

Master Specialistico

Implementazione di Progetti
Educativi, Robotica e Stampa 3D





Master Specialistico Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D

- » Modalità: **online**
- » Durata: **2 anni**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/master-specialistico/master-specialistico-implementazione-progetti-educativi-robotica-stampa-3d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 18

04

Direzione del corso

pag. 24

05

Struttura e contenuti

pag. 30

06

Metodologia

pag. 58

07

Titolo

pag. 66

01

Presentazione

L'obiettivo principale dei centri educativi è quello di potenziare le competenze e le capacità degli alunni. I progetti educativi sviluppati in queste istituzioni sono pensati per far emergere il meglio di ogni studente e, naturalmente, nel mondo di oggi, le nuove tecnologie sono immerse in questi progetti. Gli insegnanti sono i principali attori che operano in questo campo e devono perciò essere preparati per far progredire la loro professione con specializzazioni come questa, che si concentra sulla realizzazione di progetti educativi, sulla robotica e sulla stampa 3D.



“

I docenti devono aggiornare le loro competenze e abilità per progredire nella loro professione. In questo Master Specialistico ti offriamo gli strumenti per l'Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D in un percorso di specializzazione intensivo e completo”

Un centro educativo che voglia essere un riferimento e che miri alla qualità e all'efficienza delle proprie pratiche deve essere esperto nella programmazione e nell'implementazione di progetti educativi. Negli ultimi tempi, tra le aree più innovative e attraenti di questi progetti ci sono la robotica e la stampa 3D. In questo senso, la robotica è considerata uno dei migliori strumenti di apprendimento da introdurre in aula, in quanto permette di sviluppare progetti innovativi con i quali gli studenti possono sviluppare le loro abilità e competenze.

Questo Master Specialistico promuove una visione d'insieme che permette di realizzare, o trasformare, i progetti educativi destinati a costituire l'essenza del centro, qualunque sia la sua natura. Grazie a questa specializzazione, i centri educativi saranno in grado di costruire, a partire dalle conoscenze scientifiche appropriate, i pilastri fondamentali del progetto educativo, tenendo conto di tutti i fattori che devono essere affrontati nel processo di programmazione e attuazione. In caso contrario, le scuole si trovano in uno stato di confusione, di inutile spreco di tempo e di denaro e, soprattutto, non riescono a realizzare un percorso abbastanza stabile da permettere agli alunni di camminare e di sviluppare a pieno le loro capacità e potenzialità.

Questo programma è unico perché riesce ad offrire gli strumenti necessari per costruire il nucleo del centro educativo in modo che sia sostenibile, fattibile e, naturalmente, efficiente. Inoltre, vuole essere un mezzo che facilita all'insegnante diversi strumenti di supporto per la motivazione e l'apprendimento dello studente, creando così un nuovo profilo docente del secolo XXI.

Durante questa specializzazione, lo studente sarà esposto a tutti gli approcci attuali delle diverse sfide poste dalla sua professione. Un cambiamento di alto livello che diventerà un processo di miglioramento, non solo professionale, ma anche personale.

Questa sfida è una di quelle che noi di TECH assumiamo come impegno sociale: aiutare i professionisti altamente qualificati a specializzarsi e a sviluppare le loro capacità personali, sociali e lavorative nel corso dei loro studi.

Non solo ti accompagneremo attraverso le conoscenze teoriche offerte, ma mostreremo un altro modo di studiare e imparare, più organico, semplice ed efficiente. Lavoreremo per mantenerti motivato e per creare la passione per l'apprendimento. Inoltre, ti invoglieremo a pensare e sviluppare il pensiero critico.

Questo **Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D** possiede il programma accademico più completo e aggiornato del panorama universitario.

Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Ultima tecnologia nel software di e-learning
- ◆ Sistema di insegnamento intensamente visivo, supportato da contenuti grafici e schematici di facile assimilazione e comprensione
- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti attivi
- ◆ Sistemi di video interattivi di ultima generazione
- ◆ Insegnamento supportato dalla pratica online
- ◆ Sistemi di aggiornamento e riciclaggio permanente
- ◆ Apprendimento autoregolato: piena compatibilità con altre occupazioni
- ◆ Esercizi pratici per l'autovalutazione e la verifica dell'apprendimento
- ◆ Gruppi di sostegno e sinergie educative: domande all'esperto, forum di discussione e conoscenza
- ◆ Comunicazione con l'insegnante e lavoro di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet
- ◆ Archivi di documentazione complementare sempre disponibili, anche dopo il corso



Una specializzazione di alto livello scientifico, sostenuta da uno sviluppo tecnologico avanzato e dall'esperienza didattica dei migliori professionisti"

“

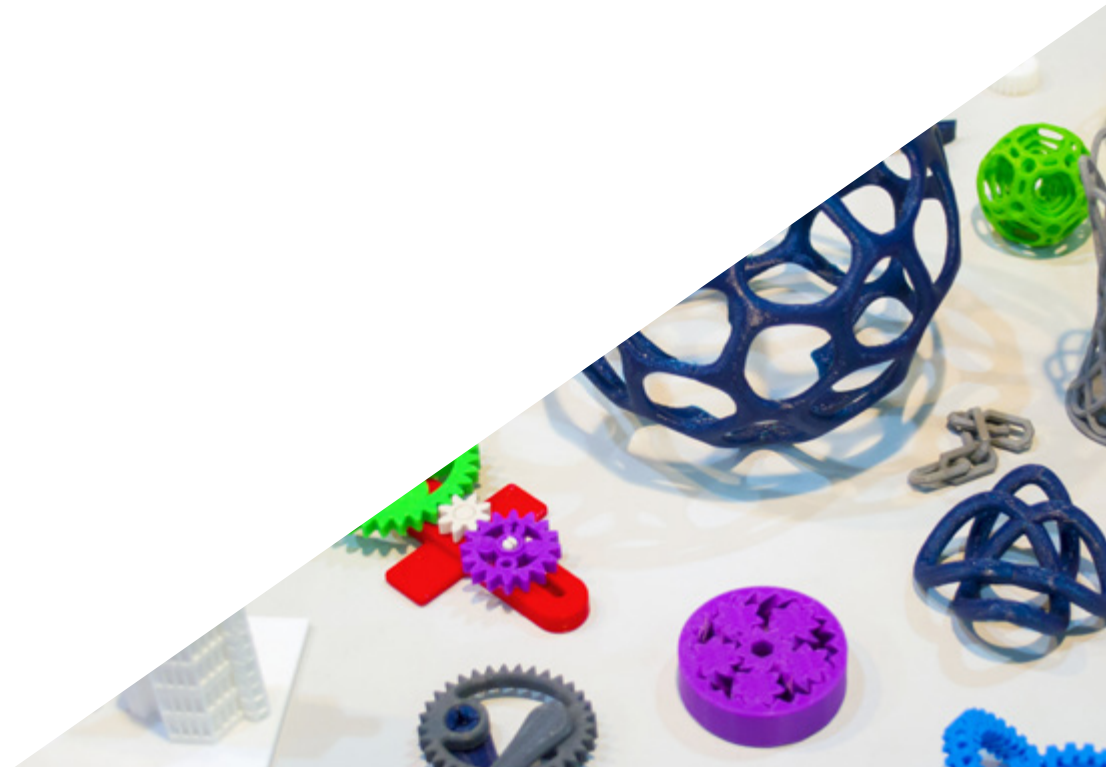
Una specializzazione creata per i professionisti che aspirano all'eccellenza e che permetterà di acquisire nuove competenze e strategie in modo fluente ed efficace"

Il nostro personale docente è composto da professionisti attivi. In questo modo assicuriamo di offrire l'obiettivo di aggiornamento educativo che ci prefiggiamo. Un team multidisciplinare di docenti preparati ed esperti in diversi contesti svilupperà le conoscenze teoriche in modo efficace, ma soprattutto, metterà a disposizione della specializzazione le conoscenze pratiche derivate dalla propria esperienza: una delle qualità differenziali di questo Master Specialistico.

Questa padronanza della materia è completata dall'efficacia del design metodologico di questo Master Specialistico. Sviluppato da un team multidisciplinare di esperti di *e-learning*, integra gli ultimi progressi nella tecnologia educativa. In questo modo, potrai studiare con una serie di strumenti multimediali comodi e versatili che ti daranno l'operatività necessaria durante lo studio.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi: un approccio che concepisce lo studio come un processo eminentemente pratico. Al fine di raggiungere questo obiettivo in modalità remota, viene usata la telepratica. Grazie all'aiuto di un innovativo sistema di video interattivo e del *Learning from an Expert*, lo studente potrà acquisire le conoscenze come se stesse affrontando il contesto studiato in quel momento. Un concetto che permetterà di integrare e ancorare l'apprendimento in modo più realistico e permanente.

Una profonda e completa immersione nelle strategie e negli approcci in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D.



02 Obiettivi

Il nostro obiettivo è preparare professionisti altamente qualificati per l'esperienza lavorativa. Inoltre, ciò è completato in modo globale dalla promozione dello sviluppo umano, che pone le basi per una società migliore. Questo obiettivo si materializza aiutando i professionisti ad accedere a un livello superiore di competenza e di controllo. Un obiettivo che potranno raggiungere grazie ad una specializzazione di grande intensità e precisione.

Dillo
ne
per
Lorem ipsum
lacinia ac enim
Quisque sit amet
mauris blandit in

Ut non mi blandit, sa
et volutpat nisi mollis.
Interdum risus, in elem
Vestibulum id nulla nuna
vehicula. Aliquam turpis le
viverra arcu. Donec sagittis

Ut egestas luctus suscipit. Nulla
ullamcorper lobortis elementum
mauris sit amet erat vulputate
fermentum. Integer mollis in tortor
eget purus sed dolor venenatis fring

Mordt eget lacus id urna vestibulum luctu
in nec euismod augue. Lorem ipsum dila
neque velit, non pharetra arcu semper mollis
Curabitur pellentesque arcu semper mollis
augue urna, facilisis ac risus ut, bibendum pra

Quisque ullamcorper congue et, ut tempu
non in condimentum blandit nulla. Maque lacina
volutpat lectus a neque morcus, nec proligue nulla
Fusce sed euismod eros integer dignum diam non
et gravida augue. Duis ut lala sem, bibendum non
malesuada fames ac turpis egestas. Aliquam congue
ne, vel sagitta diam eros at quam. Nam quis ullamcorper
Quisque eros luctus et ultrices prosumo nulla Curat



“

Se il tuo obiettivo è di migliorare professionalmente e di acquisire una qualifica che ti permetterà di competere tra i migliori, non cercare più: benvenuto in TECH”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere gli elementi più importanti del progetto educativo
- ◆ Preparare persone in ambito educativo per migliorare i progetti didattici utilizzati, o per sviluppare un progetto innovativo di propria creazione o basato sull'evidenza
- ◆ Studiare tutte le fasi di programmazione e attuazione di un progetto educativo
- ◆ Analizzare i fattori da prendere in considerazione nella programmazione e nella realizzazione di progetti educativi
- ◆ Ottenere una visione globale dell'intero processo e non solo una posizione di parte
- ◆ Comprendere il ruolo di ciascuno degli attori educativi in ogni fase della programmazione e dell'attuazione del progetto educativo
- ◆ Approfondire i fattori essenziali di successo del progetto educativo
- ◆ Diventare un esperto per guidare o partecipare a progetti educativi di qualità
- ◆ Preparare insegnanti di scuola materna, primaria e secondaria su materiali e metodologie che migliorino la motivazione, la creatività e l'innovazione attraverso la robotica educativa, la programmazione e la stampa 3D
- ◆ Imparare a pianificare in modo trasversale e curricolare tutti le fasi educative in cui i professionisti dell'educazione possano incorporare le nuove tecnologie e metodologie in aula
- ◆ Sensibilizzare gli insegnanti sull'importanza di una trasformazione dell'educazione, motivata dalle nuove generazioni
- ◆ Conoscere i nuovi modelli di apprendimento e applicazione della robotica educativa, che permettono di motivare gli studenti verso le carriere tecnologiche
- ◆ Imparare in maniera pratica il disegno e la stampa 3D
- ◆ Facilitare le competenze e le abilità per le relazioni di nuove aule del futuro





Obiettivi specifici

- ◆ Comprendere il concetto di progetto educativo
- ◆ Studiare gli approcci più conosciuti per progetti educativi
- ◆ Conoscere l'avvio di progetti didattici innovativi
- ◆ Analizzare lo scopo dei progetti educativi
- ◆ Determinare gli obiettivi di apprendimento e il processo per raggiungerli
- ◆ Valutare i possibili centri in cui implementare il progetto educativo
- ◆ Conoscere i fattori chiave per la programmazione e l'attuazione di progetti educativi
- ◆ Conoscere gli attori coinvolti nel processo di programmazione e attuazione di progetti educativi
- ◆ Comprendere i contenuti del progetto educativo
- ◆ Sviluppare gli obiettivi perseguiti dai centri nello sviluppo del progetto educativo
- ◆ Analizzare i risultati che si otterranno con il progetto educativo
- ◆ Comprendere tutti gli aspetti chiave dello sviluppo della programmazione e dell'implementazione di un progetto educativo
- ◆ Conoscere i tipi più comuni di progetti educativi nelle scuole
- ◆ Scoprire i progetti educativi più innovativi del momento
- ◆ Comprendere la varietà di possibilità per la programmazione e l'implementazione di progetti educativi
- ◆ Analizzare i progetti educativi più comuni e innovativi nel campo della tecnologia
- ◆ Studiare progetti educativi basati sulle metodologie più innovative
- ◆ Comprendere progetti educativi incentrati sui valori che migliorano i vari fattori del processo di insegnamento-apprendimento
- ◆ Determinare il concetto di progetti basati sull'evidenza
- ◆ Imparare a sviluppare un progetto basato sulle evidenze in tutte le sue fasi
- ◆ Conoscere i progetti didattici artistici più importanti e innovativi
- ◆ Scoprire i progetti educativi più necessari in ambito sanitario in un centro educativo
- ◆ Analizzare i progetti di educazione sportiva che possono essere di interesse per le scuole
- ◆ Comprendere i tipi di progetti educativi per l'apprendimento delle lingue
- ◆ Comprendere i tipi di progetti educativi per generare eccellenza nella scuola
- ◆ Analizzare i fattori e le misure più importanti che il centro deve adottare per raggiungere un'eccellenza significativa
- ◆ Scoprire altri possibili progetti di innovazione educativa in crescita a livello internazionale
- ◆ Conoscere i benefici dell'implementazione di programmi educativi
- ◆ Studiare i benefici generati nel centro come istituzione
- ◆ Analizzare il miglioramento dell'identità, dello stile e della presenza della scuola
- ◆ Scoprire i vantaggi per gli alunni e le loro famiglie
- ◆ Comprendere i vantaggi per gli educatori e gli altri soggetti interessati all'istruzione
- ◆ Imparare la positività del clima scolastico nell'attuazione di un progetto educativo
- ◆ Comprendere i vantaggi del progetto educativo come forza trainante per la scuola
- ◆ Evidenziare il miglioramento dello stile di gestione della scuola
- ◆ Indagare il processo di generazione di leader come beneficio del progetto educativo
- ◆ Studiare il miglioramento dell'allineamento della missione, della visione e dei valori promossi dalla scuola

- ♦ Analizzare il progresso educativo che promuove l'attuazione di un progetto educativo di qualità
- ♦ Scoprire i benefici dell'implementazione di programmi educativi
- ♦ Conoscere il miglioramento della convivenza, dell'apprendimento e dell'ambiente di lavoro sviluppato nell'attuazione di un progetto educativo
- ♦ Ampliare le conoscenze nel campo del miglioramento delle relazioni con l'ambiente circostante e con altri centri educativi
- ♦ Sviluppare uno studio sui benefici dell'approfondimento dell'ideologia e dello stile della scuola attraverso l'attuazione di un progetto educativo
- ♦ Conoscere tutti i fattori e le circostanze che influenzano il processo di programmazione e attuazione dei progetti educativi
- ♦ Comprendere gli ostacoli da superare con il progetto educativo
- ♦ Studiare l'ambito del progetto educativo
- ♦ Comprendere le risorse personali necessarie per la programmazione e la realizzazione di un progetto educativo di qualità
- ♦ Determinare i fattori economici necessari per la fattibilità del progetto educativo
- ♦ Considerare l'importanza della trasparenza in un progetto educativo
- ♦ Indagare il necessario coinvolgimento di ciascuno degli agenti educativi
- ♦ Esaminare i fattori di qualità necessari per la creazione di un progetto educativo
- ♦ Analizzare le possibili difficoltà nella programmazione e implementazione di progetti educativi
- ♦ Conoscere i tipi di analisi dei risultati del progetto educativo
- ♦ Analizzare i fattori più importanti nella fase di programmazione del progetto educativo
- ♦ Studiare in modo olistico le circostanze da prendere in considerazione nella fase di programmazione del progetto educativo
- ♦ Ricercare l'ambiente sociale necessario prima dell'attuazione del progetto educativo
- ♦ Determinare gli aspetti psicologici più importanti per un'adeguata programmazione del progetto educativo
- ♦ Comprendere i fattori culturali che determinano l'efficacia della programmazione di un progetto educativo
- ♦ Sviluppare il campo delle nuove tecnologie rilevanti per la programmazione di un progetto educativo
- ♦ Imparare gli aspetti più importanti da prendere in considerazione nella programmazione di progetti educativi
- ♦ Comprendere il contesto aziendale necessario per la programmazione di progetti educativi
- ♦ Apprezzare la necessità di coesione tra le finalità e gli obiettivi della scuola e la programmazione del progetto educativo
- ♦ Considerare l'ambito familiare e degli studenti come fattore fondamentale nella programmazione dei progetti educativi
- ♦ Analizzare gli agenti educativi coinvolti nella programmazione di un progetto educativo
- ♦ Determinare le fasi di un'efficace analisi SWOT per guidare il processo di programmazione del progetto educativo
- ♦ Conoscere il quadro normativo applicabile all'integrazione del progetto educativo nel centro
- ♦ Considerare i fattori essenziali per l'integrazione del progetto educativo nel centro
- ♦ Analizzare l'integrazione del progetto educativo nel piano d'azione tutoriale della scuola
- ♦ Studiare l'integrazione del progetto educativo nel piano di assenze della scuola
- ♦ Determinare l'integrazione del progetto educativo nel piano d'inclusione educativa della scuola
- ♦ Analizzare l'integrazione del progetto educativo nel piano di convivenza della scuola
- ♦ Indagare i passaggi per l'integrazione del progetto educativo nel piano di transizione della scuola tra le varie fasi

