

Master Specialistico

Didattica Digitale e Gamification



Master Specialistico Didattica Digitale e Gamification

Modalità: **Online**

Durata: **2 anni**

Titolo: **TECH Global University**

Accreditamento: **120 ECTS**

Orario: **a tua scelta**

Esami: **online**

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/educazione/master-specialistico/master-specialistico-didattica-digitale-gamification

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 20

05

Struttura e contenuti

pag. 26

06

Metodologia

pag. 44

07

Titolo

pag. 52

01

Presentazione

La tecnologia ha fatto irruzione nel mondo dell'istruzione, portando con sé molti cambiamenti e favorendo un profondo ripensamento dei consueti sistemi di insegnamento. E, nonostante tutto, si tratta solo di un progresso relativamente piccolo rispetto a ciò che si sta facendo strada nel sistema educativo. L'uso di sistemi didattici alternativi, che incorporino i nuovi sviluppi in modo organico e non solo come supporto, legati maggiormente allo stato reale della tecnologia e al processo di apprendimento delle nuove generazioni, completamente in sincronia con i nuovi progressi, è un requisito che dovrà acquisire ogni insegnante.



“

Il Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification di TECH ti permetterà di acquisire le conoscenze più aggiornate di questo settore in continuo progresso; una specializzazione di maggiore intensità, durata e impatto educativo, creata per dare una risposta altamente qualificata ai professionisti più esigenti"

Il programma di questo Master Specialistico ti permetterà di padroneggiare due delle tendenze del momento: la gamification e la trasformazione digitale. Siamo anche consapevoli che la gamification è caratterizzata da una parte eminentemente parte pratica, quindi questo programma non solo sarà portato avanti da professionisti che hanno progettato e implementato con successo la gamification in organizzazioni, gruppi umani e studenti reali, risolvendo problemi attuali in aziende, aule e scuole concrete, ma anche coinvolgendo gli studenti nella stessa, affinché possano scoprire in prima persona cosa significa imparare in un ambiente gamificato. I moduli incentrati sulle risorse digitali, inoltre, consentiranno loro di guidare la trasformazione educativa nei propri centri di lavoro.

Se ti muovi nel mondo degli affari, questo programma ti sarà utile per progettare e implementare iniziative di gamification in reparti come risorse umane, marketing o vendite. Se provieni dal mondo dell'istruzione, ti permetterà di guidare l'innovazione educativa padroneggiando due dei suoi punti principali: la Didattica Digitale e la Gamification. Imparerai anche a progettare giochi e gamification che possono essere commercializzati, moltiplicando così le opportunità di promozione e lo sviluppo del tuo marchio personale.

Questa specializzazione fornisce ai professionisti di questo settore gli strumenti per aumentare la loro capacità di successo, il che si traduce in una migliore prassi e prestazione che avranno un impatto diretto sul trattamento educativo, sul miglioramento del sistema educativo e sul beneficio sociale per tutta la comunità.

Un complemento indispensabile per chi vuole addentrarsi nel mondo dell'educazione, conoscere le peculiarità dell'insegnamento, apprendere gli strumenti tecnologici applicati in classe in merito a un progetto curricolare.

Questo Master Specialistico offre una visione ampia e completa del campo di applicazione della tecnologia nell'educazione, da una prospettiva pratica, a partire dagli strumenti più elementari fino allo sviluppo delle competenze didattiche.

Si tratta di un miglioramento rispetto ai programmi prevalentemente pedagogici, che si concentrano sull'insegnamento, ma non approfondiscono l'uso della tecnologia nel contesto educativo, per non parlare del ruolo dell'innovazione didattica.

Questa visione permette una migliore comprensione del funzionamento della tecnologia adeguata ai diversi livelli educativi, in modo che il professionista possa avere diverse opzioni per impiegarla come meglio crede nel suo lavoro.

Questo **Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi o situazioni presentati da esperti nelle diverse specialità
- ♦ Contenuto grafico, schematico ed eminentemente pratico
- ♦ Novità, progressi e nuove metodologie di lavoro
- ♦ Presentazione di seminari pratici di applicazione delle tecniche e metodologie presentate
- ♦ Immagini reali in alta risoluzione nelle dimostrazioni
- ♦ Esercizi pratici che comprendono un processo di autovalutazione realizzato per migliorare l'apprendimento
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per sviluppare la capacità di prendere decisioni su situazioni determinate
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Un Master Specialistico creato specialmente per i professionisti che cercano la massima qualificazione, con il miglior materiale didattico, lavorando su casi reali e imparando dai migliori esperti del settore"

“

Questo Master Specialistico è il miglior investimento che tu possa fare al momento di scegliere un programma di aggiornamento, per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze in Didattica Digitale e Gamification, otterrai una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Global University”

Il personale docente del programma comprende professionisti che apportano la propria esperienza professionale, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche di primo piano e a prestigiose università.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale 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.

Cogli l'opportunità di conoscere gli ultimi progressi in Didattica Digitale e Gamification, e migliora le tue competenze docenti acquisendo la padronanza delle tecniche più innovative: il modo più sicuro di posizionarti tra i migliori.

Aumenta la tua padronanza del processo decisionale aggiornando le tue conoscenze iscrivendoti a questo Master Specialistico: un programma creato per preparare i migliori professionisti.



02 Obiettivi

Questo Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification è stato pensato per offrire una prospettiva completa, dettagliata e aggiornata sull'uso delle nuove tecniche nella Didattica Digitale e nella Gamification come elemento chiave per gli obiettivi dell'educazione contemporanea. Il nostro obiettivo è quello di fornirti una specializzazione impartita dai docenti più qualificati del mercato, garantendoti una crescita professionale d'eccellenza.



“

Questo Master Specialistico è stato ideato affinché tu possa acquisire o aggiornare le tue conoscenze in Didattica Digitale e Gamification con l'uso delle ultime tecnologie educative, ottenendo in maniera fluida, efficiente e sicura la capacità di creare, controllare e lavorare con tecniche all'avanguardia”



Obiettivi generali

Area di educazione digitale, e-learning e reti sociali

- ♦ Identificare i presupposti psicopedagogici delle novità in gamification e risorse digitali
- ♦ Progettare le proprie gamification e giochi, sia a livello privato che commerciale
- ♦ Selezionare i giochi utilizzabili in GBL in base alle nostre necessità e obiettivi
- ♦ Applicare strategie di gamification in contesti aziendali
- ♦ Applicare strategie di gamification in contesti accademici
- ♦ Gestire squadre tramite la gamification
- ♦ Gestire la transizione digitale nei centri di lavoro
- ♦ Identificare gli elementi della nuova scuola digitale
- ♦ Trasformare le lezioni per adattarsi al nuovo paradigma educativo
- ♦ Completare un portfolio di innovazioni in gamification, GBL e risorse digitale

Area di gamification e risorse digitali

- ♦ 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 all'insegnamento
- ♦ 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
- ♦ Incoraggiare la formazione continua degli studenti e il loro interesse per l'innovazione didattica





Obiettivi specifici

Area di educazione digitale, e-learning e social network

- ♦ Prestare particolare attenzione alla valutazione e ai processi coinvolti nella stessa, al fine di aumentare la qualità della pratica del professionista nelle sue prestazioni
- ♦ Introdurre gli studenti al vasto mondo del gioco da una prospettiva applicata al campo dell'educazione, in modo che siano consapevoli dei diversi contributi e implicazioni sia nello sviluppo umano che nell'acquisizione di nuove competenze
- ♦ Conoscere le possibilità offerte dai nuovi strumenti tecnologici utilizzati nella pratica educativa
- ♦ Consentire lo sviluppo delle abilità e destrezze, incentivando la formazione continua e la ricerca
- ♦ Comprendere le conoscenze generali sulla tecnologia educativa e le competenze digitali che forniscono un'opportunità per gli inizi e gli sviluppi professionali in quest'area
- ♦ 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
- ♦ Conoscere il significato del termine gamification e differenziarlo da altri processi
- ♦ Analizzare i diversi modelli comportamentali in relazione alla gamification
- ♦ Conoscere la storia e l'evoluzione del gioco
- ♦ Studiare i differenti tipi di gamification
- ♦ Conoscere le meccaniche di gioco e sapere come usarle a nostro vantaggio
- ♦ Analizzare le diverse forme di organizzare i giocatori e le loro ripercussioni durante lo sviluppo del gioco
- ♦ Conoscere le divisioni temporali che scandiscono i momenti del gioco
- ♦ Analizzare il concetto di caso, la sua utilità e le meccaniche che lo generano
- ♦ Comprendere le forme di interazione tra i giocatori che possono essere innescate da meccaniche diverse, così come l'importanza di regolare i progressi dei giocatori partecipanti
- ♦ Scoprire varie meccaniche di gioco che, sebbene non siano necessariamente presenti in tutti i giochi, contribuiscono al loro sviluppo e determinano l'interazione tra i giocatori e il gioco stesso
- ♦ Imparare a determinare la fine di un gioco e le varie meccaniche che ci aiutano ad affrontarla
- ♦ Analizzare diverse tecniche per fare in modo che i risultati di un gioco vadano oltre la partita o la sessione stessa, estendendone l'importanza nella vita quotidiana della scuola
- ♦ Riconoscere i diversi problemi che possono sorgere durante lo sviluppo e la regolazione delle meccaniche di gioco
- ♦ Riflettere sulla necessità di analizzare gli obiettivi educativi da raggiungere quando si progetta un nuovo gioco
- ♦ Valutare il diverso contributo degli obiettivi di gioco, competitivi e collaborativi, da applicare in azienda o in classe
- ♦ Considerare l'importanza dei diversi elementi dei giochi
- ♦ Identificare le caratteristiche dei diversi giochi da tavolo
- ♦ Valutare il contributo di ciascun elemento all'esperienza di gamification
- ♦ Scegliere i diversi tipi di giochi in base alle nostre necessità
- ♦ Riflettere su come influiscono le meccaniche nell'esperienza ludica
- ♦ Distinguere i diversi tipi di carte
- ♦ Definire le diverse meccaniche di gioco delle carte e dei dadi
- ♦ Differenziare i diversi tipi di giochi

