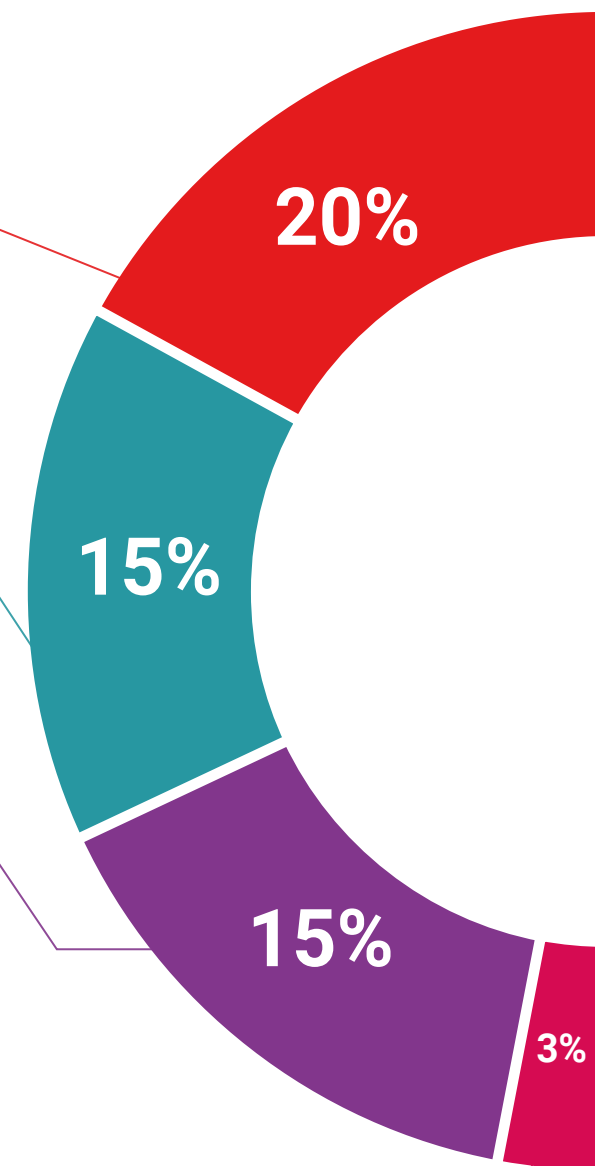
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