- ♦ Sviluppare come integrare il progetto educativo nel piano di promozione della lettura della scuola
- ♦ Considerare lo sviluppo di un piano di accoglienza scolastica che integri il progetto educativo della scuola
- ♦ Raggiungere un consenso sul processo di assimilazione del progetto educativo da parte di ogni agente educativo della scuola
- ♦ Comprendere il metodo di integrazione del progetto educativo nel regolamento interno della scuola
- ♦ Studiare altre possibili aree di integrazione del progetto educativo in vari settori all'interno della struttura della scuola
- ♦ Conoscere i passi fondamentali per la realizzazione di un progetto educativo efficiente ed efficace
- ♦ Determinare i fattori chiave per un'attuazione adeguata e di qualità del progetto educativo
- ♦ Comprendere la portata necessaria della leadership nella fase di attuazione del progetto educativo
- ♦ Analizzare la preparazione essenziale per l'implementazione del progetto educativo nel centro
- ♦ Studiare la situazione nella fase di attuazione del progetto educativo
- ♦ Indagare sull'importanza della sensibilizzazione nella fase di attuazione del progetto educativo
- ♦ Comprendere la portata necessaria della leadership nella fase di attuazione del progetto educativo
- ♦ Conoscere le diverse modalità di attuazione del progetto educativo nel centro
- ♦ Indagare il monitoraggio e le valutazioni necessarie per il successo dell'implementazione di un progetto educativo di qualità
- ♦ Determinare la riprogettazione del progetto educativo dopo la sua attuazione
- ♦ Approfondire il coordinamento necessario per la buona riuscita del progetto educativo
- ♦ Affrontare la necessità di partecipazione dei vari attori educativi nella fase di attuazione del progetto educativo
- ♦ Analizzare i termini e i ruoli più importanti nei campi del management, della gestione e della leadership
- ♦ Conoscere gli elementi del coaching importanti per programmazione e l'attuazione di progetti educativi
- ♦ Comprendere gli elementi del coaching importanti per la leadership di squadre
- ♦ Lavorare sulla procedura per incoraggiare la partecipazione di tutti gli attori alla realizzazione di un progetto educativo
- ♦ Studiare il processo di trasformazione del centro attraverso la leadership
- ♦ Indagare sull'importanza del linguaggio e della comunicazione nel processo
- ♦ Indagare sulle strutture di leadership più importanti
- ♦ Sviluppare una procedura per condurre il progetto in base ai valori
- ♦ Imparare il processo di scelta, preparazione e accompagnamento dei leader nella scuola
- ♦ Conoscere il sistema di delega di funzioni e ruoli nella leadership di un progetto educativo
- ♦ Analizzare la procedura per sostenere il progetto educativo della scuola
- ♦ Comprendere l'importanza della preparazione teorica e pratica alla base del progetto
- ♦ Indagare sulla gestione, la leadership e la direzione del progetto educativo in tutte le sue fasi
- ♦ Studiare il modo più efficace per affrontare i possibili ostacoli nel campo della leadership e della gestione di un progetto educativo
- ♦ Imparare a conoscere i fattori di rischio da considerare durante il processo
- ♦ Sviluppare un processo di valutazione della leadership e della gestione del progetto educativo
- ♦ Conoscere tutti gli aspetti di pianificazione e gestione economico-finanziaria necessari per la programmazione e l'attuazione di progetti educativi

- ◆ Studiare il processo di analisi situazionale del centro
- ◆ Informarsi sull'aspetto economico in base al tipo di progetto
- ◆ Imparare i termini e i processi necessari per condurre ricerche di mercato educative efficienti e realistiche
- ◆ Sviluppare una strategia commerciale in linea con gli obiettivi di programmazione del progetto
- ◆ Ricercare le tecniche più appropriate per la proiezione dei progetti e la stima dei costi
- ◆ Scoprire l'importanza del contesto economico dello studio tecnico
- ◆ Conoscere le fasi di dimensionamento e ottimizzazione dei progetti
- ◆ Apprendere il processo decisionale di localizzazione
- ◆ Comprendere gli effetti economici organizzativi che influenzano la programmazione e l'attuazione dei progetti educativi
- ◆ Indagare il ruolo del quadro giuridico e degli investimenti relativi al progetto
- ◆ Analizzare i benefici del progetto e la necessità di costruire un flusso di cassa
- ◆ Scoprire i criteri di valutazione più importanti per un progetto educativo
- ◆ Assimilare il processo di analisi dei rischi e della sensibilità nella programmazione e nell'implementazione di progetti educativi
- ◆ Comprendere i termini più importanti relativi al marketing educativo
- ◆ Conoscere gli aspetti fondamentali necessari per una efficace pubblicizzazione di un progetto educativo
- ◆ Scoprire la necessità di marketing nella realizzazione di un progetto educativo in un centro
- ◆ Analizzare il processo di programmazione commerciale
- ◆ Imparare le fasi necessarie per l'analisi, la definizione degli obiettivi, la progettazione della strategia e la valutazione in relazione all'area di marketing del progetto educativo
- ◆ Ricercare la segmentazione del mercato e dei clienti
- ◆ Individuare le esigenze dei clienti per progettare un marketing efficace e realista
- ◆ Sviluppare tecniche appropriate per il posizionamento e la costruzione del marchio personale
- ◆ Indagare la creatività pubblicitaria nei progetti educativi
- ◆ Imparare a creare annunci in ambito digitale
- ◆ Analizzare tutte le aree necessarie nel campo del marketing e della pubblicità per quanto riguarda l'offerta educativa
- ◆ Scoprire i social network più importanti che dovrebbero essere utilizzati nel marketing e nella pubblicità di un progetto educativo
- ◆ Conoscere il processo di utilizzo di ciascuno di essi per ottenere un'efficienza ottimale
- ◆ Indagare le fasi di sviluppo delle campagne pubblicitarie per il progetto educativo
- ◆ Imparare a creare e gestire strategie di marketing per aziende di servizi
- ◆ Comprendere tutte le aree necessarie relative alle strategie di marketing
- ◆ Analizzare il processo di valutazione della redditività delle campagne
- ◆ Sensibilizzare i docenti sulle nuove correnti educative e la direzione del loro ruolo nell'educazione
- ◆ Facilitare la conoscenza delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- ◆ Preparare gli insegnanti a guidare il cambiamento educativo all'interno della classe per creare ambienti che migliorino i risultati degli studenti
- ◆ Introdurre le teorie dell'apprendimento relative alla robotica educativa
- ◆ Concretizzare l'applicazione della pedagogia robotica in classe
- ◆ Conoscere gli aspetti legali ed etici della robotica e stampa 3D
- ◆ Insegnare le competenze STEAM come modello di insegnamento
- ◆ Trasferire l'insegnante in nuovi ambienti fisici che migliorano la pratica educativa
- ◆ Conoscere le abilità di pensiero computazionale
- ◆ Trasformare le aule in spazi di lavoro per il proprio apprendimento

- ◆ Fornire agli insegnanti le conoscenze relative al funzionamento del cervello
- ◆ Insegnare al docente a trasformare la metodologia tradizionale in una ludica
- ◆ Conoscere cos'è un robot, i tipi e gli elementi che lo compongono
- ◆ Comprendere le leggi della robotica
- ◆ Imparare tecniche Do it Yourself, per sviluppare la creatività degli studenti
- ◆ Conoscere gli aspetti della robotica educativa
- ◆ Concretizzare le diverse applicazioni pedagogiche nell'intervento educativo
- ◆ Conoscere i fondamenti del pensiero computazionale e usarlo come abilità di risoluzione dei problemi
- ◆ Analizzare il pensiero algoritmico
- ◆ Acquisire la metodologia di lavoro in robotica educativa
- ◆ Imparare a mantenere uno stato di flow tra la difficoltà della sfida e le capacità dell'allievo
- ◆ Valutare l'evoluzione delle nuove tecnologie nei primi cicli
- ◆ Conoscere l'importanza della competenza digitale didattica
- ◆ Imparare l'impatto tra intelligenza emotiva e robotica educativa
- ◆ Spiegare l'emergere della robotica nell'educazione infantile
- ◆ Incorporare la robotica come risorsa di apprendimento nei primi cicli
- ◆ Distinguere i diversi strumenti complementari
- ◆ Conoscere diverse risorse robotiche come alternative in classe
- ◆ Lavorare con i software per introdurre gli studenti alla programmazione
- ◆ Lavorare Bee-bot come robot per principianti
- ◆ Conoscere i contributi di Bee-bot nell'educazione
- ◆ Analizzare il funzionamento del Bee-bot
- ◆ Creare sessioni con Bee-bot
- ◆ Conoscere altre risorse Bee-bot per docenti
- ◆ Imparare a relazionare contenuti con la robotica
- ◆ Imparare a sviluppare attività di robotica nella fase primaria
- ◆ Sviluppare nel docente competenze per lavoro di squadra
- ◆ Trasferire nuovi metodi di apprendimento per motivare gli studenti alla ricerca e all'apprendimento
- ◆ Conoscere la relazione tra la robotica educativa e il curriculum
- ◆ Identificare i principi scientifici e tecnologici da applicare in classe
- ◆ Incorporare l'uso di strumenti di robotica in classe
- ◆ Conoscere i kit di robotica Lego e le loro componenti elettroniche
- ◆ Acquisire prime nozioni meccanica costruendo un robot
- ◆ Comprendere i diversi sensori e applicazioni per il movimento del robot
- ◆ Conoscere l'applicazione mobile del robot mBot
- ◆ Imparare diverse strategie di risoluzione dei problemi per spingere l'istinto di ricerca dello studente
- ◆ Disegnare diversi materiali didattici per la classe
- ◆ Introdurre l'uso della robotica avanzata affinché gli alunni imparino il superamento delle sfide
- ◆ Usare la robotica come elemento motivazionale e di approccio alle carriere del futuro
- ◆ Applicare la robotica educativa come materia curricolare nelle aule di educazione secondaria
- ◆ Conoscere le risorse tecnologiche utilizzabili in aula
- ◆ Identificare le diverse componenti di Arduino
- ◆ Comprendere l'importanza del software libero nell'educazione, e come usarlo

- ◆ Conoscere il software di Arduino e altre applicazioni online
- ◆ Imparare a lavorare attraverso sfide per l'applicazione in classe
- ◆ Scoprire le diverse competizioni internazionali per fomentare la partecipazione e l'apprendimento degli studenti
- ◆ Come applicare la robotica educativa nella scuola secondaria
- ◆ Riconoscere le origini della programmazione
- ◆ Analizzare l'impatto dell'apprendimento della programmazione in aula
- ◆ Mostrare l'importanza di insegnare programmazione in aula: Da dove iniziare? Cosa insegnare e come farlo?
- ◆ Sensibilizzare sulla necessità di un cambiamento educativo e sul contributo della programmazione alla sperimentazione didattica
- ◆ Imparare a conoscere i diversi strumenti di programmazione da applicare nei vari cicli educativi
- ◆ Conoscere la piattaforma Code Org e introdurla nella scuola dell'infanzia e primaria
- ◆ Scoprire il software Kodu come alternativa alla programmazione di videogiochi 3D
- ◆ Scoprire la programmazione avanzata con linguaggio JavaScript, C+, Python per la scuola secondaria
- ◆ Conoscere il software Scratch per imparare la programmazione in modo semplice
- ◆ Gestire l'interfaccia di Scratch e differenziare gli elementi che vi compaiono
- ◆ Imparare a identificare e correggere gli errori di programmazione
- ◆ Riconoscere i diversi blocchi di movimento e imparare a usarli
- ◆ Scegliere l'aspetto desiderato dell'oggetto o dello scenario scelto
- ◆ Animare i nostri programmi attraverso l'uso dei suoni
- ◆ Identificare e comprendere il concetto di variabili per il loro utilizzo
- ◆ Riconoscere e differenziare i blocchi di eventi per migliorare un programma
- ◆ Comprendere il concetto di ciclo e di condizione come concetti di base per iniziare a programmare
- ◆ Sapere come esportare, importare e condividere un progetto realizzato con Scratch
- ◆ Conoscere le origini e l'evoluzione della stampa 3D
- ◆ Distinguere i tipi di materiali esistenti per le stampanti 3D
- ◆ Descrivere i diversi modelli di stampanti 3D per capire quali sono i più adatti alle esigenze didattiche
- ◆ Sensibilizzare sulle applicazioni della progettazione e della stampa 3D in diversi settori professionali
- ◆ Riconoscere i vantaggi di lavorare con la progettazione e la stampa 3D
- ◆ Fornire agli insegnanti strumenti da utilizzare successivamente con i loro alunni
- ◆ Dimostrare l'importanza dello sviluppo dell'intelligenza spaziale
- ◆ Incoraggiare la creatività e il lavoro di squadra degli studenti
- ◆ Suscitare interesse e motivazione per l'applicazione delle nuove tecnologie
- ◆ Gestire il software TinkerCad per l'apprendimento del disegno 3D
- ◆ Conoscere TinkerCad
- ◆ Creare nuovi progetti e modificarne le proprietà
- ◆ Controllare le diverse modalità di visualizzazione
- ◆ Riconoscere e identificare poliedri, prismi, piramidi e i loro elementi di base, vertici, facce e spigoli
- ◆ Riconoscere e identificare corpi rotondi, cono, cilindri, sfere e i loro elementi di base
- ◆ Spostare gli oggetti dalla scheda Oggetti al piano di lavoro
- ◆ Imparare a utilizzare le operazioni di base, come il raggruppamento e la disaggregazione
- ◆ Comprendere l'uso e il funzionamento del comando "Hole"
- ◆ Imparare a copiare, duplicare ed eliminare oggetti

- ◆ Sperimentare le diverse tecniche di modifica degli oggetti
- ◆ Regolare gli oggetti con i comandi Aling e Mirror
- ◆ Imparare a importare i progetti per modificare i successivi
- ◆ Comprendere il processo di generazione di un file stampabile
- ◆ Sapere cosa si intende per bambini con Bisogni Educativi Speciali
- ◆ Valorizzare la robotica educativa come risorsa per i bambini con bisogni educativi speciali
- ◆ Applicazione della robotica educativa come strumento di inclusione degli studenti
- ◆ Trasmettere l'importanza del ruolo dell'educatore nella gestione dei bambini con BES
- ◆ Identificare la differenza tra ASD e asperger
- ◆ Conoscere la robotica come terapia
- ◆ Comprendere i benefici della robotica educativa ai bambini con BES
- ◆ Creare contenuti da applicare nelle aule BES

“

Il nostro obiettivo è quello di aiutarti a raggiungere i tuoi, grazie ad un programma educativo molto esclusivo che diventerà un'esperienza di crescita professionale incomparabile"

03

Competenze

Una volta studiati i contenuti e raggiunti gli obiettivi del Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D, il professionista avrà acquisito competenze e prestazioni superiori in questo settore. Un approccio completo in una specializzazione di alto livello, che fa la differenza.