- ♦ Definire il concetto e la storia dei giochi di ruolo
- ♦ Identificare gli elementi dei giochi di ruolo
- ♦ Differenziare i giochi di ruolo e RPG
- ♦ Riflettere sull'importanza dello *storytelling* nei giochi di ruolo
- ♦ Conoscenza della storia dei videogiochi
- ♦ Identificare i giochi e le applicazioni educative
- ♦ Valutare gli elementi educativi del gioco individuale e di squadra
- ♦ Scegliere tra giochi competitivi e collaborativi in base ai nostri obiettivi
- ♦ Descrivere i principali giochi da tavolo
- ♦ Spiegare i principali giochi di carte, di ruolo e con i dadi
- ♦ Valutare l'applicazione dei principali giochi di carte, di ruolo e di dadi nel GBL
- ♦ Scegliere i principali videogiochi con applicazione educativa
- ♦ Valutare la sua applicazione nel GBL
- ♦ Spiegare le principali caratteristiche della gamification nelle aziende
- ♦ Riconoscere gli aspetti positivi e quelli possibilmente negativi della implementazione di un sistema di gamification aziendale
- ♦ Scoprire cosa può fare la gamification nel settore vendite di un'azienda
- ♦ Analizzare le strategie di gamification applicate al marketing aziendale
- ♦ Valutare come la gamification ha cambiato il modo di lavorare in un'azienda e come è stata implementata dagli uffici delle risorse umane
- ♦ Valutare l'importanza della gamification mediante esempi di buone pratiche
- ♦ Descrivere le diverse piattaforme di gamification aziendale e i loro risultati
- ♦ Stimolare il rispetto per la narrazione, dato che si trasforma nel nostro principale strumento di organizzazione
- ♦ Utilizzare le storie per organizzare e motivare i partecipanti
- ♦ Incoraggiare il coinvolgimento dei partecipanti mediante strumenti narrativi
- ♦ Dotare gli elementi della narrativa di funzioni gestionali all'interno dei diversi processi
- ♦ Convertire i livelli in etichette per la distribuzione dei compiti
- ♦ Assicurarsi che le diverse funzioni dei partecipanti corrispondano al loro livello
- ♦ Imparare a promuovere un ambiente collaborativo
- ♦ Fare della conoscenza condivisa il capitale principale di ogni team
- ♦ Fornire strategie per creare capacità nei gruppi di lavoro stessi
- ♦ Imparare a promuovere la conoscenza, le capacità e la comunicazione
- ♦ Comprendere come i ruoli di gioco e i ruoli dei giocatori influenzino una strategia di gamification
- ♦ Conoscere i ruoli di gioco essenziali per la creazione delle diverse dinamiche
- ♦ Imparare a curare l'ambiente narrativo tenendo conto dei diversi tipi di giocatori
- ♦ Offrire canali di intervento nella narrazione proposta
- ♦ Comprendere come l'ambiente fisico influenzi l'ambiente di lavoro e lo sviluppo della gamification
- ♦ Distinguere tra il paradigma educativo industriale e quello contemporaneo, nonché gli elementi costitutivi della scuola digitale
- ♦ Valutare il ruolo degli agenti istituzionali coinvolti nella trasformazione digitale del centro di lavoro
- ♦ Valorizzare il ruolo educativo della famiglia nella società digitale
- ♦ Identificar y valorar las modalidades de uso de algunos recursos tecnológicos para
- ♦ Ispirare e motivare gli studenti
- ♦ Analizzare le caratteristiche dei diversi tipi e elementi del gioco per bilanciare divertimento e raggiungimento degli obiettivi pedagogici
- ♦ Identificare i diversi tipi e strumenti di valutazione basata sulle competenze nel contesto digitale

Area di gamification e risorse digitali

- ♦ Scoprire cos'è l'apprendimento accidentale
- ♦ Distinguere l'apprendimento istituzionale
- ♦ Conoscere i vantaggi dell'apprendimento diretto
- ♦ Sfruttare il potenziale dell'apprendimento vicario
- ♦ Riconoscere le carenze di competenze
- ♦ Capire le difficoltà accademiche
- ♦ Esplorare le possibilità dell'educazione informale
- ♦ Conoscere i vantaggi dell'educazione formale
- ♦ Sfruttare la relazione tra intelligenza e famiglia
- ♦ Imparare a conoscere i modelli di educazione familiare
- ♦ Comprendere le peculiarità dell'apprendimento degli adulti
- ♦ Rivedere le caratteristiche dell'adolescente
- ♦ Osservare lo sviluppo psicosessuale dell'adolescente
- ♦ Riconoscere l'identità di genere nell'adolescente
- ♦ Scoprire i processi di comunicazione
- ♦ Conoscere i processi di trasmissione dell'insegnamento
- ♦ Sviluppare abilità vocali in classe
- ♦ Comprendere le cure vocali in classe
- ♦ Esplorare l'uso della lavagna
- ♦ Saper usare un proiettore
- ♦ Approcciarsi alle immagini e alle licenze d'uso
- ♦ Sviluppare competenze nell'uso di immagini autoriali
- ♦ Esplorare l'uso dei video come materiale di supporto
- ♦ Scoprire com'è la docenza mediante l'uso di video
- ♦ Preparare relazioni e documenti
- ♦ Imparare a conoscere i blog e i forum
- ♦ Osservare le difficoltà nella docenza
- ♦ Comprendere le difficoltà in classe
- ♦ Comprendere vantaggi e svantaggi dell'apprendimento collaborativo
- ♦ Chiarire vantaggi e svantaggi dell'apprendimento per competenze
- ♦ Saper usare il materiale per la classe
- ♦ Differenziare il materiale di consultazione
- ♦ Esplorare le risorse educative su internet
- ♦ Sviluppare Wiki e materiale di consultazione su Internet

03

Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification avrai acquisito le competenze professionali necessarie per svolgere il tuo lavoro con la qualifica più alta, il maggior aggiornamento in questo campo e la sicurezza di offrire un insegnamento basato sulla più ampia gamma di conoscenze ed esperienze disponibili nel mercato didattico odierno. Un progresso verso una prassi di alto livello.





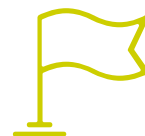
“

Questo Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification ti eleverà ai più alti livelli professionali in questo ambito, acquisendo la qualifica e le competenze degli esperti più aggiornati”



Competenze generali

- ♦ Possedere e comprendere conoscenze che forniscono una base o un'opportunità di originalità nello sviluppo e/o nell'applicazione di idee, spesso in un contesto di ricerca
 - ♦ Applicare le conoscenze acquisite e le abilità di problem-solving in situazioni nuove o poco conosciute all'interno di contesti più ampi (o multidisciplinari) relativi alla propria area di studio
 - ♦ Essere in grado di integrare le conoscenze e affrontare la complessità di formulare giudizi sulla base di informazioni, che essendo incomplete o limitate, includano riflessioni sulle responsabilità sociali ed etiche legate all'applicazione delle proprie conoscenze e giudizi
 - ♦ Comunicare i risultati (e le conoscenze finali e logiche che li supportano) a un pubblico di specialisti e non specialisti in modo chiaro e non ambiguo
 - ♦ Possedere capacità di apprendimento che permetteranno di continuare a studiare in modo ampiamente auto-diretto o autonomo
- ♦ Possedere e comprendere la conoscenza in un'area di studio che si basa sulle fondamenta dell'istruzione secondaria generale ed è di solito a un livello che, pur basandosi su libri di testo avanzati, include anche alcuni aspetti che coinvolgono la conoscenza dall'avanguardia del loro campo di studio
 - ♦ Applicare le loro conoscenze al loro lavoro o al loro mestiere in modo professionale e possedere le abilità che solitamente si dimostrano mediante lo sviluppo e la difesa di argomenti e la risoluzione di problemi nel loro campo di studio
 - ♦ Raccogliere e interpretare dati rilevanti (di solito nell'ambito della loro area di studio) per formulare giudizi che includano una riflessione su questioni sociali, scientifiche o etiche rilevanti
 - ♦ Trasmettere informazioni, idee, problemi e soluzioni a un pubblico sia specializzato che non specializzato
 - ♦ Fare in modo che gli studenti siano in grado di sviluppare le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere ulteriori studi con un alto grado di autonomia



Competenze specifiche

- ♦ Conoscere la formazione della personalità dell'adolescente
- ♦ Scoprire l'influenza della scuola sui valori
- ♦ Individuare la ribellione a scuola
- ♦ Comprendere lo sviluppo emotivo dell'adolescente
- ♦ Incorporare l'intelligenza emotiva applicata all'adolescente
- ♦ Facilitare l'adattamento di materiale tecnologico per i bambini
- ♦ Distinguere i programmi di sostegno alla prima infanzia a domicilio
- ♦ Comprendere l'uso dei social e i forum di Internet in classe con gli adolescenti
- ♦ Stabilire limiti all'uso di Internet in classe con gli adolescenti
- ♦ Scoprire le biblioteche virtuali
- ♦ Pianificazione degli obiettivi generali e specifici
- ♦ Esplorare la definizione di variabili dipendenti e indipendenti
- ♦ Conoscere i progetti di ricerca
- ♦ Imparare a usare le risorse adeguate per la ricerca
- ♦ Sviluppare la capacità di ricercare e filtrare le informazioni
- ♦ Scoprire la comunicazione digitale
- ♦ Imparare a conoscere il Web 2.0 vs il 4.0
- ♦ Introduzione alle origini dei social network
- ♦ Analizzare l'evoluzione dei social network
- ♦ Comprendere le reti professionali
- ♦ Conoscere le reti per il tempo libero e le reti personali

- ♦ Approcciarsi allo sviluppo di percorsi di studio
- ♦ Conoscere l'innovazione applicata ai percorsi di studio
- ♦ Scoprire l'internazionalizzazione dell'insegnamento
- ♦ Riconoscere i vantaggi della virtualizzazione dell'insegnamento
- ♦ Realizzare il monitoraggio dei progressi degli alunni
- ♦ Stabilire piattaforme collaborative
- ♦ Comprendere i forum e le chat collaborative
- ♦ Stabilire l'ambito di applicazione dell'identità digitale
- ♦ Scoprire l'identità digitale e i blog
- ♦ Distinguere l'identità digitale e i social network
- ♦ Comprendere l'identità digitale e Youtube
- ♦ Conoscere l'identità digitale e gli youtuber
- ♦ Applicare le conoscenze acquisite in termini di valutazione diretta e indiretta, 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 sulla tecnologia educativa, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i valori personali, in modo da migliorare la qualità del servizio offerto
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permettano una preparazione continua per le migliori prestazioni sul posto di lavoro
- ♦ Differenziare le dinamiche legate alla gamification
- ♦ Riconoscere le diverse meccaniche che compongono la gamification
- ♦ Distinguere i tipi di giocatori secondo gli autori
- ♦ Analizzare i 3 fattori chiave che dimostrano lo scopo di un processo gamificato
- ♦ Scoprire i vantaggi della gamification in diversi ambienti
- ♦ Individuare le differenze tra ludicizzazione e gamification
- ♦ Spiegare l'evoluzione dei giochi
- ♦ Descrivere i diversi tipi di giochi
- ♦ Applicare i videogiochi in classe
- ♦ Applicare tecniche per la creazione delle squadre
- ♦ Sviluppare strategie di *Team Building* nelle aziende
- ♦ Valutare l'applicazione dei principali giochi da tavolo nel GBL
- ♦ Elaborare tabelle di competenze
- ♦ Gestire i compiti in modo gamificato
- ♦ Definire strategie e strumenti per il monitoraggio delle azioni
- ♦ Acquisire strategie per favorire la coesione della squadra
- ♦ Sviluppare strategie motivazionali mediante sfide condivise
- ♦ Applicare strumenti per favorire la collaborazione digitale
- ♦ Definire strategie per promuovere la motivazione in un gruppo di lavoro
- ♦ Aumentare la capacità di analizzare il funzionamento di un gruppo
- ♦ Affrontare in modo diverso le attività ripetitive
- ♦ Gestire l'ambiente di lavoro nel modo più efficace e funzionale possibile
- ♦ Acquisire strategie per generare gamification di qualità
- ♦ Trasformare un pannello di controllo in uno scenario completamente gamificato
- ♦ Lavorare con applicazioni web e app per gestire lo sviluppo del lavoro basato sulla gamification
- ♦ Acquisire strategie per l'utilizzo di diversi elementi di gamification
- ♦ Sviluppo di compiti individuali e relative rubriche
- ♦ Sviluppo di compiti collettivi e relative rubriche
- ♦ Creare script/presentazioni di base per video di *flipped classroom*
- ♦ Usare *Explain Everything* per creare collezioni di video
- ♦ Utilizzare strategie che consentano agli alunni di lavorare sia individualmente che collettivamente