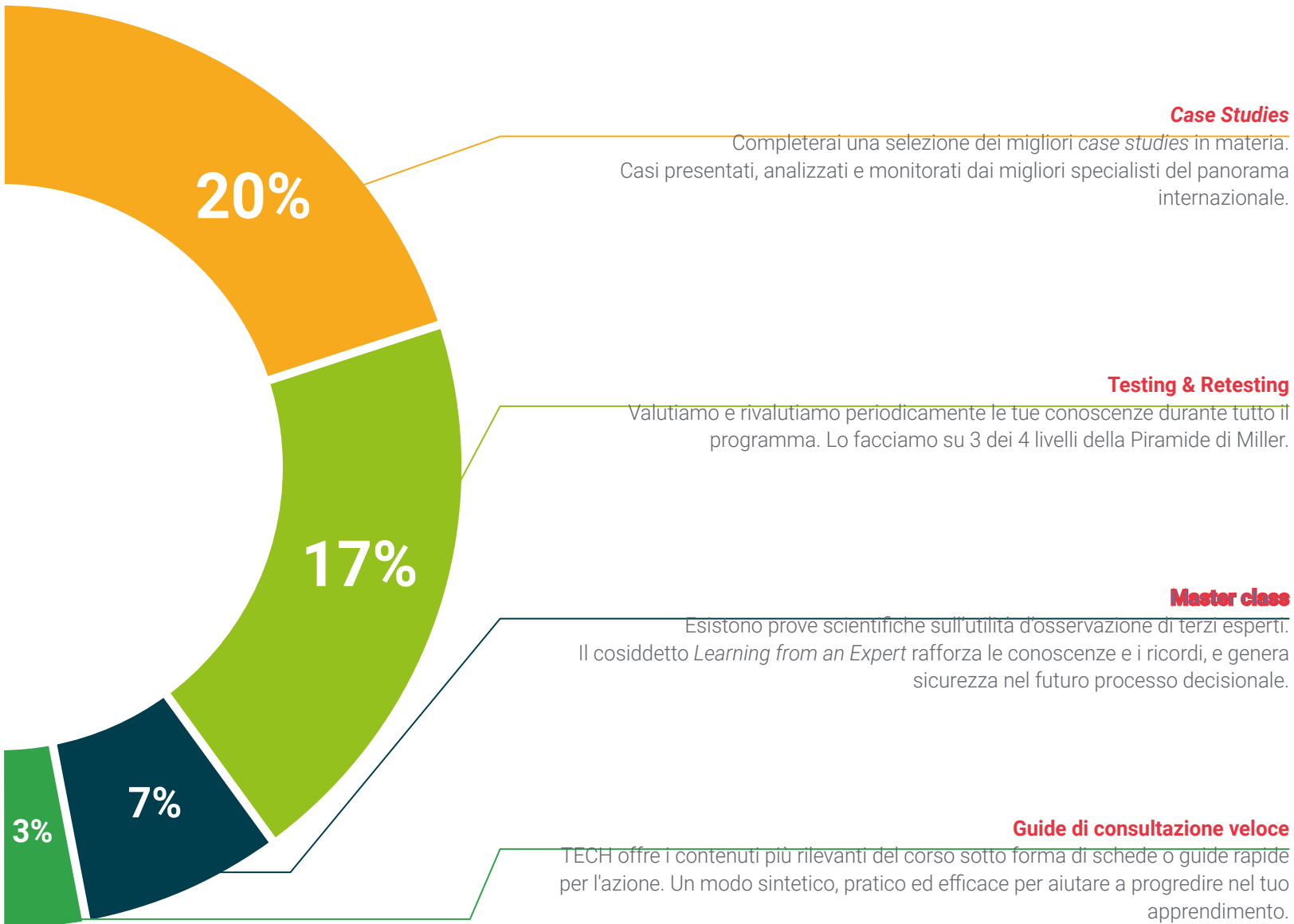
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.





09

Personale docente

Il personale docente è composto da un team di esperti in educazione innovativa, pedagogia digitale e metodologie attive, con una vasta esperienza nella ricerca e nella pratica didattica. Hanno una profonda conoscenza del modello *Flipped Classroom*, così come di altre strategie educative contemporanee, come l'apprendimento cooperativo, la gamification e l'uso delle tecnologie per la creazione di contenuti. Inoltre, offriranno non solo conoscenze teoriche aggiornate, ma anche consulenza pratica e orientamento personalizzato agli studenti, garantendo che acquisiscano gli strumenti necessari per attuare con successo il modello capovolto.



“

Il personale docente di TECH ti guiderà nell'applicazione delle conoscenze acquisite, fornendo un supporto continuo per garantire che tu diventi un agente del cambiamento nella tua classe"

Direzione



Dott. Azorín López, Miguel Ángel

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



Personale docente

Dott.ssa Payá López, Miriam

- ♦ Insegnante di Inglese Specializzato in TIC
- ♦ Maestra di Scuola Primaria, Specialista in Lingua Straniera (Inglese) presso il Collegio Padre Dehon
- ♦ Diploma, Master in Lingua Straniera (Inglese) presso l'Università di Alicante
- ♦ Specialista del Pensiero Visivo

Dott. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Ambasciatore App Flipped Primary come Maestro di Scuola Primaria
- ♦ Insegnante specializzato in Scuola Primaria, Flipped Learning di I Livello
- ♦ Insegnante di Scuola Primaria, Scuola San José Cluny presso Novelda
- ♦ Livello I Flipped Learning
- ♦ Ambasciatore app Flipped Primary
- ♦ Edpuzzle Coach
- ♦ Incluso nella lista TOP-110 degli insegnanti di flipped learning worldwide teachers due volte
- ♦ Nominato ai Premi Educa Abanca come miglior insegnante di Scuola Primaria in Spagna
- ♦ Migliore esperienza Flipped Classroom nella Scuola Primaria al III Congresso Europeo FlipconBias
- ♦ Premio "Importante" del quotidiano Información
- ♦ Corso INTEF su flipped classroom e diversi altri corsi su apprendimento cooperativo e intelligenza multipla

10 Titolo

Il Master Semipresenziale in Flipped Classroom 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 Flipped Classroom** 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.