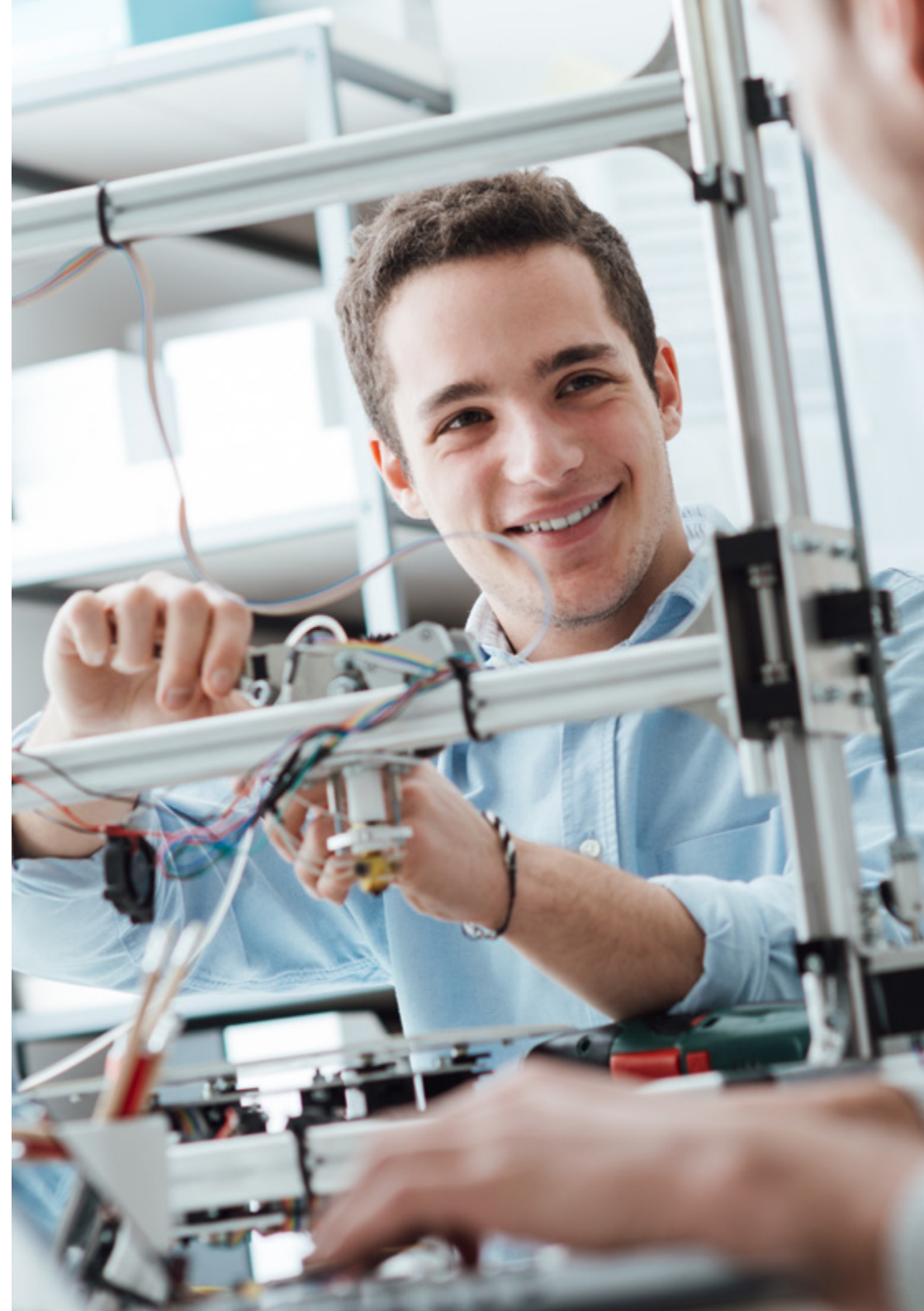
“

Raggiungere l'eccellenza in qualsiasi professione richiede sforzo e perseveranza. Ma, soprattutto, l'appoggio di professionisti che ti daranno l'impulso di cui hai bisogno, con i mezzi e il sostegno necessari. In TECH ti forniamo tutto ciò di cui hai bisogno"



Competenze generali

- ◆ Conoscere gli elementi più importanti del progetto educativo
- ◆ Migliorare i progetti didattici utilizzati, o sviluppare un progetto innovativo di propria creazione o basato sull'evidenza
- ◆ Studiare tutte le fasi di programmazione e attuazione di un progetto educativo
- ◆ Analizzare i fattori da prendere in considerazione nella programmazione e nella realizzazione di progetti educativi
- ◆ Acquisire una visione globale dell'intero processo e non solo una posizione di parte
- ◆ Comprendere il ruolo di ciascuno degli attori educativi in ogni fase della programmazione e dell'attuazione del progetto educativo
- ◆ Approfondire i fattori essenziali di successo del progetto educativo
- ◆ Diventare un esperto per guidare o partecipare a progetti educativi di qualità
- ◆ Elaborare contenuti didattici per corsi basati sulla Robotica, Programmazione e Stampa 3D nelle scuole primarie e secondarie
- ◆ Elaborare contenuti trasversali per arricchire materie curricolari
- ◆ Sviluppare attività extracurricolari relazionate con la Robotica, la Programmazione e la Stampa 3D
- ◆ Insegnare agli studenti dove è richiesto l'uso di queste tecnologie
- ◆ Superare sfide mettendo in pratica concetti e abilità cognitive relazionate con le diverse aree curricolari e il pensiero computazionale





Competenze specifiche

- ◆ Comprendere il concetto di progetto educativo
- ◆ Studiare gli approcci più conosciuti per progetti educativi
- ◆ Analizzare lo scopo dei progetti educativi
- ◆ Determinare gli obiettivi di apprendimento e il processo per raggiungerli
- ◆ Comprendere i contenuti del progetto educativo
- ◆ Sviluppare gli obiettivi perseguiti dai centri nello sviluppo del progetto educativo
- ◆ Analizzare i risultati che si otterranno con il progetto educativo
- ◆ Scoprire i progetti educativi più innovativi del momento
- ◆ Comprendere la varietà di possibilità per la programmazione e l'implementazione di progetti educativi
- ◆ Analizzare i progetti educativi più comuni e innovativi nel campo della tecnologia
- ◆ Comprendere i progetti educativi incentrati sui valori che migliorano i vari fattori del processo di insegnamento-apprendimento
- ◆ Determinare il concetto di progetti basati sull'evidenza
- ◆ Imparare a sviluppare un progetto basato sulle evidenze in tutte le sue fasi
- ◆ Scoprire i progetti educativi più necessari in ambito sanitario in un centro educativo
- ◆ Analizzare i progetti di educazione sportiva che possono essere di interesse per le scuole
- ◆ Comprendere i tipi di progetti educativi per generare eccellenza nella scuola
- ◆ Analizzare i fattori e le misure più importanti che il centro deve adottare per raggiungere un'eccellenza significativa
- ◆ Scoprire altri possibili progetti di innovazione educativa in crescita a livello internazionale
- ◆ Analizzare il miglioramento dell'identità, dello stile e della presenza della scuola
- ◆ Scoprire i vantaggi per gli alunni e le loro famiglie
- ◆ Comprendere i vantaggi per gli educatori e gli altri soggetti interessati all'istruzione
- ◆ Imparare la positività del clima scolastico nell'attuazione di un progetto educativo
- ◆ Comprendere i vantaggi del progetto educativo come forza trainante per la scuola
- ◆ Indagare il processo di generazione di leader come beneficio del progetto educativo
- ◆ Studiare il miglioramento dell'allineamento della missione, della visione e dei valori promossi dalla scuola
- ◆ Analizzare il progresso educativo che promuove l'attuazione di un progetto educativo di qualità
- ◆ Scoprire i benefici dell'implementazione di programmi educativi
- ◆ Sviluppare uno studio sui benefici dell'approfondimento dell'ideologia e dello stile della scuola attraverso l'attuazione di un progetto educativo
- ◆ Determinare i fattori economici necessari per la fattibilità del progetto educativo
- ◆ Considerare l'importanza della trasparenza in un progetto educativo
- ◆ Indagare il necessario coinvolgimento di ciascuno degli agenti educativi
- ◆ Esaminare i fattori di qualità necessari per la creazione di un progetto educativo
- ◆ Analizzare le possibili difficoltà nella programmazione e implementazione di progetti educativi

- ♦ Analizzare i fattori più importanti nella fase di programmazione del progetto educativo
- ♦ Ricercare l'ambiente sociale necessario prima dell'attuazione del progetto educativo
- ♦ Determinare gli aspetti psicologici più importanti per un'adeguata programmazione del progetto educativo
- ♦ Considerare l'ambito familiare e degli studenti come fattore fondamentale nella programmazione dei progetti educativi
- ♦ Analizzare gli agenti educativi coinvolti nella programmazione di un progetto educativo
- ♦ Determinare le fasi di un'efficace analisi SWOT per guidare il processo di programmazione del progetto educativo
- ♦ Analizzare l'integrazione del progetto educativo nel piano d'azione tutoriale della scuola
- ♦ Analizzare l'integrazione del progetto educativo nel piano di convivenza della scuola
- ♦ Indagare i passaggi per l'integrazione del progetto educativo nel piano di transizione della scuola tra le varie fasi
- ♦ Sviluppare come integrare il progetto educativo nel piano di promozione della lettura della scuola
- ♦ Studiare altre possibili aree di integrazione del progetto educativo in vari settori all'interno della struttura della scuola
- ♦ Analizzare la preparazione essenziale per l'implementazione del progetto educativo nel centro
- ♦ Indagare sull'importanza della sensibilizzazione nella fase di attuazione del progetto educativo
- ♦ Determinare la riprogettazione del progetto educativo dopo la sua attuazione
- ♦ Approfondire il coordinamento necessario per la buona riuscita del progetto educativo
- ♦ Lavorare sulla procedura per incoraggiare la partecipazione di tutti gli attori alla realizzazione di un progetto educativo
- ♦ Indagare sull'importanza del linguaggio e della comunicazione nel processo
- ♦ Indagine sulle strutture di leadership più importanti
- ♦ Analizzare la procedura per sostenere il progetto educativo della scuola
- ♦ Indagare sulla gestione, la leadership e la direzione del progetto educativo in tutte le sue fasi
- ♦ Sviluppare un processo di valutazione della leadership e della gestione del progetto educativo
- ♦ Informarsi sull'aspetto economico in base al tipo di progetto
- ♦ Sviluppare una strategia commerciale in linea con gli obiettivi di programmazione del progetto
- ♦ Ricercare le tecniche più appropriate per la proiezione dei progetti e la stima dei costi
- ♦ Scoprire l'importanza del contesto economico dello studio tecnico
- ♦ Indagare il ruolo del quadro giuridico e degli investimenti relativi al progetto
- ♦ Analizzare i benefici del progetto e la necessità di costruire un flusso di cassa
- ♦ Scoprire i criteri di valutazione più importanti per un progetto educativo
- ♦ Assimilare il processo di analisi dei rischi e della sensibilità nella programmazione e nell'implementazione di progetti educativi
- ♦ Scoprire la necessità di marketing nella realizzazione di un progetto educativo in un centro
- ♦ Analizzare il processo di programmazione commerciale
- ♦ Imparare le fasi necessarie per l'analisi, la definizione degli obiettivi, la progettazione della strategia e la valutazione in relazione all'area di marketing del progetto educativo
- ♦ Indagare la creatività pubblicitaria nei progetti educativi
- ♦ Analizzare tutte le aree necessarie nel campo del marketing e della pubblicità per quanto riguarda l'offerta educativa
- ♦ Scoprire i social network più importanti che dovrebbero essere utilizzati nel marketing e nella pubblicità di un progetto educativo

- ◆ Indagare le fasi di sviluppo delle campagne pubblicitarie per il progetto educativo
- ◆ Imparare a creare e gestire strategie di marketing per aziende di servizi
- ◆ Analizzare il processo di valutazione della redditività delle campagne
- ◆ Identificare l'evoluzione della tecnologia applicata all'educazione e ai diversi modelli di apprendimento, per preparare i professionisti del futuro
- ◆ Conoscere gli inizi della robotica educativa e l'importanza di trasmettere il pensiero computazionale agli studenti, come risorsa per favorire l'educazione nel secolo XXI
- ◆ Realizzare un primo approccio alla robotica in educazione infantile, e il suo uso come risorsa per lavorare con gli studenti sul pensiero imprenditoriale
- ◆ Incorporare conoscenze sulla robotica per trasmettere l'importanza del lavoro di squadra, e metodi che favoriscano l'apprendimento nell'educazione primaria; oltre all'uso e la conoscenza di robot e le loro parti, da applicare in classe attraverso lo sviluppo di materiali didattici
- ◆ Usare la robotica educativa come risorsa per orientare gli studenti verso carriere tecnologiche, oltre all'apprendimento dell'applicazione didattica della materia
- ◆ Conoscere una nuova risorsa quale la programmazione, la sua evoluzione nel tempo e l'acquisizione di strumenti didattici per la sua applicazione
- ◆ Sommersi in uno strumento potente e di libero uso per docenti e studenti
- ◆ Comprendere lo sviluppo e l'evoluzione della stampa 3D, oltre all'importanza nell'applicazione di diverse aree professionali, evidenziando l'educazione
- ◆ Ottenere conoscenze sul disegno e la stampa 3D tramite software che permetteranno l'incorporazione in classe per l'apprendimento degli studenti
- ◆ Conoscere l'importanza della risorsa della robotica educativa specializzata per studenti con speciali necessità educative, e imparare a svilupparla per usarla come risorsa che favorisce l'inclusione



Il nostro obiettivo è molto semplice: offrirti una specializzazione di qualità, con il miglior sistema di insegnamento del momento, affinché tu possa raggiungere l'eccellenza nella tua professione"

04

Direzione del corso

Come parte del concetto di qualità totale del nostro Master Specialistico, siamo orgogliosi di offrirti un personale docente di altissimo livello, scelto per la sua comprovata esperienza nel campo dell'educazione. Professionisti di diverse aree e competenze che compongono un team multidisciplinare completo. Un'opportunità unica per imparare dai migliori.



“

I nostri insegnanti metteranno la loro esperienza e le loro capacità di insegnamento a tua disposizione per offrirti un processo di specializzazione stimolante e creativo"

Direzione



Dott. Pattier Bocos, Daniel

- ◆ Specialista in Innovazione Educativa
- ◆ Ricercatore e docente universitario presso la Facoltà di Scienze dell'Educazione dell'Università Complutense di Madrid
- ◆ Finalista per il premio Miglior Docente della Spagna Educa Abanca nel 2018



Dott.ssa Muñoz Gambín, Marina

- ◆ Laurea in Scienze dell'Educazione Infantile presso l'Università CEU Cardenal Herrera
- ◆ Coach educativo certificata dalla Camera di Commercio di Alicante
- ◆ Esperta in Programmazione Neurolinguistica certificata da Richard Bandler
- ◆ Responsabile dell'area di Robotica Educativa e Programmazione di Scuola Materna e Primaria presso la Robotuxc Academy
- ◆ Certificata nella metodologia Lego Education©
- ◆ Docente di Intelligenza Emotiva in aula
- ◆ Corso didattico in Neuroscienze
- ◆ Certificazione in preparazione di insegnanti
- ◆ Certificazione in educazione musicale come terapia

Coordinazione

Dott. Coccoaro Quereda, Alejandro

- ◆ Esperto in Robotica Educativa, Disegno e Stampa 3D
- ◆ Certificazione nella metodologia Lego Education®
- ◆ Responsabile dell'area di Robotica Educativa, Disegno e Stampa 3D di Scuola Primaria e Secondaria presso la Robotuxc Academy
- ◆ Specialista in Sfide in Competizioni Spagnole di Robotica per la Robotuxc Academy
- ◆ Certificazione in preparazione di insegnanti

Dott.ssa Gambín Pallarés, María del Carmen

- ◆ Terapeuta Familiare Sistemica
- ◆ Lavoratrice sociale
- ◆ Fondatrice e direttrice di "EducaDiferente" Disciplina Positiva di Alicante
- ◆ Educatrice di famiglie e docenti in Disciplina Positiva
- ◆ Educatrice della metodologia Lego Serious Play
- ◆ Corso in Coaching per Professionisti
- ◆ Membro dell'Associazione Spagnola della Disciplina Positiva

Personale docente

Dott. Boulind, Andrew

- ◆ Specialista in nuove tecnologie
- ◆ Coordinatore di apprendimento digitale nel Regno Unito
- ◆ Collaborazione didattica presso l'Università CEU – Cardenal Herrera

Dott.ssa Elvira-Valdés, María Antonieta

- ◆ Dottorato in Scienze Sociali e Umanitarie
- ◆ Docente Universitario
- ◆ Specialista in Dinamiche Sociali
- ◆ Psicologa e consulente educativa

Dott.ssa Hidalgo Pérez, Miriam

- ◆ Specialista in Direzione di Centri Educativi
- ◆ Maestra esperta in bisogni educativi speciali e orientatrice
- ◆ Membro della squadra direttiva di un centro educativo presso la Comunità di Madrid

Dott.ssa Lozano Morote, María

- ◆ Avvocata, MBA, mediatrice ed esperta in Gestione di Progetti Educativi
- ◆ Amministratrice di progetti educativi per una fondazione educativa spagnola

Dott. Muñoz Hevia, Juan Carlos

- ◆ Dottorato in Marketing, MBA
- ◆ Specialista in Economia e Impresa
- ◆ Esperto in Gestione Commerciale
- ◆ Docente universitario

Dott. Ortiz Gómez, Juan Saunier

- ◆ Specialista in leadership educativa nei centri in fase di cambiamento e innovazione
- ◆ Esperto in Gestione e Direzione di Centri Educativi
- ◆ Insegnante di scuola secondaria di primo e secondo grado, con esperienza come direttore generale di un centro educativo

Dott. Paredes Giménez, Jorge

- ◆ Dottorato in Scienze dell'Educazione
- ◆ Specialista in Gestione e Direzione di Centri Educativi
- ◆ Maestro e direttore di un centro educativo presso la Comunità di Valencia

Dott. Sánchez García, Fernando

- ◆ Esperto in *Social Media Marketing*
- ◆ Direttore e coordinatore di progetti
- ◆ Organizzatore e gestore di programmi socio-educativi, con esperienza in Amministrazione, *Marketing* e Risorse Umane; e maestro di Scuola Primaria





“

Un apprendimento che attinge all'esperienza di vita reale di professionisti attivi. Specializzarsi è il modo migliore per raggiungere qualità a livello professionale”

05

Struttura e contenuti

I contenuti di questa specializzazione sono stati sviluppati da vari professori in questo ambito, con un chiaro obiettivo: permettere agli studenti di ottenere tutte le abilità necessarie per diventare veri esperti in materia. Il contenuto di questo corso ti permetterà di imparare tutti gli aspetti delle diverse discipline coinvolte in questo settore. Un programma completo e ben strutturato che eleverà le conoscenze del professionista ai più alti standard di qualità e successo.