- ♦ Sviluppare meccaniche di gamification
- ♦ Elaborare un video narrativo
- ♦ Creare strumenti di monitoraggio
- ♦ Stabilire ricompense
- ♦ Creare e gestire un canale su Youtube
- ♦ Creare e gestire un Podcast
- ♦ Creare contenuti su EdPuzzle
- ♦ Creare compiti su EdPuzzle
- ♦ Utilizzare gli strumenti di progettazione per produrre giochi *print and play*
- ♦ Creare materiali su Moodle
- ♦ Creare compiti su Moodle
- ♦ Creare materiali e compiti su Google Classroom

“ *Ottieni l'eccellenza con il supporto dei migliori esperti del momento e accresci la tua competitività al massimo grazie a un CV imbattibile* ”

04

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende i maggiori esperti in Didattica Digitale e Gamification che apportano l'esperienza del proprio lavoro in questa specializzazione. Inoltre, altri esperti di riconosciuto prestigio partecipano alla sua progettazione ed elaborazione completando il programma in modo interdisciplinare. Un personale docente di specialisti scelti per le loro carriere professionali e capacità di insegnamento che permetterà di imparare dall'esperienza diretta dei migliori del settore





“

Impara dai migliori con questo eccezionale e ampio personale docente, fra i migliori del settore, che ti permetterà di imparare dall'esperienza diretta degli specialisti più riconosciuti in tutte le aree della Didattica Digitale e della Gamification”

Direzione



Dott. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicologo
- ♦ Esperto in Identità Digitale e Master in Comunicazione
- ♦ Marketing digitale e social network
- ♦ Docente di identità digitale
- ♦ Social Media Manager in agenzia di comunicazione
- ♦ Insegnante in Aula Salute



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Laurea in Storia
- ♦ Direttore del Colegio JABY, Specialista in Gamification, Flipped classroom e Digital Transformation
- ♦ Autore della gamification strutturale "Las Guerras Clío" e le GBL "La flecha del tiempo", "La Corte de los Milagros" o "La Guerra que pondría fin a todas las guerras"



Dott. Albiol Martín, Antonio

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

Personale docente

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Dottorato in Psicologia, Master in Neuroscienze e Biologia del Comportamento
- ♦ Direttore dell'Open Chair in Psicologia e Neuroscienze e comunicatore scientifico
- ♦ Laurea in Relazioni di Lavoro
- ♦ Specialista universitario in ipnosi clinica
- ♦ Esperto universitario in metodologia didattica

Dott. Fuster García, Carlos

- ♦ Dottorato in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze sociali
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università di Valencia
- ♦ Master in Insegnamento dell'istruzione secondaria e Master in Ricerca in Didattica specifica presso la stessa università

Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Presidente del Consiglio dei Direttori dell'Educazione dell'Infanzia, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ♦ Direttore del Centro di Educazione dell'Infanzia, Primaria e Secondaria Santo Domingo ad Algete, Madrid
- ♦ Autore premiato, con opere come Manuale di creazione letteraria nell'era di Internet e
- ♦ Promozione della lettura attraverso le nuove tecnologie
- ♦ Formatore di insegnanti della Comunità di Madrid in corsi su ICT in classe, Risorse Digitali o promozione della lettura nell'era digitale

Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in Educazione, lavora per DEVIR (principale azienda spagnola di giochi da tavolo e di ruolo) e la catena di Hobby e Giochi POLY
- ♦ Esperto in giochi e gamification





Dott. Illán, Raúl

- ♦ Laureato in Amministrazione e Direzione Aziendale con specializzazione in Direzione Finanziaria (UCM)
- ♦ Attualmente frequentando la Laurea in Giurisprudenza e Psicologia (UNED)
- ♦ Congresso Internazionale di Mindfulness nelle Organizzazioni e Aziende (UNED), "Lo Stress e l'Ansia: come ridurne l'impatto" (UNED) Intelligenza Applicata (UNED), Ricerca Scientifica del Crimine (UNED), Borsa e Mercati Finanziari (Borsa di Madrid), Financial Advisor Training (Credit Suisse Private Banking)

Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere Tecnico in Informatica di Gestione
- ♦ Master in Commercio Elettronico e specialista nelle ultime tecnologie applicate all'insegnamento, Marketing Digitale, sviluppo di applicazioni web e business su Internet

“Un apprendimento che si nutre dell'esperienza reale dei professionisti in servizio. Imparare è il modo migliore per raggiungere la qualità nella tua professione”

05

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un team di professionisti dei migliori centri e Università del territorio nazionale. Coscienti dell'importanza attuale della specializzazione, hanno creato un percorso didattico in cui ogni tema affronterà uno degli aspetti rilevanti per lo sviluppo di una professionista altamente competente. Tutto ciò compone una programma di alta intensità istruttiva e di qualità ineguagliabile, che include teoria e pratica virtuale all'avanguardia, e che eleverà al livello più completo di padronanza in questo settore.



“

Questo Master Specialistico è un'opportunità senza pari per ottenere, in un'unica specializzazione, tutte le conoscenze necessarie nei settori della Didattica Digitale e della Gamification”

Gamification e risorse digitali

Modulo 1. Preparando il tavolo da gioco: aspetti psico-pedagogici

- 1.1. Il processo di apprendimento
 - 1.1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento
- 1.2. Processi cognitivi dell'apprendimento
 - 1.2.1. Processi di base
 - 1.2.2. Processi superiori
- 1.3. Cognizione e metacognizione nell'apprendimento
 - 1.3.1. Cognizione dell'apprendimento
 - 1.3.2. Metacognizione nell'apprendimento
- 1.4. Valutazione dell'apprendimento
 - 1.4.1. Valutazione diretta
 - 1.4.2. Valutazione indiretta
- 1.5. Difficoltà di apprendimento
 - 1.5.1. Deficit di abilità
 - 1.5.2. Disturbi ambientali
- 1.6. Il ruolo del gioco nello sviluppo
 - 1.6.1. Il ruolo socializzante del gioco
 - 1.6.2. Il gioco terapeutico
- 1.7. Il ruolo del gioco nell'apprendimento
 - 1.7.1. L'apprendimento delle conoscenze
 - 1.7.2. L'apprendimento processuale
- 1.8. Tecnologia educativa
 - 1.8.1. Scuola 4.0.
 - 1.8.2. Abilità digitali
- 1.9. Difficoltà tecnologiche
 - 1.9.1. Accesso alla tecnologia
 - 1.9.2. Abilità tecnologiche
- 1.10. Risorse tecnologiche
 - 1.10.1. Blog e forum
 - 1.10.2. Youtube e Wikis

Modulo 2. Fondamenti della gamification: Come impiegarla senza soffrire troppo

- 2.1. Gamification
 - 2.1.1. Cos'è la gamification?
 - 2.1.2. Cosa non è la gamification?
- 2.2. Il cervello in movimento: modelli comportamentali
 - 2.2.1. Cosa faccio? Comportamentismo
 - 2.2.2. Perché mi comporto in questo modo? Cognitivismo
 - 2.2.3. Ho bisogno di un po' di dopamina! Motivazione
- 2.3. Facendo un ripasso della storia
 - 2.3.1. C'era una volta... il gioco
 - 2.3.2. Cosa c'è di nuovo vecchio mio? Il gioco oggi
- 2.4. *Move, move, move...* dinamiche
 - 2.4.1. Così no!: restrizioni e limiti del gioco
 - 2.4.2. Raccontami una storia: la narrativa
 - 2.4.3. Con il cuore: le emozioni
 - 2.4.4. Sto invecchiando: il progresso e l'evoluzione del giocatore
 - 2.4.5. Perché me lo merito: status e riconoscimento
 - 2.4.6. Dai! Anche tu?: i rapporti e le interrelazioni sociali
- 2.5. Non potevano mancare... Meccaniche!
 - 2.5.1. Andiamo a prenderlo!: sfide e obiettivi
 - 2.5.2. Superman: competizione
 - 2.5.3. La lega degli uomini straordinari: la cooperazione
 - 2.5.4. L'ho fatto bene? *Feedback*
 - 2.5.5. Il mio tesoro: la ricompensa
 - 2.5.6. Tocca a me!: turni
- 2.6. Tre "persone" un unico destino: classificare i giocatori
 - 2.6.1. La teoria di Richard Bartle: scommetti sul 4
 - 2.6.2. Teoria di Andrzej Mrczewski: arriviamo a 5
 - 2.6.3. Teoria di Amy Jo Kim: resta sul 4



- 2.7. Con quale scopo?
 - 2.7.1. Motivazione: ti piaccio...
 - 2.7.2. Fidelizzazione: resta con me...
 - 2.7.3. Ottimizzazione: se possiamo fare di più...
- 2.8. Vantaggi della gamification