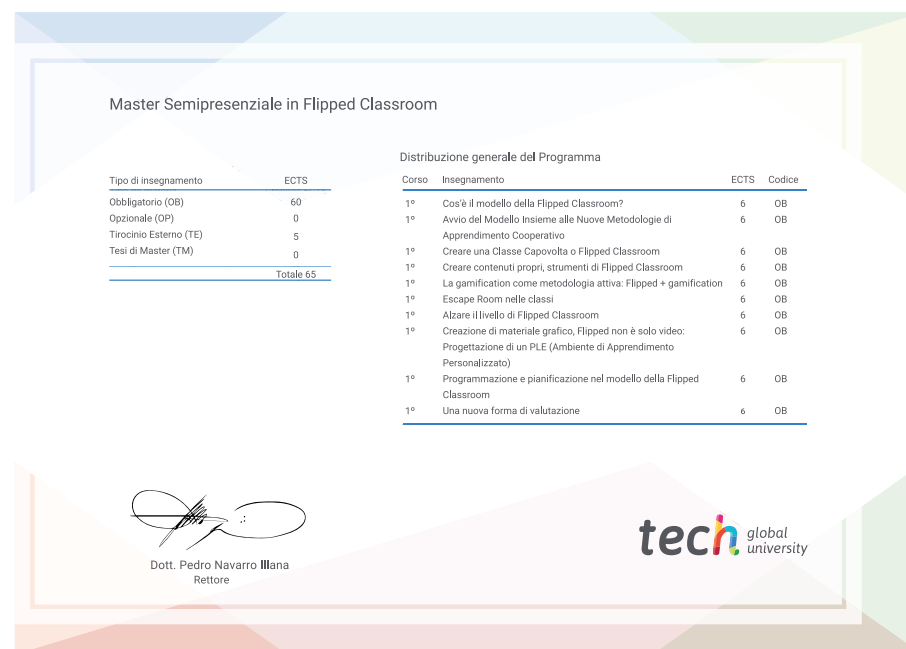
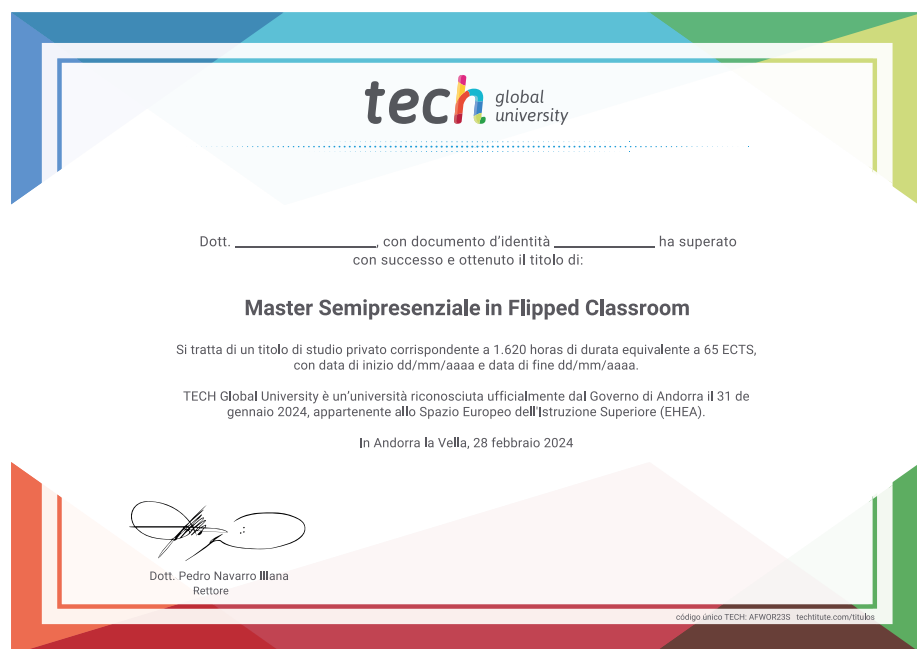
Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master Semipresenziale in Flipped Classroom**

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

Durata: **12 mesi**

Crediti: **60 + 4 ECTS**



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



Master Semipresenziale Flipped Classroom

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Global University

Crediti: 60 + 4 ECTS

Master Semipresenziale

Flipped Classroom