“

Grazie ad uno sviluppo ben strutturato, potrai accedere alle conoscenze più avanzate del momento in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D”

Modulo 1. Introduzione al progetto educativo

- 1.1. Cos'è un progetto educativo?
 - 1.1.1. Descrizione
 - 1.1.1.1. Pianificare il processo per raggiungere l'obiettivo
 - 1.1.1.2. Implicazioni del processo
 - 1.1.1.3. Presentazione dei risultati
 - 1.1.2. Identificazione del problema
 - 1.1.3. Affrontare le cause e le conseguenze
 - 1.1.3.1. Analisi SWOT
 - 1.1.3.2. Formulazioni di azioni
 - 1.1.4. Diagnosi della situazione problematica
 - 1.1.4.1. Ubicazione e situazione del progetto
 - 1.1.4.2. Gestione del tempo
 - 1.1.4.3. Obiettivi e mete prestabiliti
 - 1.1.5. Progetti educativi innovativi: Da dove iniziare?
 - 1.1.5.1. L'alternativa migliore
 - 1.1.5.2. Studio e diagnosi della situazione problematica
- 1.2. A cosa serve?
 - 1.2.1. Generare cambiamenti negli ambienti circostanti
 - 1.2.1.1. Gestione del cambiamento
 - 1.2.1.2. Verifica del problema e della sua soluzione
 - 1.2.1.3. Supporto istituzionale
 - 1.2.1.4. Verifica dei progressi
 - 1.2.1.5. Quale popolazione studentesca viene seguita in modo specifico?
 - 1.2.2. Trasformare e permettere
 - 1.2.2.1. Dinamiche sociali
 - 1.2.2.2. Delimitando il problema
 - 1.2.2.3. Questioni di interesse comune
 - 1.2.3. Modificando la realtà
 - 1.2.3.1. L'unità operativa
- 1.2.4. Azione collettiva
 - 1.2.4.1. Realizzazione di azioni e attività collettive
 - 1.2.4.2. Attività spontanee
 - 1.2.4.3. Attività strutturate
 - 1.2.4.4. Azione collettiva e socializzazione
 - 1.2.4.5. Azione collettiva e stigmatizzazione
 - 1.2.4.6. Azione collettiva, transizione e fiducia
- 1.3. Origine
 - 1.3.1. Pianificazione del processo per il raggiungimento di un obiettivo educativo
 - 1.3.1.1. Definizione degli obiettivi
 - 1.3.1.2. Motivazione del progetto
 - 1.3.1.3. Rilevanza del progetto
 - 1.3.1.4. Contributo alla comunità educativa
 - 1.3.1.5. La fattibilità dell'implementazione
 - 1.3.1.6. Limitazioni
 - 1.3.2. Obiettivi di apprendimento
 - 1.3.2.1. Validi e misurabili
 - 1.3.2.2. Relazione tra gli obiettivi e il problema posto
- 1.4. Destinatari
 - 1.4.1. Progetti educativi realizzati in un centro o in un'istituzione specifica
 - 1.4.1.1. Studenti
 - 1.4.1.2. Necessità del centro
 - 1.4.1.3. Docenti coinvolti
 - 1.4.1.4. Dirigenti
 - 1.4.2. Progetti educativi relativi a un sistema educativo
 - 1.4.2.1. Visione
 - 1.4.2.2. Obiettivi strategici
 - 1.4.2.3. Risorse politiche
 - 1.4.2.4. Risorse sociali
 - 1.4.2.5. Risorse propriamente educative
 - 1.4.2.6. Risorse normative
 - 1.4.2.7. Risorse finanziarie



- 1.4.3. Progetti educativi sviluppati fuori dal sistema educativo
 - 1.4.3.1. Esempi
 - 1.4.3.2. Approcci complementari
 - 1.4.3.3. Reattivo/proattivo
 - 1.4.3.4. Agenti di cambiamento
 - 1.4.3.5. Pubblico/privati
- 1.4.4. Progetti educativi di apprendimento specializzato
 - 1.4.4.1. Bisogni educativi speciali particolari
 - 1.4.4.2. Apprendimento come motivazione
 - 1.4.4.3. Autovalutazione e motivazione
 - 1.4.4.4. Imparare a partire dalla ricerca
 - 1.4.4.5. Esempi: migliorare la vita quotidiana
- 1.5. Fattori
 - 1.5.1. Analisi della situazione educativa
 - 1.5.1.1. Tappe
 - 1.5.1.2. Revisione
 - 1.5.1.3. Raccogliere informazione
 - 1.5.2. Selezione e definizione del problema
 - 1.5.2.1. Verifica del progresso
 - 1.5.2.2. Supporto delle istituzioni
 - 1.5.2.3. Delimitazione
 - 1.5.3. Definizione degli obiettivi del progetto
 - 1.5.3.1. Obiettivi relazionati
 - 1.5.3.2. Guide di lavoro
 - 1.5.3.3. Analisi degli obiettivi
 - 1.5.4. Motivazione del progetto
 - 1.5.4.1. Rilevanza del progetto
 - 1.5.4.2. Utilità per la comunità educativa
 - 1.5.4.3. Viabilità

- 1.5.5. Analisi della soluzione
 - 1.5.5.1. Fondamenti
 - 1.5.5.2. Finalità o proposito
 - 1.5.5.3. Obiettivi o scopo
 - 1.5.5.4. Contesto
 - 1.5.5.5. Attività
 - 1.5.5.6. Cronogramma
 - 1.5.5.7. Risorse e responsabilità
 - 1.5.5.8. Ipotesi
- 1.5.6. Pianificazione delle azioni
 - 1.5.6.1. Pianificazione delle azioni correttive
 - 1.5.6.2. Proposta di lavoro
 - 1.5.6.3. Sequenza di attività
 - 1.5.6.4. Limiti temporali
- 1.5.7. Cronogramma di lavoro
 - 1.5.7.1. Decomposizione del lavoro
 - 1.5.7.2. Strumento di comunicazione
 - 1.5.7.3. Identificare le pietre miliari del progetto
 - 1.5.7.4. Set di blocchi di attività
 - 1.5.7.5. Identificare le attività
 - 1.5.7.6. Elaborazione di un piano di attività
- 1.5.8. Specifica delle risorse umane, materiali e finanziarie
 - 1.5.8.1. Umane
 - 1.5.8.1.1. Partecipanti al progetto
 - 1.5.8.1.2. Ruoli e funzioni
 - 1.5.8.2. Materiali
 - 1.5.8.2.1. Risorse
 - 1.5.8.2.2. Strumenti del progetto
 - 1.5.8.3. Tecnologici
 - 1.5.8.3.1. Attrezzatura necessaria
- 1.5.9. Valutazione
 - 1.5.9.1. Valutazione del processo
 - 1.5.9.2. Valutazione dei risultati
- 1.5.10. Relazione finale
 - 1.5.10.1. Guida
 - 1.5.10.2. Limitazioni
- 1.6. Agenti coinvolti
 - 1.6.1. Studenti
 - 1.6.2. Genitori
 - 1.6.2.1. Famiglie
 - 1.6.3. Professori
 - 1.6.3.1. Squadre di orientamento educativo
 - 1.6.3.2. Docenti del centro
- 1.7. Contenuti
 - 1.7.1. Marchi di identità
 - 1.7.1.1. Micro o macro
 - 1.7.1.2. Contributo alla comunità educativa
 - 1.7.2. Caratteristiche
 - 1.7.2.1. Ideologiche
 - 1.7.2.2. Insegnamenti
 - 1.7.2.3. Unità
 - 1.7.2.4. Orari
 - 1.7.2.5. Strutture
 - 1.7.2.6. Professori
 - 1.7.2.7. Dirigenti
 - 1.7.3. Obiettivi e impegni
 - 1.7.3.1. Mete e obiettivi
 - 1.7.3.2. Implicazione del mondo educativo
 - 1.7.4. Valori concreti
 - 1.7.4.1. Abitudini
 - 1.7.4.2. Condotti che favoriscono
 - 1.7.5. Metodologia
 - 1.7.5.1. Attenzione alla diversità
 - 1.7.5.2. Lavorare sulla base di progetti A
 - 1.7.5.3. Apprendimento basato sul pensiero
 - 1.7.5.4. Apprendimento digitale

- 1.7.6. Struttura organizzativa
 - 1.7.6.1. Obiettivo fondamentale
 - 1.7.6.2. La missione
 - 1.7.6.3. Teoria, principi e valori
 - 1.7.6.4. Propositi e strategia di cambio
 - 1.7.6.5. Concezione pedagogica
 - 1.7.6.6. Contesto comunitario
- 1.8. Obiettivi
 - 1.8.1. Docenti
 - 1.8.1.1. Orientatore-coordinatore
 - 1.8.1.2. Collaborare alla modernizzazione
 - 1.8.2. Approcci pedagogici
 - 1.8.2.1. Effettivi
 - 1.8.2.2. Valutare
 - 1.8.2.3. Disegnare
 - 1.8.2.4. Sviluppare
 - 1.8.2.5. Mettere in pratica i metodi
 - 1.8.3. Necessità educative
 - 1.8.3.1. Educazione continua
 - 1.8.3.2. Pedagogie
 - 1.8.3.3. Apprendimento digitale
 - 1.8.3.4. La collaborazione educativa
 - 1.8.3.5. Strategie metodologiche
 - 1.8.3.6. Risorse didattiche
 - 1.8.3.7. Scambio di esperienze
- 1.9. Risultati
 - 1.9.1. Cosa si valuta?
 - 1.9.1.1. Come si svolge l'esame?
 - 1.9.1.2. Chi si incarica di svolgerlo?
 - 1.9.1.3. Quando viene sviluppata l'analisi?
 - 1.9.1.4. Analisi con SMART: rilevanza, affrontando aspetti significativi

- 1.9.2. Globalità
 - 1.9.2.1. Aree
 - 1.9.2.2. Dimensioni
- 1.9.3. Affidabilità
 - 1.9.3.1. Riflettere
 - 1.9.3.2. Misurazioni
 - 1.9.3.3. Supporto di prove oggettive
- 1.9.4. Accuratezza
 - 1.9.4.1. Redazione
 - 1.9.4.2. Presentazione
- 1.9.5. Operatività
 - 1.9.5.1. Misurazione
 - 1.9.5.2. Risultati fattibili
 - 1.9.5.3. Consenso: recepito e condiviso
- 1.10. Conclusione
 - 1.10.1. Digitalizzazione
 - 1.10.2. Collaborazione
 - 1.10.3. Trasformazione

Modulo 2. Tipi di progetti educativi

- 2.1. Progetti tecnologici
 - 2.1.1. Realtà virtuale
 - 2.1.2. Realtà aumentata
 - 2.1.3. Realtà mista
 - 2.1.4. Lavagne digitali
 - 2.1.5. Progetto iPad o tablet
 - 2.1.6. Cellulari in classe
 - 2.1.7. Robotica educativa
 - 2.1.8. Intelligenza artificiale
 - 2.1.9. *E-learning* e educazione online
 - 2.1.10. Stampanti 3D

- 2.2. Progetti metodologici
 - 2.2.1. Gamification
 - 2.2.2. Educazione basata sul gioco
 - 2.2.3. *Flipped classroom*
 - 2.2.4. Apprendimento basato su progetti
 - 2.2.5. Apprendimento basato su problemi
 - 2.2.6. Apprendimento basato sul pensiero
 - 2.2.7. Apprendimento basato sulle competenze
 - 2.2.8. Apprendimento cooperativo
 - 2.2.9. *Design Thinking*
 - 2.2.10. Metodologia Montessori
 - 2.2.11. Pedagogia musicale
 - 2.2.12. Coaching educativo
- 2.3. Progetti di valori
 - 2.3.1. Educazione emotiva
 - 2.3.2. Progetti anti-bullismo
 - 2.3.3. Progetti per sostenere le associazioni
 - 2.3.4. Progetti per la pace
 - 2.3.5. Progetti per la non discriminazione
 - 2.3.6. Progetti di solidarietà
 - 2.3.7. Progetti contro la violenza di genere
 - 2.3.8. Progetti di inclusione
 - 2.3.9. Progetti interculturali
 - 2.3.10. Progetti di coesistenza
- 2.4. Progetti basati sull'evidenza
 - 2.4.1. Introduzione ai progetti basati sull'evidenza
 - 2.4.2. Analisi preliminare
 - 2.4.3. Determinazione dell'obiettivo
 - 2.4.4. Ricerca scientifica
 - 2.4.5. Scelta del progetto
 - 2.4.6. Contestualizzazione
 - 2.4.7. Studio di fattibilità
 - 2.4.8. Attuazione del progetto basato sull'evidenza
 - 2.4.9. Monitoraggio del progetto basato sull'evidenza
 - 2.4.10. Valutazione del progetto basato sull'evidenza
 - 2.4.11. Pubblicazione di risultati
- 2.5. Progetti artistici
 - 2.5.1. LOVA (l'opera come veicolo di apprendimento)
 - 2.5.2. Teatro
 - 2.5.3. Progetti musicali
 - 2.5.4. Coro e orchestra
 - 2.5.5. Progetti sull'infrastruttura del centro
 - 2.5.6. Progetti di arti visive
 - 2.5.7. Progetti di arti plastiche
 - 2.5.8. Progetti di arti decorative
 - 2.5.9. Progetti di arte di strada
 - 2.5.10. Progetti incentrati sulla creatività
- 2.6. Prodotti sanitari
 - 2.6.1. Servizi di infermieristica
 - 2.6.2. Progetti di alimentazione salutare
 - 2.6.3. Progetti odontoiatrici
 - 2.6.4. Progetti oftalmici
 - 2.6.5. Piano di primo soccorso
 - 2.6.6. Piano di emergenza
 - 2.6.7. Progetti con enti sanitari esterni
 - 2.6.8. Progetti di cura personale
- 2.7. Progetti sportivi
 - 2.7.1. Costruzione o ristrutturazione di aree gioco
 - 2.7.2. Costruzione o ristrutturazione di spazi sportivi
 - 2.7.3. Creazione di club sportivi
 - 2.7.4. Lezioni extrascolastiche
 - 2.7.5. Progetti di sport individuali
 - 2.7.6. Progetti di sport collettivi
 - 2.7.7. Gare sportive
 - 2.7.8. Progetti con enti sportive esterne
 - 2.7.9. Progetti per generare abitudini sane

- 2.8. Progetti linguistici
 - 2.8.1. Progetti di immersione linguistica nella scuola stessa
 - 2.8.2. Progetti di immersione linguistica locale
 - 2.8.3. Progetti di immersione linguistica internazionale
 - 2.8.4. Progetti di fonetica
 - 2.8.5. Assistenti di conversazione
 - 2.8.6. Insegnanti madrelingua
 - 2.8.7. Preparazione agli esami ufficiali di lingua
 - 2.8.8. Progetti di motivazione all'apprendimento delle lingue
 - 2.8.9. Progetti di scambio
- 2.9. Progetti di eccellenza
 - 2.9.1. Progetti di miglioramento della lettura
 - 2.9.2. Progetti di miglioramento del calcolo
 - 2.9.3. Progetti di miglioramento di una lingua straniera
 - 2.9.4. Collaborazione con organizzazioni prestigiose
 - 2.9.5. Concorsi e premi
 - 2.9.6. Progetti per valutazioni esterne
 - 2.9.7. Connessione con le aziende
 - 2.9.8. Preparazione per test standardizzati di riconoscimento e prestigio
 - 2.9.9. Progetti di eccellenza nella cultura e nello sport
 - 2.9.10. Pubblicità
- 2.10. Altri progetti di innovazione
 - 2.10.1. *Outdoor Education*
 - 2.10.2. Youtubers e influencers
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Tutoraggio tra pari
 - 2.10.5. Metodo RULER
 - 2.10.6. Orti scolastici
 - 2.10.7. Comunità di apprendimento
 - 2.10.8. Scuola democratica
 - 2.10.9. Stimolazione precoce
 - 2.10.10. Angoli di apprendimento

Modulo 3. Benefici dell'implementazione di programmi educativi

- 3.1. Per il centro come istituzione: identità, stile, presenza
 - 3.1.1. Gruppi che compongono una scuola: l'istituzione, gli studenti e le loro famiglie, gli educatori
 - 3.1.2. Il progetto educativo è una realtà viva
 - 3.1.3. Dimensioni definitive del progetto educativo
 - 3.1.3.1. Verso la tradizione: Identità/carattere proprio e missione
 - 3.1.3.2. Verso il futuro: Stile e visione
 - 3.1.3.3. Il legame tradizione-futuro: presenza e valori
 - 3.1.4. Onestà e coerenza
 - 3.1.5. Identità: Lo sviluppo aggiornato della missione (carattere proprio)
 - 3.1.6. Stile: Dall'immagine di ciò che si vuole fare (visione) al modo in cui farlo
 - 3.1.7. Presenza: La realizzazione pratica dei valori
 - 3.1.8. Le tre dimensioni del progetto educativo come riferimenti strategici
- 3.2. Per gli studenti e le loro famiglie
 - 3.2.1. L'immagine della scuola dice molto del suo progetto educativo
 - 3.2.2. Dimensioni relative del progetto educativo
 - 3.2.2.1. Verso i destinatari interni dell'azione educativa: gli studenti
 - 3.2.2.2. Verso i partner esterni dell'azione educativa: le famiglie
 - 3.2.3. Comunicazione e coerenza
 - 3.2.4. Dimensioni comunicative essenziali di un progetto educativo
 - 3.2.5. Identità: Un'educazione fondata e olistica, radicata nella tradizione
 - 3.2.6. Stile: Apprendimento di conoscenze e competenze nel campo della crescita del carattere
 - 3.2.7. Presenza: L'educazione dei cittadini di oggi con un'impronta
 - 3.2.8. Le tre dimensioni del progetto educativo come base del marketing scolastico
 - 3.2.9. Relazione clientelare e appartenenza
- 3.3. Per gli educatori: i professori e il resto del personale
 - 3.3.1. Gli educatori come *stakeholders*
 - 3.3.2. Gli educatori, pietra miliare di un progetto educativo
 - 3.3.3. Capitale umano, sociale e decisionale
 - 3.3.4. La partecipazione essenziale degli educatori alla definizione del progetto educativo