Modulo 3. Elementi e meccaniche di gioco

- 3.1. Giocare con i concetti e concettualizzare i giochi: un'introduzione
 - 3.1.1. Cosa sono le meccaniche di gioco?
 - 3.1.2. Concetti di base
- 3.2. Partiamo dall'inizio: meccaniche di base
 - 3.2.1. Contesti del gioco
 - 3.2.1.1. Raggruppamenti
 - 3.2.1.2. Cooperazione e competizione
 - 3.2.2. Il tempo
- 3.3. Tu e il caso: meccaniche aleatorie
 - 3.3.1. Il caso come risorsa
 - 3.3.2. Possibilità, probabilità e sicurezza
- 3.4. Per evitare confusioni: meccaniche e interazioni
 - 3.4.1. Interazione o non interazione
 - 3.4.2. La portata
- 3.5. O così o non si gioca: interagendo con il sistema
 - 3.5.1. Risorse
 - 3.5.2. Meccaniche spaziali
 - 3.5.3. *Puzzle* e domande
- 3.6. O così o non si gioca 2: la parte narrativa e il gioco di ruolo
 - 3.6.1. Meccaniche sociali
 - 3.6.2. La narrativa
- 3.7. Dall'aperitivo al dolce: meccaniche compensative e chiusura
 - 3.7.1. Condizioni per la vittoria
 - 3.7.2. Sistemi comparativi
 - 3.7.3. Vittoria e sconfitta nei giochi cooperativi
 - 3.7.4. Combinazioni

- 3.8. C'è qualcosa lì fuori: ricompense oltre la quotidianità
 - 3.8.1. I classici
 - 3.8.2. Altre forme di ricompensa
- 3.9. Sugli ostacoli imprevisi e le decisioni inattese: problemi e difficoltà
 - 3.9.1. I giochi non erano divertenti?
 - 3.9.2. Il caso e il suo controllo
 - 3.9.3. Palle di neve e pozzi
 - 3.9.4. Che ora è?
 - 3.9.5. La fiaba della venditrice di latte
 - 3.9.6. Alfa, beta e versioni di prova

Modulo 4. Ludicizzazione e apprendimento basato sul gioco (GBL, game-based learning)

- 4.1. Ma tu sai a cosa stiamo giocando?
 - 4.1.1. Differenze tra ludicizzazione e gamification
 - 4.1.2. Ludicizzazione e giochi
 - 4.1.3. Storia dei giochi
- 4.2. A cosa giochiamo?
 - 4.2.1. In base ai loro obiettivi
 - 4.2.1.1. Competitivi
 - 4.2.1.2. Collaborativi
 - 4.2.2. Secondo gli elementi
 - 4.2.2.1. Sul tavolo di gioco
 - 4.2.2.2. Sulle carte
 - 4.2.2.3. Sui dadi
 - 4.2.2.4. Sul carta e matita
- 4.3. Tavoli di gioco dei nostri genitori
 - 4.3.1. Prime civiltà, primi giochi
 - 4.3.1.1. *Senet*
 - 4.3.1.2. Gioco Reale di Ur
 - 4.3.2. Schivala
 - 4.3.3. Scacchi
 - 4.3.4. *Backgammon*
 - 4.3.5. Pachisi 6
 - 4.3.6. Gioco dell'oca
- 4.4. Chi vuol essere milionario?
 - 4.4.1. Il gioco della vita
 - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
 - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
 - 4.4.1.3. *The Game of Life*
 - 4.4.1.4. Cosa ci insegna *The Game of Life* sui valori?
 - 4.4.2. Monopoli
 - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
 - 4.4.2.2. *Finance* e altro
 - 4.4.2.3. Il Monopoli di Darrow
 - 4.4.2.4. Brevetti, progetti e cosa prendere in considerazione nella gamification
 - 4.4.3. *Scrabble*
- 4.5. È stato scritto un gioco di successo
 - 4.5.1. *Risiko*
 - 4.5.2. *Cluedo*
 - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
 - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. Giochi di guerra/*Wargame* e simulazioni storiche
 - 4.6.1. L'origine: *Avalon Hill*
 - 4.6.2. La maturità e i *wargames*
 - 4.6.3. La rivoluzione dei CDG
 - 4.6.4. Ultime tendenze nei *wargames*
 - 4.6.5. *Wargames* in miniatura
- 4.7. La compagnia dell'anello, della matita e della carta
 - 4.7.1. Gli inizi
 - 4.7.2. L'Età dell'Oro e le prime polemiche
 - 4.7.3. Il ruolo narrativo
 - 4.7.4. I giochi di ruolo nel XXI secolo
- 4.8. C'era una volta in America, *Magic the Gathering* e gli *Ameritrash*
 - 4.8.1. *Magic the Gathering*
 - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
 - 4.8.1.2. Altri TCG
 - 4.8.1.3. LCG

- 4.8.2. *Ameritrash*
 - 4.8.2.1. Concetto
 - 4.8.2.2. Sviluppo
- 4.8.3. Mescolando Giochi ibridi
- 4.9. Oltre alle macchine e alle salsicce. La rivoluzione dei giochi da tavolo in Germania
 - 4.9.1. La Germania cambia le regole
 - 4.9.1.1. L'industria tedesca dei giocattoli
 - 4.9.1.2. La considerazione sociale del gioco in Germania
 - 4.9.1.3. Un tipo di gioco differente
 - 4.9.2. Gli Eurogames
 - 4.9.2.1. La preistoria
 - 4.9.2.2. Coloni di Catán
 - 4.9.2.3. I tedeschi e la conquista del mondo
 - 4.9.2.4. L'Età dell'Oro degli Eurogames
 - 4.9.2.5. Eurogames e Educazione

Modulo 5. Gamification in azienda I: risorse umane, marketing, vendite

- 5.1. Gamification nelle imprese
 - 5.1.1. Perché gamificar l'azienda?
 - 5.1.2. Superpoteri della gamification(+)
 - 5.1.3. *Criptonite* della gamification(-)
- 5.2. Aumentare le vendite: per questo è nata la gamification aziendale, no?
- 5.3. Marketing, l'arte del desiderio
 - 5.3.1. Cosa mi racconti?: comunicazione
 - 5.3.2. Voglio un "Mi piace!": social network
- 5.4. Risorse umane e gamification
 - 5.4.1. Te lo meriti!: cura, gestione e mantenimento del talento
 - 5.4.2. Siamo fatti così!: consolidazione della cultura aziendale
 - 5.4.3. Gioco anch'io!: motivazione e rispetto della burocrazia interna
- 5.5. Perché no... Debitori!

Modulo 6. Gamification in azienda II: gestione delle squadre

- 6.1. Come si gioca questo?
 - 6.1.1. Concetti generali
 - 6.1.2. Narrativa per una gamification comune
 - 6.1.3. Gestione gamificata dei compiti
 - 6.1.4. Monitoraggio delle azioni
- 6.2. Così giochiamo tutti
 - 6.2.1. Motivazione mediante le sfide comuni
 - 6.2.2. Itinerario di lavoro come viaggio condiviso
 - 6.2.3. Collaborazione nel villaggio digitale
- 6.3. Siamo venuti su
 - 6.3.1. Localizzare i nodi per motivare l'intera rete
 - 6.3.2. Trasformare compiti ripetitivi in sfide stimolanti
 - 6.3.3. Trasformare l'ambiente con azioni comuni
 - 6.3.4. Come rendere la collaborazione una situazione vantaggiosa per tutti?
 - 6.3.5. Possibilità di far diventare un piccolo compito, un compito trasformatore
 - 6.3.6. Ambienti informali: conversazione guidata mediante strategie di gamification
- 6.4. Ci è venuta una gran idea
 - 6.4.1. La storia si sviluppa con la partecipazione di tutti
 - 6.4.2. La narrativa diventa il nostro diagramma di Gantt
 - 6.4.3. Gestione del lavoro mediante la gestione della storia
- 6.5. Aumentando il punteggio
 - 6.5.1. Distintivi incentrati sulla gestione, non sul premio
 - 6.5.2. Una carta simbolo di potere è una carta che comporta responsabilità
 - 6.5.3. Strategie per la creazione di canali per la valorizzazione dell'autonomia manageriale
- 6.6. Sono appena passato da uno schermo all'altro
 - 6.6.1. Concetto di livello nel lavoro comune
 - 6.6.2. Possibilità di suddividere le funzioni sulla base di diversi livelli
- 6.7. Saggi consigli
 - 6.7.1. Una comunità che lavora in modo cooperativo impara anche in modo cooperativo
 - 6.7.2. Come collegare la conoscenza individuale alla narrazione comune?
 - 6.7.3. Formule per la condivisione delle conoscenze, l'insegnamento interno e la motivazione delle persone chiave

- 6.8. Questa squadra funziona perché non ci assomigliamo affatto
 - 6.8.1. Ruoli di lavoro basati sui ruoli di gioco
 - 6.8.2. Caratteristiche dei diversi ruoli nella narrazione condivisa
 - 6.8.3. Persone che creano storie: intrecci narrativi da contributi individuali
- 6.9. I trucchi del mago
 - 6.9.1. Trasformare un pannello di controllo in uno scenario gamificato
 - 6.9.2. Applicazioni web e app per gestire la gamification
 - 6.9.3. Ambienti virtuali e ambienti fisici, relazioni e connessioni tra di essi
- 6.10. Ricapitoliamo
 - 6.10.1. Valutazione iniziale: punto di partenza per la nostra storia
 - 6.10.2. Valutazione processuale: analizzare lo sviluppo della narrazione per valutare le prestazioni e apportare modifiche
 - 6.10.3. Revisione dell'efficacia dei processi
 - 6.10.4. Revisione dei ruoli come formula per valutare il lavoro individuale
 - 6.10.5. Valutazione della connessione tra i diversi partecipanti e della loro facilità nel far fluire i processi
 - 6.10.6. Valutazione del superamento della sfida
 - 6.10.6.1. Assemblea finale di valutazione
 - 6.10.6.2. Celebrazione comune delle sfide raggiunte
 - 6.10.7. Risultati misurabili
 - 6.10.7.1. Livelli
 - 6.10.7.2. Medaglie
 - 6.10.7.3. Punti

Modulo 7. Come organizzare una scuola digitale

- 7.1. Prima di cominciare
 - 7.1.1. L'educazione nella società digitale
 - 7.1.2. Cos'è una scuola digitale?
- 7.2. L'istituzione scolastica nella società digitale
 - 7.2.1. L'impulso del team di gestione
 - 7.2.2. Il ruolo fondamentale dei docenti
 - 7.2.3. Famiglie e scuole nella società digitale