- 3.3.5. Clima e coerenza
- 3.3.6. Progetto, cambiamento e persone: non è possibile regolare tutti e tre
- 3.3.7. Identità: Chiarezza delle intenzioni educative e dell'identità dell'educatore
- 3.3.8. Stile: Dare forma a una tipologia di presenza, a principi metodologici e a pratiche didattiche comuni
- 3.3.9. Presenza: Definizione delle priorità educative, delle strutture organizzative, dei bisogni didattici ecc.
- 3.3.10. Le tre dimensioni del progetto educativo come assi della gestione delle risorse umane
- 3.4. Per l'impulso motore del centro 1. Miglioramento dello stile di gestione
 - 3.4.1. I fattori chiave di una scuola: stile di gestione, leader e allineamento collettivo
 - 3.4.2. Progetto educativo e direzione del centro
 - 3.4.3. Il leader manager come riferimento morale
 - 3.4.4. Lo stile manageriale come riferimento pedagogico
 - 3.4.5. Si può parlare di progetto manageriale?
 - 3.4.6. Elementi di stile manageriale dipendenti dal progetto educativo
 - 3.4.6.1. Le strutture organizzative
 - 3.4.6.2. Stili di direzione
 - 3.4.6.3. La possibilità di altre leadership
 - 3.4.6.4. Forme di partecipazione e delega
 - 3.4.7. Adeguatezza delle strutture organizzative all'identità, allo stile e alla presenza del centro
 - 3.4.8. Lo sviluppo graduale di una cultura manageriale locale
- 3.5. Per l'impulso motore del centro 2. Creazione di leader
 - 3.5.1. I dirigenti come leader
 - 3.5.2. I tre capitali del leader - umano, sociale e decisionale - e il progetto educativo
 - 3.5.3. Far emergere il talento
 - 3.5.4. Capacità, impegno e servizio
 - 3.5.5. Progetto educativo, flessibilità organizzativa e leadership
 - 3.5.6. Progetto educativo, processo di innovazione e leadership
 - 3.5.7. Progetto educativo, creatività e leadership
 - 3.5.8. Verso un ruolo di leadership per gli insegnanti
 - 3.5.9. Educando leader
- 3.6. Per l'impulso motore del centro 3. Allineamento con la missione-visione-valori
 - 3.6.1. La necessità di allineamento
 - 3.6.2. Principali ostacoli per l'allineamento
 - 3.6.3. Il leader come allineatore
 - 3.6.4. Apprendimento permanente come educatore: sviluppare le proprie linee di competenza
 - 3.6.5. Dallo zaino dell'insegnante alle abitudini didattiche condivise
 - 3.6.6. Progetto educativo e sviluppo di una cultura professionali docente
 - 3.6.7. Disporre di risorse per una valutazione autentica
 - 3.6.8. La valutazione della qualità del servizio educativo
 - 3.6.8.1. Realtà locale
 - 3.6.8.2. Carattere sistemico
 - 3.6.8.3. Priorità assoluta delle attività di insegnamento-apprendimento
- 3.7. Per il progresso educativo 1. Adattamento agli studenti, alle metodologie attive e alla domanda del contesto
 - 3.7.1. L'importanza delle finalità educative
 - 3.7.2. L'importanza della conoscenza scientifica sul modo in cui si impara
 - 3.7.3. Come si manifesta l'evoluzione di un centro?
 - 3.7.4. Concentrazione nei processi di crescita
 - 3.7.5. Concentrazione nei processi di apprendimento sistematico
 - 3.7.6. Privilegiare le metodologie attive: ciò che conta è l'apprendimento
 - 3.7.7. Privilegiare l'insegnamento situato
 - 3.7.8. Adeguamento alla domanda dell'ambiente circostante
 - 3.7.9. Oltre le esigenze attuali: un progetto educativo con una "visione del futuro"
 - 3.7.10. Progetto educativo e ricerca operativa
- 3.8. Per il progresso educativo 2. Miglioramento dell'ambiente di vita, apprendimento e lavoro: Sostenibilità
 - 3.8.1. Il progetto educativo come base per un clima scolastico adeguato
 - 3.8.2. Progetto educativo e coesistenza
 - 3.8.3. Progetto educativo e stile di apprendimento
 - 3.8.4. Progetto educativo e organizzazione del lavoro
 - 3.8.5. Accompagnamento direttivo
 - 3.8.6. La sostenibilità del lavoro in un centro educativo

- 3.8.7. Elementi di sostenibilità
 - 3.8.7.1. Il piano strategico del centro
 - 3.8.7.2. Gli indicatori di qualità pratici
 - 3.8.7.3. Il sistema di valutazione globale
- 3.9. Per il progresso educativo 3. Rapporto con l'ambiente, con gli altri centri della zona o della stessa rete
 - 3.9.1. Disporre di un proprio profilo e di una voce riconoscibile nell'ambiente circostante
 - 3.9.2. Aprirsi alla realtà circostante
 - 3.9.2.1. Conoscere l'ambiente circostante
 - 3.9.2.2. Interagire con esso
 - 3.9.3. Identificazione con altri centri della stessa istituzione o area
 - 3.9.4. Dall'apprendimento tra pari in aula all'apprendimento tra scuole
 - 3.9.5. Esperienze condivise
 - 3.9.6. Progetto quadro istituzionale e progetto educativo proprio
 - 3.9.6.1. Il quadro comune
 - 3.9.6.2. Esigenze e sensibilità diverse
 - 3.9.6.3. Cosa apporta la dialettica globale-locale al proprio progetto educativo?
- 3.10. Per il progresso educativo 4. Approfondire l'ideologia e lo stile
 - 3.10.1. Ideologia, missione, carattere: Tre termini complementari
 - 3.10.2. La missione è alla base delle linee fondamentali del progetto educativo
 - 3.10.3. Il progetto educativo sviluppa il carattere specifico
 - 3.10.4. L'allineamento tra il progetto educativo e l'ideologia
 - 3.10.5. Dare forma a uno stile di fare e riflettere sull'educazione
 - 3.10.6. L'aggiornamento del progetto educativo rinnova la prospettiva da cui si affrontano le nuove realtà
 - 3.10.7. Necessità di un ripensamento periodico dei fondamenti
 - 3.10.8. Ideologia, progetto educativo e trasmissione di una tradizione educativa

Modulo 4. Circostanze che influenzano la programmazione e l'attuazione del Progetto Educativo

- 4.1. Ambito di applicazione del progetto
 - 4.1.1. Proprietà del centro
 - 4.1.2. Situazione fisica e socio-culturale in cui si trova
- 4.2. Risorse personali
 - 4.2.1. Organigramma del centro nel Progetto Educativo
 - 4.2.2. La squadra direttiva
 - 4.2.3. Docenti
 - 4.2.4. PAS
 - 4.2.5. Personale ATA
 - 4.2.6. Istruzione
 - 4.2.7. Reclutamento
- 4.3. Trasparenza del Progetto Educativo
 - 4.3.1. Informazioni sul progetto
 - 4.3.2. Risultati della pratica educativa
- 4.4. Coinvolgimento degli agenti educativi
 - 4.4.1. Identificazione personale con il progetto
 - 4.4.2. Personale del centro
 - 4.4.3. Famiglie
- 4.5. Fattori di qualità per la creazione di un Progetto Educativo
 - 4.5.1. Progetto scolastico inclusivo vs esclusivo
 - 4.5.1.1. A livello di alunni
 - 4.5.1.2. A livello di docenti
 - 4.5.1.3. A livello di metodologia
- 4.6. Difficoltà ad affrontare il cambiamento e ad adattarsi alla realtà
 - 4.6.1. Zona comfort
 - 4.6.2. Paure e debolezze
- 4.7. Analisi dei risultati e nuove proposte
 - 4.7.1. A livello di prove esterne
 - 4.7.2. A livello di prove interne
 - 4.7.3. Soddisfazione delle famiglie nei confronti di diversi elementi (curricolari, personale, ecc.)
 - 4.7.4. Soddisfazione dei docenti

Modulo 5. Fase di programmazione del progetto educativo: analisi olistica della situazione

- 5.1. Analisi sociale
 - 5.1.1. La globalizzazione
 - 5.1.2. Stato e società
 - 5.1.3. Politica e ideologie contemporanee
 - 5.1.4. Il cambiamento sociale
 - 5.1.5. Società dell'informazione e della conoscenza
 - 5.1.6. Società del benessere, realtà e miti
 - 5.1.7. Lavoro e occupabilità
 - 5.1.8. Partecipazione cittadina
 - 5.1.9. Diagnosi del contesto sociale
 - 5.1.10. Sfide della società contemporanea
- 5.2. Analisi psicologica
 - 5.2.1. Note sulle teorie dell'apprendimento
 - 5.2.2. Dimensioni dell'apprendimento
 - 5.2.3. I processi psicologici
 - 5.2.4. Le intelligenze multiple
 - 5.2.5. Processi cognitivi e metacognitivi
 - 5.2.6. Strategie di insegnamento
 - 5.2.7. Stili di apprendimento
 - 5.2.8. Necessità educative e difficoltà di apprendimento
 - 5.2.9. Capacità di pensiero
 - 5.2.10. Consulenza e orientamento
- 5.3. Analisi culturale
 - 5.3.1. Teorie sulla cultura
 - 5.3.2. Cultura ed evoluzione culturale
 - 5.3.3. Componenti della cultura
 - 5.3.4. Identità culturale
 - 5.3.5. Cultura e società
 - 5.3.6. Tradizioni e costumi culturali
 - 5.3.7. Cultura e comunicazione
 - 5.3.8. Cultura ed educazione culturale
 - 5.3.9. Interculturalità e integrazione
 - 5.3.10. Crisi e sfide culturali
- 5.4. Analisi tecnologica
 - 5.4.1. TIC e nuove tecnologie
 - 5.4.2. Innovazione e sviluppo
 - 5.4.3. Vantaggi e svantaggi delle nuove tecnologie
 - 5.4.4. Impatto delle TIC nell'ambito educativo
 - 5.4.5. L'accesso a internet e le nuove tecnologie
 - 5.4.6. Ambiente digitale e educazione
 - 5.4.7. *E-learning e B-learning*
 - 5.4.8. L'apprendimento collaborativo
 - 5.4.9. Videogiochi e apprendimento
 - 5.4.10. TIC e preparazione dei docenti
- 5.5. Analisi tecnica
 - 5.5.1. Approccio etico
 - 5.5.2. Etica morale
 - 5.5.3. Lo sviluppo morale
 - 5.5.4. Principi e valori attuali
 - 5.5.5. Etica, morale e credenze
 - 5.5.6. Etica e educazione
 - 5.5.7. Deontologia educativa
 - 5.5.8. Etica e pensiero critico
 - 5.5.9. La creazione di valori
 - 5.5.10. Etica e gestione di progetti
- 5.6. Analisi aziendale
 - 5.6.1. Pianificazione e strategia aziendale
 - 5.6.2. Missione e visione aziendale
 - 5.6.3. Struttura organizzativa
 - 5.6.4. Gestione amministrativa
 - 5.6.5. Direzione
 - 5.6.6. Coordinazione

- 5.6.7. Controllo
- 5.6.8. Risorse
 - 5.6.8.1. Umane
 - 5.6.8.2. Tecnologiche
- 5.6.9. Offerta, domanda e contesto economico
- 5.6.10. Innovazione e competenza
- 5.7. Analisi degli obiettivi del centro
 - 5.7.1. Definizione degli obiettivi
 - 5.7.2. Obiettivi del centro
 - 5.7.3. Obiettivi generali
 - 5.7.4. Obiettivi specifici
 - 5.7.5. Piani e strategie
 - 5.7.6. Azioni e campagne
 - 5.7.7. Risultati sperati
 - 5.7.8. Indicatori dei risultati
- 5.8. Analisi degli alunni e del contesto familiare
 - 5.8.1. Caratteristiche del contesto familiare
 - 5.8.2. Il processo di socializzazione
 - 5.8.3. Struttura e dinamica familiare
 - 5.8.4. Coinvolgimento educativo della famiglia
 - 5.8.5. L'alunno e i suoi gruppi di riferimento
 - 5.8.6. Inclusione educativa e famiglia
 - 5.8.7. Attenzione alla diversità
 - 5.8.8. Piano di convivenza
 - 5.8.9. Autoregolazione e indipendenza
 - 5.8.10. Fattori di prestazione
- 5.9. Analisi degli agenti educativi
 - 5.9.1. Definizione degli agenti di intervento educativo
 - 5.9.2. Il ruolo del mediatore educativo
 - 5.9.3. Società civile e organizzazioni
 - 5.9.4. La comunità educativa

- 5.9.5. Il personale docente
- 5.9.6. I dirigenti
- 5.9.7. Responsabilità dei mass media
- 5.9.8. Leadership e educazione
- 5.9.9. Ambienti di apprendimento
- 5.9.10. Strategie di integrazione e apprendimento
- 5.10. Analisi SWOT
 - 5.10.1. La matrice SWOT
 - 5.10.2. Debolezze
 - 5.10.3. Minacce
 - 5.10.4. Punti di forza
 - 5.10.5. Opportunità
 - 5.10.6. Coppie di successo
 - 5.10.7. Coppie di adattamento
 - 5.10.8. Coppie di reazione
 - 5.10.9. Coppie di rischio
 - 5.10.10. Linee d'azione e strategia

Modulo 6. Fase di integrazione del Progetto Educativo nella scuola

- 6.1. Quadro normativo applicabile: Considerazioni generali e contenuti del Progetto Educativo
 - 6.1.1. Considerazioni generali
 - 6.1.2. Organizzazione scolastica
 - 6.1.2.1. Considerazioni generali
 - 6.1.2.2. Approcci teorici dell'organizzazione scolastica
 - 6.1.2.3. Componenti organizzativi dei centri scolastici
 - 6.1.3. Definizione e caratteristiche
 - 6.1.4. Valori, obiettivi e priorità d'azione in base all'identità del centro
 - 6.1.5. Elementi comuni per la realizzazione del curriculum
 - 6.1.6. Linee pedagogiche
 - 6.1.7. Contenuti del Progetto Educativo
 - 6.1.8. Aspetti da considerare

- 6.2. Piano dell'azione di tutoraggio
 - 6.2.1. Considerazioni generali
 - 6.2.2. Obiettivi
 - 6.2.3. Tutor
 - 6.2.3.1. Funzioni del tutor
 - 6.2.3.2. Assegnazione di tutoraggio
 - 6.2.3.3. Organizzazione del tutoraggio
 - 6.2.4. Coordinazione dei cicli
 - 6.2.4.1. Scelta del coordinatore/della coordinatrice
 - 6.2.4.2. Funzioni del ciclo
 - 6.2.4.3. Funzioni del coordinatore
 - 6.2.5. Rinforzi
 - 6.2.6. Azioni e attività
 - 6.2.6.1. In relazione agli studenti
 - 6.2.6.2. In relazione alle famiglie
 - 6.2.6.3. In relazione al personale docente e all'organizzazione del centro
 - 6.2.6.4. In relazione ad altri agenti educativi
 - 6.2.7. Valutazione degli studenti
 - 6.2.7.1. Strumenti
 - 6.2.7.2. Fasi
 - 6.2.7.3. Criteri di valutazione
 - 6.2.7.4. Promozione degli studenti
 - 6.2.8. Valutazione del personale docente. Valutazione di altri agenti educativi
 - 6.2.9. Valutazione del piano d'azione di tutoraggio
 - 6.2.10. Aspetti da considerare
- 6.3. Piano di assenteismo scolastico
 - 6.3.1. Considerazioni generali
 - 6.3.2. Definizione di assenteismo
 - 6.3.3. Tipologia di assenteismo
 - 6.3.4. Obiettivi del programma
 - 6.3.5. Procedure d'azione
 - 6.3.5.1. Fase pre-operatoria
 - 6.3.5.2. Fase di intervento
 - 6.3.5.3. Fase di valutazione
 - 6.3.6. Registro dei ritardi
 - 6.3.7. Giustificazione di assenteismo e ritardo
 - 6.3.8. Citazione e processo verbale
 - 6.3.9. Lettera e rapporto di derivazione
 - 6.3.10. Aspetti da considerare
- 6.4. Piano di educazione inclusiva
 - 6.4.1. Considerazioni generali
 - 6.4.2. Misure organizzative
 - 6.4.3. Adattamenti in materia di accesso
 - 6.4.4. Adattamenti significativi
 - 6.4.5. Risorse umane
 - 6.4.6. Risorse materiali
 - 6.4.7. Agenti coinvolti
 - 6.4.8. Protocolli da seguire da parte del tutor-centro con gli studenti
 - 6.4.9. Follow up del piano di intervento
 - 6.4.10. Aspetti da considerare
- 6.5. Piano di convivenza e uguaglianza
 - 6.5.1. Considerazioni generali
 - 6.5.2. Diagnosi dello stato di convivenza nel centro
 - 6.5.3. Obiettivi
 - 6.5.4. Criteri di organizzazione e funzionamento
 - 6.5.5. Modelli di azione
 - 6.5.5.1. Modello d'azione volto alla prevenzione e al raggiungimento di un clima di parità e di pari opportunità
 - 6.5.5.2. Piani d'azione
 - 6.5.5.2.1. Organizzazione e pianificazione generale del centro
 - 6.5.5.2.2. Ambito del tutoraggio
 - 6.5.5.2.3. Ambito dell'orientamento educativo
 - 6.5.5.2.4. Ambito delle attività negli spazi comuni
 - 6.5.5.2.5. Ambito familiare
 - 6.5.5.3. Modello d'azione verso gli studenti che presentano comportamenti contrari alle norme di convivenza
 - 6.5.5.4. Modello d'azione verso gli alunni che presentano comportamenti gravemente dannosi per la convivenza del centro

- 6.5.6. Follow up del piano di intervento
- 6.5.7. Protocollo d'azione di fronte a situazioni di violenza tra pari
- 6.5.8. Protocollo d'azione contro le aggressioni al docente
- 6.5.9. Altri protocolli d'azione
- 6.5.10. Aspetti da considerare
- 6.6. Piano di transizione tra le fasi
 - 6.6.1. Considerazioni generali
 - 6.6.2. Personale coinvolto
 - 6.6.3. Piano di transizione dalla scuola materna alle elementari
 - 6.6.4. Promozione
 - 6.6.5. Obiettivi
 - 6.6.6. Orientamenti metodologici
 - 6.6.7. Valutazione
 - 6.6.8. Riunioni di controllo
 - 6.6.9. Aspetti da considerare
- 6.7. Piani di incoraggiamento alla lettura
 - 6.7.1. Considerazioni generali
 - 6.7.2. Analisi delle esigenze del centro nel campo della lettura
 - 6.7.3. Obiettivi
 - 6.7.4. Strategie per raggiungere gli obiettivi
 - 6.7.5. Metodologia
 - 6.7.6. Attività proposte
 - 6.7.7. Risorse
 - 6.7.8. Valutazione del piano di lettura
 - 6.7.9. Modelli
 - 6.7.10. Aspetti da considerare
- 6.8. Piano di accoglienza scolastica
 - 6.8.1. Considerazioni generali
 - 6.8.2. Obiettivi generali
 - 6.8.3. Responsabilità
- 6.8.4. Alunno appena arrivato
 - 6.8.4.1. Aspetti generali
 - 6.8.4.1.1. Prima dell'incorporazione
 - 6.8.4.1.1.1. Immatricolazione, informazione e preparazione
 - 6.8.4.1.2. Incorporazione
 - 6.8.4.1.2.1. Benvenuto
 - 6.8.4.1.2.2. Incorporazione in aula
 - 6.8.4.1.3. Dopo l'incorporazione
 - 6.8.4.1.3.1. Valutazione iniziale e identificazione delle necessità
 - 6.8.4.1.3.2. Coordinazione di agenti educativi
 - 6.8.4.1.3.3. Pianificazione del monitoraggio
 - 6.8.4.1.4. Monitoraggio e possibilità
 - 6.8.4.1.5. Valutazione del processo
 - 6.8.4.2. Studenti arrivati nei primi giorni di corso
 - 6.8.4.3. Studenti arrivati a corso iniziato
 - 6.8.4.4. Studenti arrivati senza conoscere la lingua
- 6.8.5. Nuovo personale docente del centro
 - 6.8.5.1. Aspetti generali
 - 6.8.5.2. Personale docente arrivato nei primi giorni di corso
 - 6.8.5.3. Personale docente arrivato a corso iniziato
- 6.8.6. Personale ATA
 - 6.8.6.1. Aspetti generali
 - 6.8.6.2. Personale ATA arrivato nei primi giorni di corso
 - 6.8.6.3. Personale ATA arrivato a corso iniziato
- 6.8.7. Modello piano di accoglienza degli studenti
- 6.8.8. Modello piano di accoglienza del personale docente
- 6.8.9. Modello piano di accoglienza del personale ATA
- 6.8.10. Aspetti da considerare
- 6.9. Regolamento interno
 - 6.9.1. Considerazioni generali
 - 6.9.2. Assegnazione degli alunni alla scuola
 - 6.9.3. Orari di entrata e di uscita

- 6.9.4. Assenza e sostituzioni
 - 6.9.4.1. Assenza e sostituzioni degli alunni
 - 6.9.4.2. Assenza e sostituzione del personale docente e ATA
- 6.9.5. Protocollo di somministrazione di farmaci
 - 6.9.5.1. Criteri generali
 - 6.9.5.2. Protocollo sanitario
 - 6.9.5.3. Emergenze prevedibili e non
 - 6.9.5.4. Kit di pronto soccorso
 - 6.9.5.5. Somministrazione di farmaci
 - 6.9.5.6. Allegati
- 6.9.6. Protocollo in caso di incidente
 - 6.9.6.1. Criteri generali
 - 6.9.6.2. Situazioni lievi e gravi
- 6.9.7. Protocollo relativo alle uscite extrascolastiche e complementari
- 6.9.8. Protocollo di gestione degli spazi e delle strutture del centro
 - 6.9.8.1. Criteri generali
 - 6.9.8.2. Sicurezza e vigilanza del centro
 - 6.9.8.3. Segreteria
 - 6.9.8.4. Spazi comuni
 - 6.9.8.5. Aula
 - 6.9.8.6. Uso di strumenti informatici
 - 6.9.8.7. Altri
- 6.9.9. Riunioni di tutoraggio
- 6.9.10. Aspetti da considerare
- 6.10. Pianificazione di progetti
 - 6.10.1. Progetto educativo della mensa scolastica
 - 6.10.2. Piano di emergenza
 - 6.10.3. Progetto innovativo
 - 6.10.4. Programma di riutilizzo, riposizionamento e rinnovo dei libri di testo
 - 6.10.5. Piano di miglioramento
 - 6.10.6. Progetto curricolare
 - 6.10.7. Progetto linguistico

- 6.10.8. Piano di marketing educativo
- 6.10.9. Piani di preparazione degli insegnanti
- 6.10.10. Progetto TIC
- 6.10.11. Per saperne di più

Modulo 7. Fase di implementazione del Progetto Educativo: fattori chiave per un progetto efficiente ed efficace

- 7.1. Leadership educativa: Quanti siamo?
 - 7.1.1. Considerazioni generali
 - 7.1.2. Teorie che avvicinano alla figura del leader
 - 7.1.3. Competenze essenziali della leadership
 - 7.1.4. Modelli di leadership
 - 7.1.5. Tendenze europee nella leadership educativa
 - 7.1.6. Strumenti per una leadership efficace ed efficiente
 - 7.1.7. Fasi per diventare un leader
 - 7.1.8. Abilità sociali
 - 7.1.9. Abilità emotive
 - 7.1.10. Aspetti da considerare
- 7.2. Preparazione: Chi siamo?
 - 7.2.1. Considerazioni generali
 - 7.2.2. Definizione del Progetto Educativo
 - 7.2.3. Relazione del Progetto Educativo con altri documenti
 - 7.2.4. Componenti del Progetto Educativo
 - 7.2.5. Implicazioni del Progetto Educativo
 - 7.2.6. Definizione del processo
 - 7.2.7. Piano d'azione
 - 7.2.8. Proposta
 - 7.2.9. Esempi di pianificazione del processo di elaborazione di un Progetto Educativo
 - 7.2.10. Aspetti da considerare

- 7.3. Analisi della situazione: Dove siamo?
 - 7.3.1. Considerazioni generali
 - 7.3.2. Definizione del processo
 - 7.3.3. Analisi del centro
 - 7.3.3.1. Schede di analisi del centro
 - 7.3.4. Analisi del contesto
 - 7.3.4.1. Schede di analisi dell'ambiente circostante
 - 7.3.5. Modello di relazione della direzione ai vari agenti educativi
 - 7.3.6. Questionario del Progetto Educativo
 - 7.3.7. Aspetti da considerare
- 7.4. Sensibilizzazione: Perché abbiamo bisogno di tutti/e?
 - 7.4.1. Considerazioni generali
 - 7.4.2. Definizione del processo
 - 7.4.3. Piano d'azione
 - 7.4.4. Proposta
 - 7.4.5. Esempi di pianificazione del processo di sensibilizzazione di un Progetto Educativo
 - 7.4.6. Aspetti da considerare
- 7.5. Elaborazione: Cosa vogliamo?
 - 7.5.1. Considerazioni generali
 - 7.5.2. Definizione del processo
 - 7.5.3. Principi, valori e caratteristiche del centro
 - 7.5.4. Obiettivi di base: Priorità
 - 7.5.5. Approvazione e validazione
 - 7.5.6. Diffusione
 - 7.5.7. Modelli
 - 7.5.8. Aspetti da considerare
- 7.6. Implementazione: Come realizzarlo?
 - 7.6.1. Considerazioni generali
 - 7.6.2. Definizione del processo
 - 7.6.3. Modelli
 - 7.6.4. Aspetti da considerare
- 7.7. Monitoraggio e valutazione: Dove siamo diretti?
 - 7.7.1. Considerazioni generali
 - 7.7.2. Definizione del processo
 - 7.7.3. Validità e revisione
 - 7.7.4. Modelli
 - 7.7.5. Aspetti da considerare
- 7.8. Riprogettazione del Progetto Educativo: Proseguiamo?
 - 7.8.1. Considerazioni generali
 - 7.8.2. Definizione del processo
 - 7.8.3. Aspetti da considerare
- 7.9. Coordinamento degli organi unipersonali e collegiali di governo: Come ci coordiniamo?
 - 7.9.1. Considerazioni generali
 - 7.9.2. Definizione del processo
 - 7.9.3. Organi unipersonali
 - 7.9.4. Organi collegiali di governo
 - 7.9.5. Aspetti da considerare
- 7.10. Partecipazione dei diversi agenti educativi: Come partecipiamo?
 - 7.10.1. Considerazioni generali
 - 7.10.2. Definizione del processo
 - 7.10.3. Modello di partecipazione e gestione
 - 7.10.4. Partecipazione delle famiglie
 - 7.10.5. Partecipazione del personale docente
 - 7.10.6. Partecipazione del personale ATA
 - 7.10.7. Partecipazione degli alunni
 - 7.10.8. Partecipazione dell'ambiente circostante
 - 7.10.9. Aspetti da considerare
- 7.11. Per saperne di più

Modulo 8. Leadership, direzione e gestione del Progetto Educativo

- 8.1. Termini e ruoli: Gestione, direzione e leadership
 - 8.1.1. Gestione
 - 8.1.2. Direzione
 - 8.1.3. Leadership
 - 8.1.4. Il ruolo della gestione nella funzione direttiva scolastica
 - 8.1.5. Il ruolo della direzione nella funzione direttiva scolastica
 - 8.1.6. Il ruolo della leadership nella funzione direttiva scolastica
 - 8.1.7. Il triangolo di gestione
 - 8.1.8. Nessuno è perfetto. Nessuno è solo
 - 8.1.9. Un gioco di contrappesi
 - 8.1.10. La solitudine del capo è davvero necessaria?
- 8.2. Coaching e leadership
 - 8.2.1. La funzione direttiva dei leader
 - 8.2.2. Il leader come *coach*
 - 8.2.3. Leadership, *coaching* e maieutica
 - 8.2.4. Elementi del *coaching* di squadre: rompere il ghiaccio
 - 8.2.4.1. Controllare la squadra
 - 8.2.4.2. Rendere consapevoli del cambiamento
 - 8.2.4.3. Essere portavoce, sbandierare, incoraggiare, provocare
 - 8.2.5. Elementi del coaching di squadre: intervento interno
 - 8.2.5.1. Trasferire la responsabilità al team
 - 8.2.5.2. Incoraggiare la partecipazione
 - 8.2.5.3. Articolare quanto già iniziato
 - 8.2.5.4. Normalizzare
 - 8.2.6. Elementi del coaching di squadre: aumentare le difese dell'organismo
 - 8.2.6.1. Rivelare i segnali o i sintomi
 - 8.2.6.2. Sostenere il disagio
 - 8.2.6.3. Restituire alla squadra ciò che le appartiene
 - 8.2.6.4. Dare voce al silenzio
 - 8.2.7. Leader e caos-ordine: transazione e trasformazione
 - 8.2.8. Cambiare il linguaggio per modificare i fatti
 - 8.2.8.1. La comunicazione come chiave del cambiamento
 - 8.2.8.2. Il linguaggio come motore del cambiamento
 - 8.2.8.3. Storia, metafore e racconti: L'efficacia del linguaggio simbolico
 - 8.2.8.4. Dalle parole ai fatti
 - 8.2.8.5. Celebrare quanto è stato realizzato
 - 8.2.9. Le parole convincono, l'esempio coinvolge
- 8.3. Strutture e leadership: persone di riferimento nel centro, altri leader
 - 8.3.1. Il binomio potestà-autorità
 - 8.3.2. Strutture organizzative e leadership formale
 - 8.3.3. Abbiamo le strutture necessarie e sufficienti?
 - 8.3.4. Tipi di leadership
 - 8.3.4.1. Leader docenti
 - 8.3.4.2. Leader organizzatori
 - 8.3.4.3. Leader costruttori
 - 8.3.5. Leadership paraformale e strutture adattive
 - 8.3.6. Il potere delegato
 - 8.3.7. Non c'è manager senza direzione né leader senza progetto
 - 8.3.8. Si può imparare ad essere leader, ma bisogna dedicare tempo e attenzione
 - 8.3.9. Guidare dai valori: impegno, esemplarità, grandezza e resilienza
- 8.4. Scelta, preparazione e accompagnamento dei leader nel centro
 - 8.4.1. Perché c'è la necessità di questo leader? Team di lavoro e leadership
 - 8.4.2. Co-creare il futuro: la delegazione nei leader
 - 8.4.2.1. Requisiti per la delega
 - 8.4.2.2. Processo di delega
 - 8.4.2.3. Fasi della delega
 - 8.4.3. Co-creare il futuro: la responsabilizzazione dei leader
 - 8.4.3.1. Forme di responsabilizzazione
 - 8.4.3.2. Comunicazione al centro
 - 8.4.3.3. I limiti del potere
 - 8.4.4. Preparazione permanente dei docenti
 - 8.4.5. Accompagnare le persone care
 - 8.4.6. Il follow-up personalizzato di chi ha una responsabilità

- 8.4.7. Lo sviluppo professionale dei leader
- 8.4.8. È bene essere grati: il giorno dopo aver abbandonato una responsabilità
- 8.5. Come promuovere il Progetto Educativo
 - 8.5.1. Conoscere bene il quadro: missione, visione e valori
 - 8.5.2. Saper trasmettere
 - 8.5.3. Tempi e forme della trasmissione
 - 8.5.3.1. La cosa importante vs La cosa urgente
 - 8.5.3.2. Attenzione al 92% del comunicato, è linguaggio non verbale
 - 8.5.4. Ancoraggio al contesto reale
 - 8.5.5. Ogni progetto richiede strategia e tattica
 - 8.5.5.1. Il piano strategico Attori
 - 8.5.5.2. La tattica: Attori
 - 8.5.6. Prove e errori
 - 8.5.7. Il Progetto Educativo e i leader come *coolhunters*
 - 8.5.8. *Errare humanum est*. La scuola come laboratorio: possibilità e limiti
 - 8.5.9. *Perseverare autem diabolicum*. Ciò che non funziona è un peso
 - 8.5.10. *Et tertia non datur?* Quel consiglio del 50-25-20
- 8.6. Preparazione teorico-pratica alla base del progetto
 - 8.6.1. Il binomio fondamento-praticità
 - 8.6.2. È sempre necessario motivare ciò che si sta per fare
 - 8.6.2.1. Il necessario sostegno scientifico
 - 8.6.2.2. Come motivo propedeutico
 - 8.6.2.3. Come argomento di comunicazione
 - 8.6.2.4. Per incoraggiare la riflessione, l'osservazione e la valutazione
 - 8.6.3. I vantaggi pratici devono essere documentati
 - 8.6.4. Applicazione dell'apprendimento: motivazione e supervisione
 - 8.6.5. Dove investire più sforzo?
 - 8.6.6. Riflessione non lamentosa su ciò che non funziona
 - 8.6.7. L'impollinazione incrociata: co-apprendimento tra insegnanti
 - 8.6.8. Riflessione sulle buone pratiche
 - 8.6.9. Quando ciò che è fatto è già fatto
- 8.7. Lo sviluppo di un progetto: 1. le sue fasi, le possibilità di ogni fase
 - 8.7.1. Ogni progetto e gruppo ha fasi di cambiamento
 - 8.7.2. Fasi di un progetto: Possibilità
 - 8.7.2.1. Analisi
 - 8.7.2.2. Disegno
 - 8.7.2.3. Esecuzione
 - 8.7.2.4. Valutazione
 - 8.7.3. Dal progetto di carta alla realtà
 - 8.7.4. Microcambio e sviluppo del progetto educativo: il valore del lavoro in classe
 - 8.7.5. Sfruttare ciò che si fa: l'ascolto come motore del cambiamento
 - 8.7.6. Lo sviluppo di un progetto e i cambiamenti personali: la curva del cambiamento
 - 8.7.6.1. Le fasi neutrali
 - 8.7.6.2. I nuovi inizi
 - 8.7.6.3. Transizione e sviluppo
 - 8.7.7. Sovrapposizione di fasi in progetti complessi
 - 8.7.7.1. Come affrontare il cambiamento permanente?
 - 8.7.7.2. Quando non è possibile cambiare le apparecchiature
 - 8.7.8. E se non funziona? Di errori si vive anche
- 8.8. Lo sviluppo di un progetto: 2. Possibili ostacoli
 - 8.8.1. Ostacoli personali
 - 8.8.1.1. Diversi tipi di profili delle persone coinvolte
 - 8.8.1.2. Profili per tempo di performance
 - 8.8.1.3. Profili per incastro
 - 8.8.1.4. Dalle culture balcanizzate alle comunità professionali
 - 8.8.2. L'incastro burocratico
 - 8.8.2.1. La valutazione continua: Sviluppo di indicatori adeguati
 - 8.8.2.2. Non esistono indicatori universali
 - 8.8.2.3. Nessuna scuola entra nelle carte
 - 8.8.3. Leggi, norme e regolamenti
 - 8.8.3.1. Imparare a leggere
 - 8.8.3.2. Chiedere
 - 8.8.3.3. Osare fare proposte
 - 8.8.4. Gli ostacoli come strumenti di miglioramento