- 7.3. Gli alunni della *iGeneration* o Generazione Z
 - 7.3.1. Miti e realtà sui nativi digitali
 - 7.3.2. L'apprendimento nella società digitale
 - 7.3.3. *m-learning*
 - 7.3.4. Il Cavallo di Troia?
- 7.4. Di cosa ha bisogno il mio centro di lavoro?
 - 7.4.1. Filosofia dell'educazione
 - 7.4.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e sa molto"
- 7.5. Analizziamo prima di cominciare
 - 7.5.1. Priorità
 - 7.5.2. Decisioni fondamentali
 - 7.5.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 7.5.2.2. Che modello specifico scegliamo?
 - 7.5.2.3. LIM o televisione? Nessuna delle due?
 - 7.5.3. Pianificazione
- 7.6. Il design come chiave di implementazione
 - 7.6.1. Il DEP
 - 7.6.2. Cosa sono gli Apple ID gestiti?
 - 7.6.3. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 7.6.4. *Apple School Manager*
 - 7.6.5. Acquisti in base al volume
- 7.7. L'importanza di una buona base: lo sviluppo
 - 7.7.1. Connettività
 - 7.7.2. Umani: la comunità educativa
 - 7.7.3. Organizzazione
 - 7.7.4. Specializzazione
- 7.8. Perché scegliere un iPad per la classe?
 - 7.8.1. Criteri tecnopedagogici
 - 7.8.2. Altre considerazioni
 - 7.8.3. Obiezioni tipiche

- 7.9. La mappa del tesoro
 - 7.9.1. La suite informatica di Apple
 - 7.9.1.1. *Pages*
 - 7.9.1.2. *Keynote*
 - 7.9.1.3. *Numbers*
 - 7.9.2. App per la creazione multimedia
 - 7.9.2.1. *iMovie*
 - 7.9.2.2. *Garage Band*
 - 7.9.3. La classe nelle mani del professore
 - 7.9.3.1. Gestione docente: l'aula
 - 7.9.3.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* e *LEGO*
- 7.10. Valutazione e continuità del programma
 - 7.10.1. Valutazione improvvisa
 - 7.10.2. Impegni per il nuovo ciclo

Modulo 8. Tempi nuovi, nuovi studenti

- 8.1. Tempi nuovi, nuovi studenti
 - 8.1.1. Virtualità e limiti degli studenti nell'era digitale
 - 8.1.2. Il test PISA come riferimento dell'educazione odierna
 - 8.1.3. Altro riferimenti dell'educazione odierna
- 8.2. Che siano competenti, ma anche felici
 - 8.2.1. Le competenze digitali come elemento trasversale dell'apprendimento
 - 8.2.2. Dimensioni delle competenze digitali
 - 8.2.3. Se cerchiamo la felicità su Google, non la troveremo
- 8.3. Alunni attivi e autonomi
 - 8.3.1. Apprendimento basato su progetti nel contesto digitale
 - 8.3.2. Altre metodologie attive
 - 8.3.3. L'apprendimento autonomo nel XXI secolo
- 8.4. Da solo non ce la fai, con gli amici sì
 - 8.4.1. Elementi chiave dell'apprendimento cooperativo nel contesto digitale
 - 8.4.2. Google suite per l'apprendimento cooperativo

- 8.5. Alunni creativi e comunicativi
 - 8.5.1. La narrazione digitale
 - 8.5.2. Il format audiovisivo
 - 8.5.3. *Flipped classroom*
- 8.6. I nostri studenti hanno gli stimoli necessari?
 - 8.6.1. Risorse per parlare la stessa lingua degli studenti
 - 8.6.2. Il buon uso della lavagna interattiva multimediale
 - 8.6.3. Proiettare o non proiettare, questo è il problema
- 8.7. Nemici della noia
 - 8.7.1. Concorsi e sfide
 - 8.7.2. Personaggi, trame e poteri
- 8.8. Mi piace, condividi, commenta
 - 8.8.1. Social network
 - 8.8.2. Ambienti di apprendimento socializzati e piattaforme di gamification
- 8.9. Da loro un feedback
 - 8.9.1. Valutazione basata sulle competenze
 - 8.9.2. Auto-valutazione e co-valutazione
 - 8.9.3. Etero-valutazione gamificata
- 8.10. Demo giocabili
 - 8.10.1. In classe
 - 8.10.2. In casa
 - 8.10.3. Giochi da tavolo

Modulo 9. Il professore nella scuola digitale

- 9.1. Ripensare l'educazione: verso la società globale del 2030
 - 9.1.1. Di quale educazione abbiamo bisogno per il XXI secolo?
 - 9.1.2. Educazione per una cittadinanza globale
 - 9.1.3. Il ruolo della scuola digitale
 - 9.1.4. Sfide e obiettivi dell'educazione nel XXI secolo
- 9.2. Competenza digitale docente
 - 9.2.1. Essere competenti in materia di educazione
 - 9.2.2. Tecnologia educativa digitale
 - 9.2.3. Modelli di distribuzione delle TIC nella scuola
 - 9.2.4. Competenza digitale docente

- 9.3. Formazione docente nella scuola digitale
 - 9.3.1. La formazione docente: un breve stato della questione
 - 9.3.2. Il ruolo del docente nel XXI secolo
 - 9.3.3. Capacità docenti nella scuola digitale
 - 9.3.4. Portfolio delle competenze digitali del docente
- 9.4. L'inefficacia del professore solitario
 - 9.4.1. Il progetto educativo e il percorso di studi
 - 9.4.2. La cultura dei gruppi di lavoro
 - 9.4.3. La tecnologia al servizio del lavoro cooperativo: gestione, formazione e collaborazione
- 9.5. TPACK: un modello per l'insegnante di oggi
 - 9.5.1. Il modello TPACK
 - 9.5.2. Tipi di conoscenze per l'utilizzo del modello TPACK
 - 9.5.3. Implementazione del modello TPACK
- 9.6. Materiali creativi e comunicativi
 - 9.6.1. La narrazione digitale in classe
 - 9.6.2. I libri digitali nella scuola
 - 9.6.3. Creazione di risorse educative aperte
 - 9.6.4. Visualizzando pensieri e idee
 - 9.6.5. La narrazione video
 - 9.6.6. Il videogioco
- 9.7. La valutazione nell'era digitale
 - 9.7.1. Verso una valutazione autentica dell'apprendimento
 - 9.7.2. Contributi tecnologici alla valutazione
 - 9.7.3. Strumenti di valutazione che utilizzano le tecnologie didattiche
 - 9.7.4. Valutazione tramite rubrica elettronica
- 9.8. Piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
 - 9.8.1. Introduzione alle piattaforme virtuali nell'istruzione
 - 9.8.2. Dimensioni pedagogiche delle aule virtuali
 - 9.8.3. Pianificazione didattica di una classe virtuale
 - 9.8.4. Piattaforme per la creazione di un'aula virtuale
- 9.9. Famiglia e scuola: superare il divario digitale
 - 9.9.1. Il ruolo della famiglia nella scuola digitale
 - 9.9.2. L'importanza delle relazioni nell'ambito educativo
 - 9.9.3. Piattaforme per la comunicazione tra la famiglia e la scuola

- 9.10. Risorse per l'insegnamento nell'era della conoscenza
 - 9.10.1. Insegnare a pensare mediante il percorso di studi
 - 9.10.2. La tassonomia di Bloom per l'era digitale
 - 9.10.3. L'unità didattica integrata come strumento di pianificazione
 - 9.10.4. Riprogettare l'esame come strumento di valutazione

Modulo 10. Casi pratici

- 10.1. Cosa c'è di nuovo dottore? Il bisogno dell'innovazione
- 10.2. Giochiamo a capovolgere l'aula: approccio e obiettivi dell'innovazione in classe: una gamification con la *flipped classroom*
- 10.3. Come progettare le Clio Wars e riuscire a portarle a buon fine?: gli strumenti Parte I Progettare la gamification
 - 10.3.1. Video narrativi
 - 10.3.2. Monitoraggio
 - 10.3.3. Ricompense
- 10.4. Come progettare le Clio Wars e riuscire a portarle a buon fine?: gli strumenti Parte II Progettare la gamification
- 10.5. Bricolage della gamification Manutenzione, valutazione e aggiornamento in Clio Wars
- 10.6. Giocando con la storia Parte I. Creare giochi per l'apprendimento in classe: La corte dei miracoli
- 10.7. Giocando con la storia Parte II. Creare giochi per l'apprendimento in classe. La freccia del tempo e La guerra per porre fine a tutte le guerre
- 10.8. *Knock, knock, knocking on the escape room door*. Progettazione di una *escape room* in classe e la sua implementazione in un sistema di gamification
- 10.9. Al contrario Sviluppo di lezioni video
- 10.10. Video *killed the radio star*. Lavorando con le lezioni video

Educazione digitale e-learning e social network

Modulo 11. Il modello di apprendimento digitale

- 11.1. Definizione di apprendimento
 - 11.1.1. Conoscendo l'apprendimento
 - 11.1.2. Tipi di apprendimento

- 11.2. Evoluzione dei processi psicologici nell'apprendimento
 - 11.2.1. L'origine dei processi psicologici nell'apprendimento
 - 11.2.2. Evoluzione dei processi psicologici nell'apprendimento
- 11.3. Il contesto educativo
 - 11.3.1. Caratteristiche dell'educazione informale
 - 11.3.2. Caratteristiche dell'educazione formale
- 11.4. Tecnologia educativa
 - 11.4.1. Scuola 4.0.
 - 11.4.2. Abilità digitali
- 11.5. Difficoltà tecnologiche
 - 11.5.1. Accesso alla tecnologia
 - 11.5.2. Abilità tecnologiche
- 11.6. Risorse tecnologiche
 - 11.6.1. Blog e forum
 - 11.6.2. Youtube e Wikis
- 11.7. Apprendimento a distanza
 - 11.7.1. Caratteristiche di definizione
 - 11.7.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
- 11.8. *Blended learning*
 - 11.8.1. Caratteristiche di definizione
 - 11.8.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
- 11.9. E-learning
 - 11.9.1. Caratteristiche di definizione
 - 11.9.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
- 11.10. I social network
 - 11.10.1. Facebook e psicologia
 - 11.10.2. Twitter e psicologia

Modulo 12. Nuovi modelli di insegnamento

- 12.1. La docenza tradizionale
 - 12.1.1. Vantaggi e svantaggi
 - 12.1.2. Le nuove sfide della docenza

- 12.2. Educazione 4.0
 - 12.2.1. Vantaggi e svantaggi
 - 12.2.2. Necessità di riciclare
- 12.3. Il modello di comunicazione 4.0
 - 12.3.1. Abbandono della lezione
 - 12.3.2. Interoperabilità in classe
- 12.4. Nuove sfide per i docenti
 - 12.4.1. Formazione continua degli insegnanti
 - 12.4.2. Valutazione dell'apprendimento
- 12.5. Esternalizzazione dell'istruzione
 - 12.5.1. Programmi di scambio
 - 12.5.2. La rete collaborativa
- 12.6. Internet e l'educazione tradizionale
 - 12.6.1. Sfide dell'educazione legate al libro
 - 12.6.2. La realtà aumentata in classe
- 12.7. Nuovi ruoli per gli insegnanti 4.0
 - 12.7.1. Dinamizzazione per l'aula
 - 12.7.2. Gestore dei contenuti
- 12.8. Nuovi ruoli per lo studente 4.0
 - 12.8.1. Passaggio dal modello passivo a quello attivo
 - 12.8.2. L'introduzione del modello cooperativo
 - 12.8.3. Creazione di contenuti da parte degli insegnanti
 - 12.8.4. Materiali interattivi
 - 12.8.5. Fonti di riferimento
- 12.9. Nuova valutazione dell'apprendimento
 - 12.9.1. Valutazione del prodotto tecnologico
 - 12.9.2. Sviluppo dei contenuti da parte degli studenti