- 8.9. Lo sviluppo di un progetto: 3. fattori di rischio
 - 8.9.1. Personali
 - 8.9.1.1. Mancanza di attrezzatura
 - 8.9.1.2. Conflitti interni
 - 8.9.1.3. Atteggiamenti di anti-leadership
 - 8.9.2. Strutturalismo
 - 8.9.2.1. Incoerenza con la missione
 - 8.9.2.2. Assenza di allineamento con la visione
 - 8.9.2.3. Contraddizione con i valori
 - 8.9.2.4. Duplicazioni
 - 8.9.2.5. Sovraccarico
 - 8.9.3. Strategici
 - 8.9.3.1. Decontestualizzazione
 - 8.9.3.2. Insostenibilità
 - 8.9.4. Tattici
 - 8.9.4.1. Mancanza di conoscenza del contesto
 - 8.9.4.2. Mancanza di pianificazione
 - 8.9.4.3. Premura
 - 8.9.5. Comunicativi
 - 8.9.5.1. Il "fai da te"
 - 8.9.5.2. L'opinione pubblica
 - 8.9.5.3. Dai clienti agli alleati
 - 8.9.6. Disegnare progetti e fattori di rischio: Valore e prudenza
 - 8.9.7. La necessità di consulenti/supervisor esterni
- 8.10. Valutazione della leadership e della direzione del progetto educativo
 - 8.10.1. La valutazione come pietra angolare di un progetto
 - 8.10.2. Il ruolo della valutazione della leadership e della direzione nella valutazione del progetto
 - 8.10.3. Chi valuta il leader?
 - 8.10.4. Strumenti di valutazione della leadership

- 8.10.5. Lo sviluppo di una carriera manageriale: imparare a dirigere e guidare
 - 8.10.5.1. L'istruzione permanente
 - 8.10.5.2. Accompagnamento direttivo
 - 8.10.5.3. Forum e scambi
- 8.10.6. La cultura manageriale locale e il Progetto Educativo del centro
- 8.10.7. La cultura manageriale locale fa parte dell'insegnamento pedagogico del centro
- 8.10.8. I cicli di leadership, segno distintivo delle scuole
- 8.10.9. Il ruolo degli anziani nella scuola di domani

Modulo 9. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'educazione

- 9.1. Allinearsi con Horizon 2020
 - 9.1.1. Primi progressi delle TIC e partecipazione docente
 - 9.1.2. Evoluzione del Piano Europeo Horizon 2020
 - 9.1.3. Unesco: competenza TIC per docenti
 - 9.1.4. Il docente come coach
- 9.2. Fondamenti pedagogici della robotica educativa
 - 9.2.1. Il MIT centro pioniere dell'innovazione
 - 9.2.2. Jean Piaget precursore del costruttivismo
 - 9.2.3. Seymour Papert trasformatore dell'educazione tecnologica
 - 9.2.4. Il connettivismo di George Siemens
- 9.3. Regularizzazione di un ambiente tecnologico-legale
 - 9.3.1. Rapporto europeo di accordo etico sulla robotica applicata
- 9.4. L'importanza della realizzazione curricolare della robotica e della tecnologia
 - 9.4.1. Le competenze educative
 - 9.4.1.1. Cos'è una competenza?
 - 9.4.1.2. Cos'è una competenza educativa?
 - 9.4.1.3. Le competenze di base in educazione
 - 9.4.1.4. Applicazione della robotica educativa alle competenze educative
 - 9.4.2. STEAM: Nuovo modello di apprendimento. Educazione innovativa per formare professionali del futuro

- 9.4.3. Modelli di aule tecnologiche
- 9.4.4. Inclusione della creatività e innovazione nel modello curricolare
- 9.4.5. L'aula come un *Makerspace*
- 9.4.6. Il pensiero critico
- 9.5. Altre forme di insegnare
 - 9.5.1. Perché è necessario innovare nell'educazione?
 - 9.5.2. Neuroeducazione: l'emozione come successo nell'educazione
 - 9.5.2.1. Un po' di neuroscienze per comprendere come creare apprendimenti nei bambini
 - 9.5.3. Le 10 chiavi per la ludicizzazione nella tua classe
 - 9.5.4. Robotica educativa: la migliore metodologia dell'era digitale
 - 9.5.5. Benefici della robotica nell'educazione
 - 9.5.6. Il disegno e la stampa 3D e il loro impatto nell'educazione
 - 9.5.7. *Flipped Classroom* e *Flipped Learning*
- 9.6. Gardner e le intelligenze multipli
 - 9.6.1. Gli 8 tipi di intelligenza
 - 9.6.1.1. Intelligenza logico-matematica
 - 9.6.1.2. Intelligenza linguistica
 - 9.6.1.3. Intelligenza spaziale
 - 9.6.1.4. Intelligenza musicale
 - 9.6.1.5. Intelligenza corporea e cinestetica
 - 9.6.1.6. Intelligenza interpersonale
 - 9.6.1.7. Intelligenza interpersonale
 - 9.6.1.8. Intelligenza naturalista
 - 9.6.2. I 6 consigli per applicare le diverse intelligenze
- 9.7. Strumenti analitici della conoscenza
 - 9.7.1. Applicazione dei Big Data all'educazione

Modulo 10. Robotica educativa: robot in classe

- 10.1. Inizi della robotica
- 10.2. Robo... che?
 - 10.2.1. Cos'è un robot? Cosa non lo è?
 - 10.2.2. Tipologie e classificazione di robot
 - 10.2.3. Elementi di un robot
 - 10.2.4. Comprendere le leggi della robotica
 - 10.2.5. Robotica, robotica educativa e pedagogica
 - 10.2.6. Tecniche DIY (*Do it Yourself*)
- 10.3. Modelli di apprendimento della robotica educativa
 - 10.3.1. Apprendimento significativo e attivo
 - 10.3.2. Apprendimento Basato su Progetti (ABP)
 - 10.3.3. Apprendimento basato sul gioco
 - 10.3.4. Imparare ad imparare e risoluzione dei problemi
- 10.4. Il pensiero computazionale arriva in classe
 - 10.4.1. Natura
 - 10.4.2. Concetto di pensiero computazionale
 - 10.4.3. Tecniche di pensiero computazionale
 - 10.4.4. Pensiero algoritmico e pseudocodice
 - 10.4.5. Strumenti di pensiero computazionale
- 10.5. Formula di lavoro in robotica educativa
- 10.6. Modello delle quattro C per impulsare i tuoi alunni
- 10.7. Benefici generali della robotica educativa

Modulo 11. Lavorando con robot alla Scuola Materna: "Non per imparare la robotica, ma per imparare con la robotica"

- 11.1. La rivoluzione delle nuove tecnologie nell'educazione infantile
 - 11.1.1. Come si sono evolute le nuove tecnologie nell'educazione infantile?
 - 11.1.2. Competenza digitale docente
 - 11.1.3. L'importanza della fusione tra intelligenza emotiva e robotica educativa
 - 11.1.4. Insegnare ad innovare ai bambini dalla giovane età
- 11.2. Robotica a lezione nella Scuola Materna: Educando per il futuro
 - 11.2.1. Presenza della robotica educativa in aula della Scuola Materna
 - 11.2.2. Perché iniziare lo sviluppo del pensiero computazionale alla Scuola Materna?
 - 11.2.3. Uso della robotica educativa come strategia di apprendimento
 - 11.2.4. Integrazione curricolare della robotica educativa
- 11.3. Robot in classe!
 - 11.3.1. Quali robot possiamo introdurre nell'educazione infantile?
 - 11.3.2. Lego Duplo come strumento complementare
 - 11.3.3. Software per iniziare a programmare
- 11.4. Conoscendo Bee-bot!
 - 11.4.1. Il robot programmabile Bee-bot
 - 11.4.2. Contributi dei robot Bee-bot nell'educazione
 - 11.4.3. Studio del software e funzionamento
 - 11.4.4. Bee-bot cards
 - 11.4.5. Risorse digitali da utilizzare in classe
- 11.5. Strumenti per la classe
 - 11.5.1. Come introduco la robotica in classe?
 - 11.5.2. Lavorare con la robotica educativa nel percorso infantile
 - 11.5.3. Relazione della robotica con i contenuti
 - 11.5.4. Sviluppo di una sessione Bee-bot in classe

Modulo 12. Sono grande! Conoscenza della robotica educativa nella fase primaria

- 12.1. Imparando la robotica, costruendo apprendimento
 - 12.1.1. Approccio pedagogico nella scuola primaria
 - 12.1.2. Importanza del lavoro collaborativo
 - 12.1.3. Metodo *Enjoying By Doing*
 - 12.1.4. Dalle TIC (Nuove Tecnologie) alle TAC (Tecnologia dell'Apprendimento e della Conoscenza)
 - 12.1.5. Relazionando la robotica e i contenuti curricolari
- 12.2. Diventiamo ingegneri!
 - 12.2.1. La robotica come risorsa educativa
 - 12.2.2. Risorse robotiche da introdurre nella fase primaria
- 12.3. Conoscendo LEGO®
 - 12.3.1. Kit Lego WeDo 9580
 - 12.3.1.1. Contenuto del kit
 - 12.3.1.2. Software Lego WeDo 9580
 - 12.3.2. Kit Lego WeDo 2.0
 - 12.3.2.1. Contenuto del kit
 - 12.3.2.2. Software WeDo 2.0
 - 12.3.3. Prime nozioni di meccanica
 - 12.3.3.1. Principi scientifico-tecnologici delle leve
 - 12.3.3.2. Principi scientifico-tecnologici di ruote e assi
 - 12.3.3.3. Principi scientifico-tecnologici degli ingranaggi
 - 12.3.3.4. Principi scientifico-tecnologici delle pulegge
- 12.4. Pratica docente: Costruendo il mio primo robot
 - 12.4.1. Introduzione a mBot: primi passi
 - 12.4.2. Movimento del robot
 - 12.4.3. Sensore IR (di luce)
 - 12.4.4. Sensore ultrasuoni: Rilevatore di ostacoli
 - 12.4.6. Sensore segui linee
 - 12.4.7. Sensori addizionali che ci troviamo nel kit
 - 12.4.8. *mBot Face*
 - 12.4.9. Gestione del robot con l'applicazione

- 12.5. Come disegnare i tuoi materiali didattici?
 - 12.5.1. Sviluppo di competenze con la tecnologia
 - 12.5.2. Lavorando progetti vincolari con il curriculum scolastico
 - 12.5.3. Come si sviluppa una sessione di robotica in una classe di primaria?

Modulo 13. Approcciando gli studenti della scuola secondaria alle carriere del futuro

- 13.1. La robotica come elemento motivazionale
 - 13.1.1. Motivazione come strategia di apprendimento
 - 13.1.2. La robotica educativa contro l'abbandono scolastico: Rapporto della OECD
 - 13.1.3. Il cammino verso le carriere del futuro
 - 13.1.4. Robotica come materia nella scuola secondaria
 - 13.1.5. Robotica per l'apprendimento dei giovani
- 13.2. Quali risorse possiamo introdurre nelle aule di secondaria?
- 13.3. Essere elettronici
 - 13.3.1. Importanza del *Open Source Hardware* (OSH)
 - 13.3.2. Utilità educative della tecnologia *Open Source*
 - 13.3.3. Cos'è Arduino?
 - 13.3.4. Parti di Arduino
 - 13.3.5. Tipologie di Arduino
 - 13.3.6. Software Arduino
 - 13.3.7. Funzionamento della *ProtoBoard*
 - 13.3.8. *Fritzing*: piattaforma di allenamento
- 13.4. Lego Mindstorms Education EV3
 - 13.4.1. Sviluppo del Lego Mindstorms: MIT + Lego®
 - 13.4.2. Generazioni Mindstorms
 - 13.4.3. Componenti del Kit Robotico Lego Mindstorms
 - 13.4.4. Software EV3
 - 13.4.5. Blocchi di programmazione

- 13.5. Riprendendo mBot
 - 13.5.1. Sfida: Robot che traccia le pareti
 - 13.5.2. Sfida: robot che risolve labirinti
 - 13.5.3. Sfida: procede seguendo linee
 - 13.5.4. Sfida: veicolo autonomo
 - 13.5.5. Sfida: SumoBot
- 13.6. Le competizioni: La sfida dei migliori
 - 13.6.1. Tipi di competizioni della robotica educativa
 - 13.6.2. RoboCup
 - 13.6.3. Competenza robotica
 - 13.6.4. First Lego League (FLL)
 - 13.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
 - 13.6.6. RobotyPic

Modulo 14. Robotica specifica per bambini con BES (bisogni educativi speciali)

- 14.1. La robotica come risorsa pedagogica per bambini BES
 - 14.1.1. Cosa si intende per studenti con bisogni educativi speciali?
 - 14.1.2. Il ruolo dell'educatore di fronte a studenti con BES
 - 14.1.3. La robotica come risorsa pedagogica per bambini BES
- 14.2. La robotica educativa come risposta educativa al ADHD
 - 14.2.1. Cos'è il disturbo da deficit dell'attenzione e iperattività (ADHD)?
Processo insegnamento-apprendimento, attenzione e motivazione
 - 14.2.2. Perché la robotica educativa apporta benefici a bambini con ADHD?
Strategie docenti per lavorare con studenti con ADHD
 - 14.2.3. La parte più importante: divertimento e motivazione
- 14.3. La robotica come terapia per bambini con autismo e asperger
 - 14.3.1. Cos'è il Disturbo dello Spettro Autistico?
 - 14.3.2. Cos'è la Sindrome di Asperger?
 - 14.3.3. Che differenze troviamo tra Autismo e Asperger?
 - 14.3.4. Benefici che apporta la robotica ai bambini con Autismo e Asperger
 - 14.3.5. Può un robot aiutare a socializzare con un bambino autistico?
 - 14.3.6. Applicazioni di supporto per l'apprendimento orale, scritto, matematico ecc.
 - 14.3.7. Applicazioni di supporto per la vita di tutti i giorni

- 14.4. La robotica, un'alternativa per bambini con capacità elevate
 - 14.4.1. Intelligenza e capacità elevate
 - 14.4.2. Stile di apprendimento nei bambini con capacità elevate
 - 14.4.3. Come la robotica educativa aiuta i bambini con capacità elevate?
 - 14.4.4. Risorse robotiche per lavorare con bambini con capacità elevate

Modulo 15. Il linguaggio più esteso nelle classi della scuola primaria: *Scratch*

- 15.1. Introduzione a *Scratch*
 - 15.1.1. Cos'è *Scratch*?
 - 15.1.2. La conoscenza libera
 - 15.1.3. Uso educativo di *Scratch*
- 15.2. Conoscendo il contesto di *Scratch*
 - 15.2.1. Scenario
 - 15.2.2. Modifica di oggetti e scenari
 - 15.2.3. Barra di menù e strumenti
 - 15.2.4. Cambio di montaggio dei costumi e del suono
 - 15.2.5. Vedere e condividere progetti
 - 15.2.6. Modifica di programmi per blocchi
 - 15.2.7. Aiuto
 - 15.2.8. Zaino
- 15.3. Sviluppo di blocchi di programmazione
 - 15.3.1. In base alla forma
 - 15.3.2. In base al colore
 - 15.3.2.1. Blocchi di movimento (blu)
 - 15.3.2.2. Blocchi di aspetto (viola)
 - 15.3.2.3. Blocchi di suono (rosa)
 - 15.3.2.4. Blocchi della matita (verde)
 - 15.3.2.5. Blocchi dei dati (arancione)
 - 15.3.2.6. Blocchi di eventi (marrone)
 - 15.3.2.7. Blocchi di controllo (ocra)
 - 15.3.2.8. Blocchi dei sensori (azzurro)
 - 15.3.2.9. Blocchi operatori (verde chiaro)
 - 15.3.2.10. Altri blocchi (violetto e grigio scuro)

- 15.4. Impilare i blocchi: Parte pratica
- 15.5. Comunità *Scratch* per studenti
- 15.6. *ScratchEd: Learn, Share, Connect*. Comunità per docenti

Modulo 16. Programmare per imparare giocando

- 16.1. Il futuro dell'educazione sta nell'insegnare a programmare
 - 16.1.1. Le origini della programmazione per bambini: il linguaggio Logo
 - 16.1.2. Impatto dell'apprendimento della programmazione in classe
 - 16.1.3. Piccoli creatori senza paura di sbagliare
- 16.2. Strumenti didattici per introdurre la programmazione in classe
 - 16.2.1. Da dove iniziamo ad insegnare la programmazione?
 - 16.2.2. Come la posso introdurre in classe?
- 16.3. Quali strumenti di programmazione troviamo?
 - 16.3.1. Piattaforma per imparare a programmare dalla scuola materna: *Code.org*
 - 16.3.2. Programmazione di videogiochi in 3D: *Kodu game lab*
 - 16.3.3. Imparare a programmare nella scuola secondaria con linguaggio *JavaScript*, *C+*, *Python*: *Code Combat*
 - 16.3.4. Altre alternative per programmare a scuola

Modulo 17. Design e stampa 3D: "se puoi sognarlo puoi crearlo"

- 17.1. Origini e sviluppo del design e della stampa 3D
 - 17.1.1. Che cos'è?
 - 17.1.2. Progetto NMC *Horizon: InformeEDUCAUSE Learning*
 - 17.1.3. Evoluzione della stampa 3D
- 17.2. Stampanti 3D: quali possiamo trovare?
 - 17.2.1. SLA - Stereolitografia
 - 17.2.2. SLS - sinterizzazione laser selettiva
 - 17.2.3. Iniezione
 - 17.2.4. FDM - Deposizione di Materiale Fuso
- 17.3. Quali tipi di materiali sono disponibili per la stampa 3D?
 - 17.3.1. Abs
 - 17.3.2. Pla
 - 17.3.3. Nylon

- 17.3.4. Flex
- 17.3.5. Pet
- 17.3.6. Hips
- 17.4. Applicazioni in diversi campi
 - 17.4.1. Arte
 - 17.4.2. Alimentazione
 - 17.4.3. Tessile e gioielleria
 - 17.4.4. Medicina
 - 17.4.5. Costruzione
 - 17.4.6. Istruzione

Modulo 18. *Tinkercad*: una forma diversa di imparare

- 18.1. Usando *TinkerCad* a lezione
 - 18.1.1. Conoscendo *Tinkercad*
 - 18.1.2. Percezione del 3D
 - 18.1.3. Hello world!
- 18.2. Prime operazioni con *TinkerCad*
 - 18.2.1. Utilizzando il comando "Hole"
 - 18.2.2. Raggruppare e scomporre gli elementi
- 18.3. Creando cloni
 - 18.3.1. Copiare, incollare, duplicare
 - 18.3.2. Scalare il progetto, modificare i cloni
- 18.4. Aggiustando le nostre creazioni
 - 18.4.1. Allineare
 - 18.4.2. "Mirror" (effetto specchio)
- 18.5. Stampando i primi disegni
 - 18.5.1. Importare ed esportare disegni
 - 18.5.2. Quale software possiamo usare per realizzare la nostra stampa?
 - 18.5.3. Da TinkerCad a Cura: Rendendo reali i nostri disegni!