Modulo 13. Google GSuite for Education

- 13.1. L'Universo Google
 - 13.1.1. Storia di Google
 - 13.1.2. Chi è Google oggi?
 - 13.1.3. L'importanza di associarsi con Google
 - 13.1.4. Catalogo delle applicazioni di Google
 - 13.1.5. Riepilogo

- 13.2. Google e l'educazione
 - 13.2.1. Implicazioni di Google per l'educazione
 - 13.2.2. Gestire le candidature presso il vostro centro di lavoro
 - 13.2.3. Versioni e tipi di supporto tecnico
 - 13.2.4. Primi passi con la console di gestione di *GSuite*
 - 13.2.5. Utenti e gruppi
 - 13.2.6. Riepilogo
- 13.3. Uso avanzato di *GSuite*
 - 13.3.1. Profili
 - 13.3.2. Relazioni
 - 13.3.3. Funzioni del gestore
 - 13.3.4. Gestione dei dispositivi
 - 13.3.5. Sicurezza
 - 13.3.6. Domini
 - 13.3.7. Migrazione dei dati
 - 13.3.8. Gruppi e liste di diffusione
 - 13.3.9. Politiche di Privacy e protezione dei dati
 - 13.3.10. Riepilogo
- 13.4. Strumenti per la ricerca di informazioni in classe
 - 13.4.1. Il motore di ricerca di Google
 - 13.4.2. Ricerca avanzata di informazioni
 - 13.4.3. Integrazione dei motori di ricerca
 - 13.4.4. Google Chrome
 - 13.4.5. Google News
 - 13.4.6. Google Maps
 - 13.4.7. Youtube
 - 13.4.8. Riepilogo
- 13.5. Strumenti di Google per la comunicazione in classe
 - 13.5.1. Introduzione su Google Classroom
 - 13.5.2. Istruzioni per gli insegnanti
 - 13.5.3. Istruzioni per gli studenti
 - 13.5.4. Riepilogo

- 13.6. Google Classroom: Usi avanzati e componenti aggiuntivi
 - 13.6.1. Usi avanzati di Google Classroom
 - 13.6.2. *Flubaroo*
 - 13.6.3. *FormLimiter*
 - 13.6.4. *Autocrat*
 - 13.6.5. *Doctopus*
 - 13.6.6. Riepilogo
- 13.7. Strumenti per l'organizzazione dell'informazione
 - 13.7.1. Primi passi in Google Drive
 - 13.7.2. Organizzazione di file e cartelle
 - 13.7.3. Condividere file
 - 13.7.4. Conservazione
 - 13.7.5. Riepilogo
- 13.8. Strumenti di Google per il lavoro collaborativo
 - 13.8.1. Calendar
 - 13.8.2. *Google Sheets*
 - 13.8.3. Google Docs
 - 13.8.4. Google Presentations
 - 13.8.5. Google Forms
 - 13.8.6. Riepilogo

Modulo 14. Le TIC e la loro applicazione pratica e interattiva

- 14.1. Nuove tecnologie nell'educazione
 - 14.1.1. Il contesto educativo 2.0
 - 14.1.2. Perché usare le TIC?
 - 14.1.3. Le competenze digitali di insegnanti e studenti
 - 14.1.4. Riepilogo
- 14.2. Le TIC in classe e la loro applicazione
 - 14.2.1. Libro digitale
 - 14.2.2. La lavagna digitale
 - 14.2.3. Zaino digitale
 - 14.2.4. Dispositivi mobili
 - 14.2.5. Riepilogo

- 14.3. TIC sul web e la sua applicazione
 - 14.3.1. Navigazione, ricerca e filtraggio delle informazioni
 - 14.3.2. Software educativo
 - 14.3.3. Attività guidate su internet
 - 14.3.4. Blog e siti web educativi
 - 14.3.5. Wiki degli insegnanti di lingua e letteratura
 - 14.3.6. Piattaforme di apprendimento: *Moddle* e *Schoology*
 - 14.3.7. Google Classroom
 - 14.3.8. Google Docs
 - 14.3.9. *MOOCs*
 - 14.3.10. Riepilogo
- 14.4. I social network e le loro applicazioni nell'insegnamento
 - 14.4.1. Introduzione ai social network
 - 14.4.2. Facebook
 - 14.4.3. Twitter
 - 14.4.4. Instagram
 - 14.4.5. LinkedIn
 - 14.4.6. Riepilogo
- 14.5. Nuove metodologie in classe
 - 14.5.1. Diagrammi, concept e mind mapping
 - 14.5.2. Infografiche
 - 14.5.3. Presentazioni e testi in movimento
 - 14.5.4. Creazione di video e tutorial
 - 14.5.5. Gamificazione
 - 14.5.6. *Flipped classroom*
 - 14.5.7. Riepilogo
- 14.6. Progettazione di attività collaborative
 - 14.6.1. Creazione di attività collaborative
 - 14.6.2. Leggere e scrivere con le TIC
 - 14.6.3. Migliorare il dialogo e le capacità di ragionamento con le TIC
 - 14.6.4. Attenzione alla diversità del gruppo
 - 14.6.5. Programmazione e monitoraggio delle attività
 - 14.6.6. Riepilogo

- 14.7. Valutazione con le TIC
 - 14.7.1. Sistemi di valutazione basati sulle TIC
 - 14.7.2. *L'e-Portfolio*
 - 14.7.3. Autovalutazione, revisione tra pari e feedback
 - 14.7.4. Riepilogo
- 14.8. I rischi potenziali del web
 - 14.8.1. Filtrare l'informazione e l'infossamento
 - 14.8.2. Distrattori in rete
 - 14.8.3. Il monitoraggio delle attività
 - 14.8.4. Riepilogo
- 14.9. Le mie risorse TIC
 - 14.9.1. Stoccaggio e recupero di risorse, materiali e strumenti
 - 14.9.2. Aggiornamento delle risorse, dei materiali e degli strumenti
 - 14.9.3. Riepilogo

Modulo 15. Le TIC nell'orientamento accademico

- 15.1. Tecnologia educativa
 - 15.1.1. Storia ed evoluzione della tecnologia
 - 15.1.2. Nuove sfide
 - 15.1.3. Riepilogo
- 15.2. Internet a scuola
 - 15.2.1. Storia e primi anni di Internet
 - 15.2.2. L'impatto di internet sull'istruzione
 - 15.2.3. Riepilogo
- 15.3. Dispositivi per insegnanti e studenti
 - 15.3.1. Dispositivi in classe
 - 15.3.2. La lavagna multimediale
 - 15.3.3. Dispositivi per gli studenti
 - 15.3.4. Le tablet
 - 15.3.5. 7 modi per utilizzare i dispositivi mobili in classe
 - 15.3.6. Riepilogo

- 15.4. Tutoraggio online
 - 15.4.1. Perché dare tutoraggio online?
 - 15.4.2. Adattamento degli studenti
 - 15.4.3. Vantaggi e svantaggi
 - 15.4.4. Compiti del tutor
 - 15.4.5. Messa in pratica
 - 15.4.6. Riepilogo
- 15.5. Creatività nelle scuole
 - 15.5.1. La creatività nelle scuole
 - 15.5.2. Pensiero laterale pratico
 - 15.5.3. I primi insegnanti tecnologici
 - 15.5.4. Il nuovo profilo docente
 - 15.5.5. Riepilogo
- 15.6. Genitori e insegnanti come migranti digitali
 - 15.6.1. Nativi digitali vs migrante digitali
 - 15.6.2. Insegnamento tecnologico per i migranti digitali
 - 15.6.3. Sviluppo e potenziamento dei nativi digitali
 - 15.6.4. Riepilogo
- 15.7. Uso responsabile delle nuove tecnologie
 - 15.7.1. Privacy
 - 15.7.2. Protezione dei dati
 - 15.7.3. Reati cibernetici
 - 15.7.4. Riepilogo
- 15.8. Dipendenze e patologie
 - 15.8.1. Definizione di dipendenza dalla tecnologia
 - 15.8.2. Evitare la dipendenza
 - 15.8.3. Come uscire da una dipendenza?
 - 15.8.4. Nuove patologie causate dalla tecnologia
 - 15.8.5. Riepilogo

- 15.9. Alcuni progetti ed esperienze di orientamento e TIC
 - 15.9.1. Introduzione
 - 15.9.2. *"My vocational e-portfolio"* (MYVIP)
 - 15.9.3. *MyWayPass*: Piattaforma online gratuita per il processo decisionale
 - 15.9.4. A colpi di campanello
 - 15.9.5. Sociescuela
 - 15.9.6. *Orientaline*
 - 15.9.7. Aula virtuale dello studente
 - 15.9.8. Riepilogo
- 15.10. Alcune risorse digitali per l'orientamento didattico
 - 15.10.1. Introduzione
 - 15.10.2. Associazioni e portali di interesse nel campo dell'orientamento
 - 15.10.3. Blog
 - 15.10.4. Wiki
 - 15.10.5. Reti sociali di professionisti o istituzioni di orientamento professionale
 - 15.10.6. Gruppi su Facebook
 - 15.10.7. App legate al campo dell'orientamento
 - 15.10.8. Hashtag interessanti
 - 15.10.9. Altre risorse TIC
 - 15.10.10. Ambienti di apprendimento personale nell'orientamento; l'orientaPLE

Modulo 16. Identità digitale e branding digitale

- 16.1. Identità digitale
 - 16.1.1. Definizione di identità digitale
 - 16.1.2. Gestione dell'identità digitale nell'istruzione
 - 16.1.3. Ambiti di applicazione dell'identità digitale
 - 16.1.4. Riepilogo
- 16.2. Blog
 - 16.2.1. Introduzione al blogging in ambito educativo
 - 16.2.2. Blog e identità digitale
 - 16.2.3. Riepilogo

- 16.3. Ruoli di identità digitale
 - 16.3.1. Identità digitale degli alunni
 - 16.3.2. Identità digitale del personale docente
 - 16.3.3. Riepilogo
- 16.4. *Branding*
 - 16.4.1. Cos'è il *Branding* Digital
 - 16.4.2. Come lavorare con il *Branding* Digital
 - 16.4.3. Riepilogo
- 16.5. Come posizionarsi nell'insegnamento digitale
 - 16.5.1. Introduzione alla SEO
 - 16.5.2. Posizionando un blog
 - 16.5.3. Introduzione al personal branding
 - 16.5.4. Storie di successo di branding degli insegnanti
 - 16.5.5. Usi tipici
 - 16.5.6. Riepilogo
- 16.6. Reputazione online
 - 16.6.1. Reputazione online vs. Reputazione fisica
 - 16.6.2. Reputazione online nella docenza
 - 16.6.3. Gestione delle crisi di reputazione online
 - 16.6.4. Riepilogo
- 16.7. Comunicazione digitale
 - 16.7.1. Comunicazione digitale
 - 16.7.2. Comunicazione personale e identità digitale
 - 16.7.3. Comunicazione aziendale e identità digitale
 - 16.7.4. Strumenti di comunicazione per gli insegnanti
 - 16.7.5. Protocolli di comunicazione per gli insegnanti
 - 16.7.6. Riepilogo
- 16.8. Strumenti di comunicazione
 - 16.8.1. Piani di comunicazione
 - 16.8.2. Sistemi di messaggia istantanea
 - 16.8.3. Posta elettronica
 - 16.8.4. L'agenda digitale sulle nuove piattaforme
 - 16.8.5. Videoconferenze
 - 16.8.6. Riepilogo

- 16.9. Valutazione con le TIC
 - 16.9.1. Sistemi di valutazione basati sulle TIC
 - 16.9.2. Il *portfolio elettronico*
 - 16.9.3. Autovalutazione, revisione tra pari e feedback
 - 16.9.4. Riepilogo
- 16.10. Risorse per la gestione dei materiali
 - 16.10.1. Stoccaggio e recupero di risorse, materiali e strumenti
 - 16.10.2. Aggiornamento delle risorse, dei materiali e degli strumenti
 - 16.10.3. Riepilogo

Modulo 17 I social network e i blog nell'insegnamento

- 17.1. Piattaforme sociali
 - 17.1.1. Origine e sviluppo
 - 17.1.2. Social network per insegnanti
 - 17.1.3. Strategia, analisi e contenuti
 - 17.1.4. Riepilogo
- 17.2. Facebook
 - 17.2.1. Origine e sviluppo di Facebook
 - 17.2.2. Pagine su Facebook per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 17.2.3. Gruppi
 - 17.2.4. Ricerca e basi di dati su Facebook
 - 17.2.5. Strumenti
 - 17.2.6. Riepilogo
- 17.3. Twitter
 - 17.3.1. Origine e sviluppo di Twitter
 - 17.3.2. Profili Twitter per la divulgazione degli insegnanti
 - 17.3.3. Ricerca e basi di dati su Twitter
 - 17.3.4. Strumenti
 - 17.3.5. Riepilogo
- 17.4. LinkedIn
 - 17.4.1. Origine e sviluppo di LinkedIn
 - 17.4.2. Profilo docente di LinkedIn
 - 17.4.3. Gruppi su LinkedIn
 - 17.4.4. Ricerca e basi di dati su LinkedIn
 - 17.4.5. Strumenti
 - 17.4.6. Riepilogo

- 17.5. YouTube
 - 17.5.1. Origine e sviluppo di Youtube
 - 17.5.2. Canali Youtube per la divulgazione degli insegnanti
 - 17.5.3. Strumenti per Youtube
 - 17.5.4. Riepilogo
- 17.6. Instagram
 - 17.6.1. Origine e sviluppo di Instagram
 - 17.6.2. Profili Instagram per la divulgazione degli insegnanti
 - 17.6.3. Strumenti
 - 17.6.4. Riepilogo
- 17.7. Contenuti multimediali
 - 17.7.1. Fotografia
 - 17.7.2. Infografiche
 - 17.7.3. Video
 - 17.7.4. Video in diretta
 - 17.7.5. Riepilogo
- 17.8. Gestione di blog e social network
 - 17.8.1. Regole di base per la gestione dei social network
 - 17.8.2. Utilizzi nell'insegnamento
 - 17.8.3. Strumenti per la creazione di contenuti
 - 17.8.4. Strumenti di gestione dei social network
 - 17.8.5. Trucchi nei social network
 - 17.8.6. Riepilogo
- 17.9. Strumenti di analitica
 - 17.9.1. Cosa analizziamo?
 - 17.9.2. *Google Analytics*
 - 17.9.3. Riepilogo
- 17.10. Comunicazione e reputazione
 - 17.10.1. Gestione delle fonti
 - 17.10.2. Protocolli di comunicazione
 - 17.10.3. Gestione delle crisi
 - 17.10.4. Riepilogo

Modulo 18. L'ambiente Apple nell'educazione

- 18.1. Dispositivi mobili nell'istruzione
 - 18.1.1. IL *m-learning*
 - 18.1.2. Una decisione difficile
- 18.2. Perché scegliere un iPad per la classe?
 - 18.2.1. Criteri tecnopedagogici
 - 18.2.2. Altre considerazioni
 - 18.2.3. Obiezioni tipiche
- 18.3. Di cosa ha bisogno il mio centro di lavoro?
 - 18.3.1. Filosofia dell'educazione
 - 18.3.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e sa molto"
- 18.4. Progettare il nostro modello
 - 18.4.1. Priorità
 - 18.4.2. Decisioni fondamentali
 - 18.4.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 18.4.2.2. Che modello specifico scegliamo?
 - 18.4.2.3. LIM o televisione? Nessuna delle due?
 - 18.4.3. Pianificazione
- 18.5. Ecosistema educativo di Apple
 - 18.5.1. Il DEP
 - 18.5.2. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 18.5.3. Cosa sono gli Apple ID gestiti?
 - 18.5.4. *Apple School Manager*
- 18.6. Altri fattori critici di sviluppo
 - 18.6.1. Tecnici: connettività
 - 18.6.2. Umani: la comunità educativa
 - 18.6.3. Organizzazione
- 18.7. La classe nelle mani del professore
 - 18.7.1. Gestione docente: l'aula e *iDoceo*
 - 18.7.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento

- 18.8. La mappa del tesoro
 - 18.8.1. La suite ofimatica di Apple
 - 18.8.1.1. *Pages*
 - 18.8.1.2. *Keynote*
 - 18.8.1.3. *Numbers*
 - 18.8.2. App per produzione multimediale
 - 18.8.2.1. *iMovie*
 - 18.8.2.2. *Garage Band*
- 18.9. Apple e le metodologie emergenti
 - 18.9.1. *Flipped classroom: Explain Everything e EdPuzzle*
 - 18.9.2. Gamification: *Kahoot e Plickers*
- 18.10. Chiunque può programmare
 - 18.10.1. *Swift playgrounds*
 - 18.10.2. Valutazione improvvisa

Modulo 19. Innovazione tecnologica nell'educazione

- 19.1. Vantaggi e svantaggi dell'uso della tecnologia nell'educazione
 - 19.1.1. La tecnologia come mezzo educativo
 - 19.1.2. Vantaggi dell'uso
 - 19.1.3. Svantaggi e dipendenze
 - 19.1.4. Riepilogo
- 19.2. Neurotecnologia educativa
 - 19.2.1. Neuroscienze
 - 19.2.2. Neurotecnologia
 - 19.2.3. Riepilogo
- 19.3. La programmazione dell'educazione
 - 19.3.1. Benefici della programmazione dell'educazione
 - 19.3.2. Piattaforma Scratch
 - 19.3.3. Realizzazione del primo "Hello World"
 - 19.3.4. Comandi, parametri ed eventi
 - 19.3.5. Esportazioni di progetti
 - 19.3.6. Riepilogo
- 19.4. Introduzione alla *flipped classroom*
 - 19.4.1. Su cosa si basa?
 - 19.4.2. Esempi di uso
 - 19.4.3. Registrazione di video
 - 19.4.4. Youtube
 - 19.4.5. Riepilogo
- 19.5. Introduzione alla gamification
 - 19.5.1. Cos'è la gamification?
 - 19.5.2. Strumenti di gamification
 - 19.5.3. Casi di successo
 - 19.5.4. Riepilogo
- 19.6. Introduzione alla robotica
 - 19.6.1. L'importanza della robotica nell'educazione
 - 19.6.2. Arduino (hardware)
 - 19.6.3. Arduino (linguaggio di programmazione)
 - 19.6.4. Riepilogo
- 19.7. Introduzione alla realtà aumentata
 - 19.7.1. Cos'è l'AR?
 - 19.7.2. Quali benefici ha nell'educazione?
 - 19.7.3. Riepilogo
- 19.8. Come sviluppare le tue proprie applicazioni di AR?
 - 19.8.1. La Realtà aumentata professionale
 - 19.8.2. *Unity/Vuforia*
 - 19.8.3. Esempi di uso
 - 19.8.4. Riepilogo
- 19.9. *Samsung Virtual School Suitcase*
 - 19.9.1. Apprendimento immersivo
 - 19.9.2. Lo zaino del futuro
 - 19.9.3. Riepilogo
- 19.10. Consigli ed esempi di uso in classe
 - 19.10.1. Combinazione di strumenti di innovazione in classe
 - 19.10.2. Esempi reali
 - 19.10.3. Riepilogo

Modulo 20. Le TIC come strumento di gestione e progettazione

- 20.1. Strumenti TIC nel centro
 - 20.1.1. Il fattore disruptivo delle TIC
 - 20.1.2. Obiettivi delle TIC
 - 20.1.3. Buone pratiche nell'uso delle TIC
 - 20.1.4. Criteri per la scelta degli strumenti
 - 20.1.5. Protezione dei dati
 - 20.1.6. Sicurezza
 - 20.1.7. Riepilogo
- 20.2. Comunicazione
 - 20.2.1. Piani di comunicazione
 - 20.2.2. Sistemi di messaggeria istantanea
 - 20.2.3. Videoconferenze
 - 20.2.4. Accesso remoto ai dispositivi
 - 20.2.5. Piattaforme di gestione della scuola
 - 20.2.6. Altri mezzi
 - 20.2.7. Riepilogo
- 20.3. Posta elettronica
 - 20.3.1. Gestori della posta elettronica
 - 20.3.2. Risposte, inoltri
 - 20.3.3. Firme
 - 20.3.4. Smistamento ed etichettatura della posta elettronica
 - 20.3.5. Regole
 - 20.3.6. Mailing list
 - 20.3.7. Alias
 - 20.3.8. Strumenti avanzati
 - 20.3.9. Riepilogo
- 20.4. Creazione di documenti
 - 20.4.1. Elaboratori di testo
 - 20.4.2. Fogli di calcolo
 - 20.4.3. Moduli
 - 20.4.4. Modelli per l'immagine aziendale
 - 20.4.5. Riepilogo
- 20.5. Strumenti di gestione dei compiti
 - 20.5.1. Gestione dei compiti
 - 20.5.2. Liste
 - 20.5.3. Compiti
 - 20.5.4. Avvisi
 - 20.5.5. Approcci all'uso
 - 20.5.6. Riepilogo
- 20.6. Calendario
 - 20.6.1. Calendario digitale
 - 20.6.2. Eventi
 - 20.6.3. Appuntamenti e riunioni
 - 20.6.4. Inviti e conferme di assistenza
 - 20.6.5. Vincoli con altri strumenti
 - 20.6.6. Riepilogo
- 20.7. Social network
 - 20.7.1. I Social network e il nostro centro di lavoro
 - 20.7.2. LinkedIn
 - 20.7.3. Twitter
 - 20.7.4. Facebook
 - 20.7.5. Instagram
 - 20.7.6. Riepilogo
- 20.8. Introduzione e parametrizzazione di *Alexia*
 - 20.8.1. Cos'è Alexia?
 - 20.8.2. Richiesta e registro nella piattaforma
 - 20.8.3. Primi passi con Alexia
 - 20.8.4. Supporto Tecnico di Alexia
 - 20.8.5. Configurazione del centro
 - 20.8.6. Riepilogo

20.9. Permessi e gestione amministrativa di Alexia

20.9.1. Permessi di accesso

20.9.2. Ruoli

20.9.3. Fatturazione

20.9.4. Vendite

20.9.5. Cicli formativi

20.9.6. Attività extrascolastiche e altri servizi

20.9.7. Riepilogo

20.10. Alexia: Formazione per docenti

20.10.1. Aree (materie)

20.10.2. Valutare

20.10.3. Appello

20.10.4. Agenda/Calendario

20.10.5. Comunicazione

20.10.6. Interviste

20.10.7. Sezioni

20.10.8. Studenti

20.10.9. Compleanni

20.10.10. Link

20.10.11. App mobili

20.10.12. Utilità

20.10.13. Riepilogo

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.

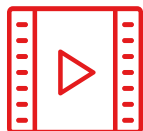
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

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

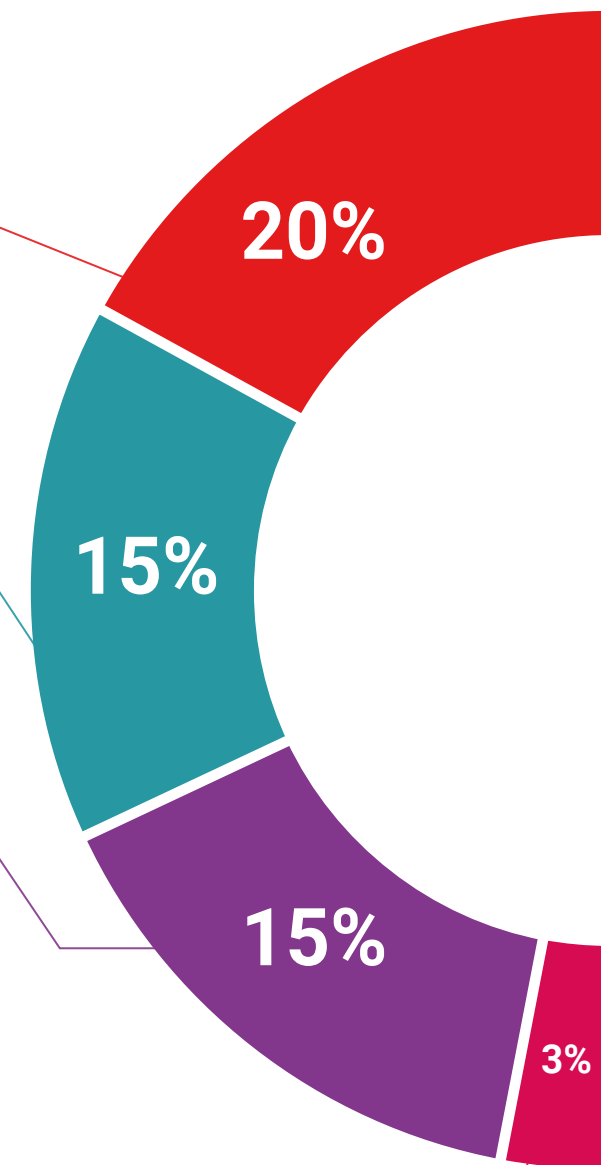
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

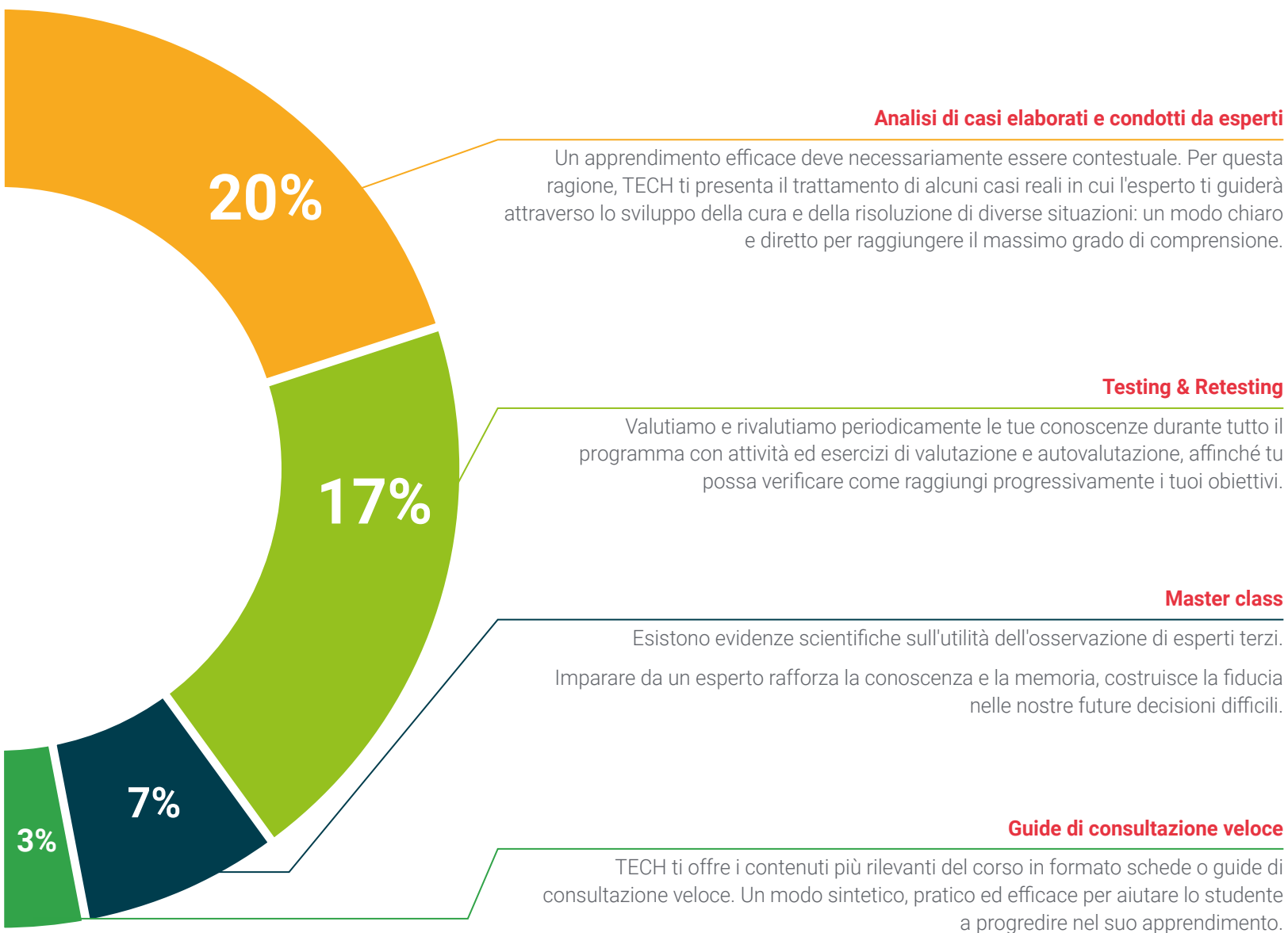
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

Questo Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification è il più grande compendio di conoscenze del settore: una qualifica che sarà un valore aggiunto per qualsiasi professionista del settore"

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

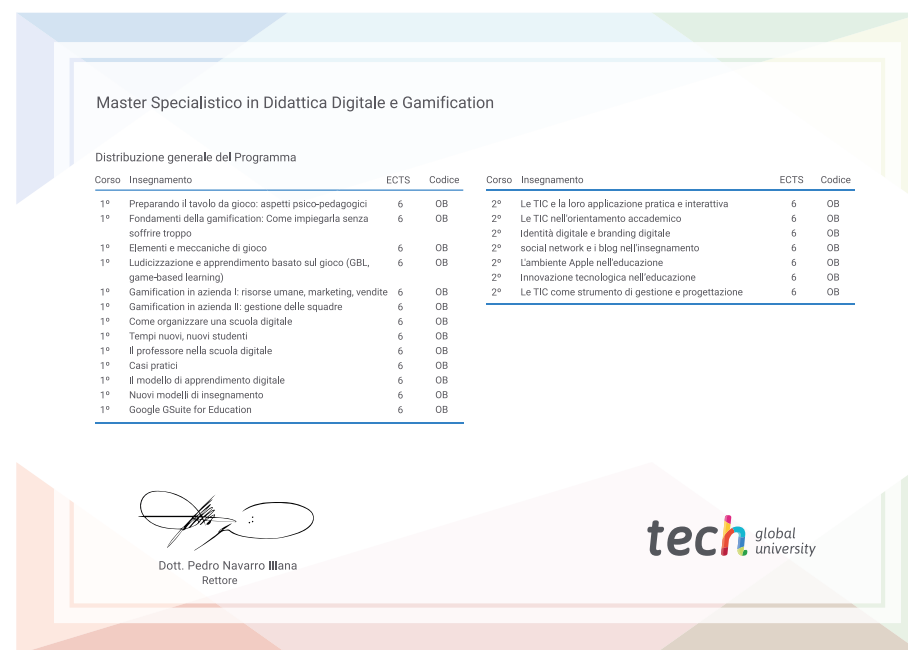
Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master Specialistico in Didattica Digitale e Gamification**

Modalità: **online**

Durata: **2 anni**

Accreditamento: **120 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 lingue



Master Specialistico
Didattica Digitale
e Gamification

Modalità: Online

Durata: 2 anni

Titolo: TECH Global University

Accreditamento: 120 ECTS

Orario: a tua scelta

Esami: online

Master Specialistico

Didattica Digitale e Gamification