- 18.6. Orientamenti per il disegno e la stampa 3D in classe
 - 18.6.1. Come lavorare il disegno in classe?
 - 18.6.2. Relazionando il disegno con i contenuti
 - 18.6.3. Thingiverse come strumento di aiuto per il docente

Modulo 19. Pianificazione e gestione economico-finanziaria dei progetti educativi

- 19.1. Analisi situazionale e problematica educativa
 - 19.1.1. Esame diagnostico
 - 19.1.2. Indicatori educativi
 - 19.1.3. Il problema educativo
 - 19.1.4. Problemi di infrastruttura
 - 19.1.5. Problemi socioeconomici
 - 19.1.6. Problemi amministrativi e istituzionali
 - 19.1.7. Problemi ambientali
 - 19.1.8. Problemi storico-culturali
 - 19.1.9. Analisi causa-effetto
 - 19.1.10. Analisi SWOT
- 19.2. Introduzione alla pianificazione e gestione economico-finanziaria dei progetti educativi
 - 19.2.1. Preparazione e valutazione dei progetti
 - 19.2.2. Il processo decisionale associato a un progetto
 - 19.2.3. Tipologia di progetti
 - 19.2.4. La valutazione dei progetti
 - 19.2.5. Valutazione sociali dei progetti
 - 19.2.6. I progetti nella pianificazione dello sviluppo
 - 19.2.7. Risultati dello studio di progetti
 - 19.2.8. Lo studio tecnico del progetto
 - 19.2.9. La ricerca di mercato
 - 19.2.10. Studio organizzativo e finanziario

- 19.3. Struttura economica e ricerche del mercato educativo
 - 19.3.1. Struttura del mercato
 - 19.3.2. Domanda di prodotti educativi
 - 19.3.3. Determinazione dei prezzi
 - 19.3.4. L'offerta
 - 19.3.5. Il mercato del progetto
 - 19.3.6. Obiettivo e fasi dell'indagine di mercato
 - 19.3.7. Il consumatore
 - 19.3.8. La strategia commerciale
 - 19.3.9. Analisi degli strumenti
 - 19.3.10. La domanda
- 19.4. Tecniche di proiezione e stima dei costi
 - 19.4.1. La proiezione
 - 19.4.2. Metodi di proiezione
 - 19.4.3. Metodi qualitativi e causali
 - 19.4.4. Modello di serie temporali
 - 19.4.5. Informazioni sui costi
 - 19.4.6. Spread e costi futuri
 - 19.4.7. Elementi di costo rilevanti
 - 19.4.8. Funzioni di costo a breve termine
 - 19.4.9. Analisi costi-volumi-utilità
 - 19.4.10. Costi contabili e costi di IVA (Imposta sul valore aggiunto)
- 19.5. Contesto economico dello studio tecnico e determinazione delle dimensioni
 - 19.5.1. Scopo dello studio e processo di produzione
 - 19.5.2. Economia di scala
 - 19.5.3. Modello di Lange
 - 19.5.4. Investimenti in attrezzature
 - 19.5.5. Bilancio personale e scelta delle alternative tecnologiche
 - 19.5.6. Fattori che influiscono nelle dimensioni del progetto
 - 19.5.7. L'economia delle dimensioni
 - 19.5.8. L'ottimizzazione delle dimensioni
 - 19.5.9. Dimensioni di un progetto con un mercato in crescita
 - 19.5.10. Dimensione di un progetto con domanda costante
- 19.6. Decisioni in materia di localizzazione e impatto economico-organizzativo
 - 19.6.1. Studio e fattori di localizzazione
 - 19.6.2. Metodi di valutazione basata su fattori non quantificabili
 - 19.6.3. Metodo qualitativo per punti
 - 19.6.4. Il metodo di Brown e Gibson
 - 19.6.5. Massimizzazione del valore attuale netto
 - 19.6.6. Lo studio dell'organizzazione del progetto
 - 19.6.7. Gli effetti economici delle variabili organizzative
 - 19.6.8. Investimento nell'organizzazione
 - 19.6.9. I costi dell'operazione amministrativa
 - 19.6.10. Pertinenza dei sistemi amministrativi nella preparazione e nella valutazione dei progetti
- 19.7. Il quadro giuridico e gli investimenti del progetto
 - 19.7.1. La rilevanza del quadro giuridico
 - 19.7.2. Considerazioni economiche dello studio legale
 - 19.7.3. Alcuni effetti economici dello studio legale
 - 19.7.4. L'ordinamento giuridico dell'organizzazione sociale
 - 19.7.5. Investimenti prima della messa in servizio
 - 19.7.6. Investimenti in capitale di rischio
 - 19.7.7. Metodo contabile
 - 19.7.8. Metodo del periodo di sfasamento
 - 19.7.9. Metodo del deficit accumulato massimo
 - 19.7.10. Investimenti nel corso dell'operazione
- 19.8. Benefici del progetto e costruzione dei flussi di cassa
 - 19.8.1. Tipi di benefici
 - 19.8.2. Valori di scarto
 - 19.8.3. Politiche di prezzo
 - 19.8.4. Analisi della redditività per la determinazione dei prezzi
 - 19.8.5. Elementi del flusso di cassa
 - 19.8.6. Struttura di un flusso di cassa
 - 19.8.7. Flusso di cassa degli investitori
 - 19.8.8. Flussi di cassa di progetti in imprese in fase iniziale
 - 19.8.9. Il margine operativo lordo (MOL)
 - 19.8.10. Altre considerazioni

- 19.9. Criteri di valutazione dei progetti e tasso di sconto
 - 19.9.1. Il criterio del valore attuale netto (VAN)
 - 19.9.2. Il criterio del tasso interno di rendimento (TIR)
 - 19.9.3. Altri criteri di decisione
 - 19.9.4. Effetti dell'inflazione sulla valutazione del progetto
 - 19.9.5. Costo del capitale
 - 19.9.6. Costo del debito
 - 19.9.7. Costo del capitale proprio o patrimoniale
 - 19.9.8. Modello dei prezzi delle attività di capitale per determinare il costo del patrimonio
 - 19.9.9. Tasso medio delle aziende contro CAPM
 - 19.9.10. Il problema di agenzia
- 19.10. Analisi dei rischi e sensibilizzazione
 - 19.10.1. Considerazioni preliminari
 - 19.10.2. Modello unidimensionale di sensibilizzazione del VAN
 - 19.10.3. Modello multidimensionale di sensibilizzazione del VAN, simulazione di Monte Carlo
 - 19.10.4. Usi e abusi della sensibilizzazione
 - 19.10.5. Preparazione e valutazione sociale di progetti
 - 19.10.6. Costi e benefici sociali
 - 19.10.7. Impatto degli effetti indiretti o delle esternalità
 - 19.10.8. Impatto degli effetti immateriali
 - 19.10.9. Impatto del tasso sociale di sconto
 - 19.10.10. Valutazione privata e sociale

Modulo 20. Marketing e pubblicità di un Progetto Educativo

- 20.1. Introduzione al marketing
 - 20.1.1. Introduzione al marketing
 - 20.1.2. Necessità del marketing
 - 20.1.3. Evoluzione del concetto di marketing
 - 20.1.4. Nuove tendenze di marketing
 - 20.1.5. Dal marketing transazionale a quello relazionale
 - 20.1.6. Responsabilità sociale corporativa
 - 20.1.7. Il marketing
 - 20.1.7.1. Marketing 1.0
 - 20.1.7.2. Marketing 2.0
 - 20.1.7.3. Marketing 3.0
 - 20.1.7.4. Marketing 4.0
 - 20.1.8. Il marketing olistico
- 20.2. Pianificazione commerciale
 - 20.2.1. Pianificazione strategica aziendale e di marketing
 - 20.2.2. Il piano di marketing in azienda
 - 20.2.3. Fase 1. Analisi della situazione
 - 20.2.3.1. Analisi di mercato
 - 20.2.3.2. Microambiente
 - 20.2.3.3. Macroambiente
 - 20.2.3.4. Analisi interna
 - 20.2.4. Fase 2. Definizione degli obiettivi
 - 20.2.5. Fase 3. Elaborazione di strategie
 - 20.2.5.1. Prodotto
 - 20.2.5.2. Prezzo
 - 20.2.5.3. Distribuzione
 - 20.2.5.4. Comunicazione
 - 20.2.6. Fase 4. Valutazione, organizzazione, attuazione e controllo della strategia
 - 20.2.6.1. Valutazione della strategia commerciale
 - 20.2.6.2. Organizzazione del reparto marketing e attuazione della strategia commerciale
 - 20.2.6.3. Controllo della strategia commerciale (*feedback*)

- 20.3. Segmentazione del mercato e dei clienti
 - 20.3.1. Migliorare l'efficacia delle azioni di marketing attraverso un'adeguata segmentazione dei clienti
 - 20.3.2. Differenziare i lead delle campagne per indirizzare gli sforzi verso coloro che acquisteranno i prodotti
 - 20.3.3. Selezionare i mercati e i target che meglio si adattano ai prodotti/servizi e alle caratteristiche dell'azienda
 - 20.3.4. Identificare le esigenze dei clienti e progettare un marketing mix efficace per soddisfarle
 - 20.3.5. Ottenere un elevato vantaggio competitivo e generare opportunità di crescita per l'azienda
 - 20.3.6. Conoscere le variabili che devono far parte del programma di segmentazione
 - 20.3.7. Quali sono i vantaggi dell'implementazione di un programma di segmentazione?
 - 20.3.8. Incorporare la segmentazione nel processo di vendita e marketing dell'azienda
- 20.4. Posizionamento e costruzione del marchio personale
 - 20.4.1. Come si genera la cosiddetta brand equity?
 - 20.4.2. Le chiavi per una corretta gestione del marchio online e offline
 - 20.4.3. Gli elementi che compongono il marchio e le caratteristiche che devono avere
 - 20.4.4. Caratteristiche, vantaggi e svantaggi delle diverse strategie di gestione del marchio
 - 20.4.5. Strategie adeguate per migliorare il posizionamento del prodotto o del servizio attraverso il marchio e la sua comunicazione
- 20.5. Creatività pubblicitaria e nuove forme di comunicazione nelle aziende
 - 20.5.1. Che cos'è la creatività e quali sono le condizioni migliori per attuarla?
 - 20.5.2. Cosa serve per avere un'idea?
 - 20.5.3. Come funziona il pensiero del creativo pubblicitario?
 - 20.5.4. Come si struttura un messaggio pubblicitario?
 - 20.5.5. Come creare *publicity*?
 - 20.5.6. Come creare pubblicità in ambito digitale?
 - 20.5.7. Quali sono i motivi principali per cui è necessario avere un marchio?
 - 20.5.8. Quali sono le differenze tra il logo e il marchio?
- 20.6. Offerta educativa
 - 20.6.1. Il Progetto Educativo
 - 20.6.2. Ideologia
 - 20.6.3. Servizi extra
 - 20.6.4. Uso di materiali diversi
 - 20.6.5. Certificazioni
 - 20.6.6. Differenze nell'offerta educativa
 - 20.6.7. Metodologia
 - 20.6.8. Personale docente
 - 20.6.9. Strutture
 - 20.6.10. Servizi ausiliari (Ubicazione e vie di accesso)
- 20.7. Social network
 - 20.7.1. Campagna Facebook ADS
 - 20.7.1.1. Creare campagne persuasive e ad alto impatto, guidando il cliente attraverso l'intero percorso di acquisto e utilizzando obiettivi di campagna adeguati
 - 20.7.1.2. Utilizzare al 100% la piattaforma Facebook, comprendendone la struttura e il funzionamento
 - 20.7.1.3. Creare inserzioni su Facebook in diversi formati, conoscendone la struttura e il funzionamento
 - 20.7.1.4. Preparare una presentazione di tutti i processi di vendita
 - 20.7.1.5. Creare e ottimizzare la pagina Facebook per ottenere i migliori risultati
 - 20.7.1.6. "Spiare i concorrenti e utilizzarli come punto di riferimento per migliorare i propri prodotti e servizi
 - 20.7.1.7. Monitorare il ROI della propria campagna e aumentare così i risultati
 - 20.7.2. Campagna Twitter ADS
 - 20.7.2.1. Obiettivo
 - 20.7.2.2. Target
 - 20.7.2.3. Offerte
 - 20.7.2.4. Bilancio
 - 20.7.2.5. Creatività
 - 20.7.2.6. Analisi della campagna

- 20.7.3. Campagna su Instagram
 - 20.7.3.1. Contenuti
 - 20.7.3.2. Ottimizzare il profilo
 - 20.7.3.3. Uso degli hastag
 - 20.7.3.4. Incoraggiare la partecipazione
 - 20.7.3.5. Presentare le esperienze dei clienti
 - 20.7.3.6. Instagram per gli eventi
- 20.7.4. Campagna di *Email Marketing*
- 20.7.5. Campagna su WhatsApp
- 20.7.6. Le applicazioni
- 20.7.7. Blog
- 20.8. Creare e gestire la strategia di marketing per le aziende di servizi
 - 20.8.1. Che cos'è il marketing dei servizi, le strategie, le metodologie e gli strumenti?
 - 20.8.2. Aspetti distintivi del marketing dei servizi
 - 20.8.3. Piano di marketing dei servizi
 - 20.8.4. Posizionamento di successo nel mercato dei servizi
 - 20.8.5. Analizzare il comportamento dei clienti nelle aziende di servizi
- 20.9. Strategie di marketing
 - 20.9.1. Introduzione
 - 20.9.2. Decisioni sul prodotto
 - 20.9.2.1. Dimensioni del prodotto
 - 20.9.2.2. Decisioni sul portafoglio prodotti
 - 20.9.2.3. Creazione di nuovi prodotti
 - 20.9.2.4. Ciclo di vita del prodotto
 - 20.9.3. Decisioni di prezzo
 - 20.9.3.1. Politiche e strategie di determinazione dei prezzi
 - 20.9.3.2. Fattori determinanti della politica dei prezzi
 - 20.9.3.3. Strategie di determinazione dei prezzi
 - 20.9.4. Decisioni di distribuzione
 - 20.9.4.1. Decisioni relative alla gestione della distribuzione
 - 20.9.5. Decisioni sulla comunicazione
 - 20.9.5.1. Vendita personale
 - 20.9.5.2. Promozione delle vendite
 - 20.9.5.3. Relazioni pubbliche
 - 20.9.5.4. Pubblicità
 - 20.9.5.5. Altri strumenti di comunicazione
- 20.10. *Marketing metrics*: analisi della redditività delle campagne
 - 20.10.1. Utilità delle diverse metriche in base al tipo di azienda, alla sua strategia e ai suoi obiettivi
 - 20.10.2. Principali indicatori utilizzati per misurare la performance delle attività di vendita e marketing delle aziende
 - 20.10.3. L'importanza di valutare le azioni di marketing svolte in azienda, ai fini della loro gestione e del loro miglioramento
 - 20.10.4. Evitare l'uso improprio delle metriche
 - 20.10.5. Utilizzare le metriche di marketing per valutare la redditività, l'efficienza e l'efficacia dei programmi



*Una specializzazione completa
che ti condurrà attraverso le
conoscenze necessarie per
competere tra i migliori"*

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

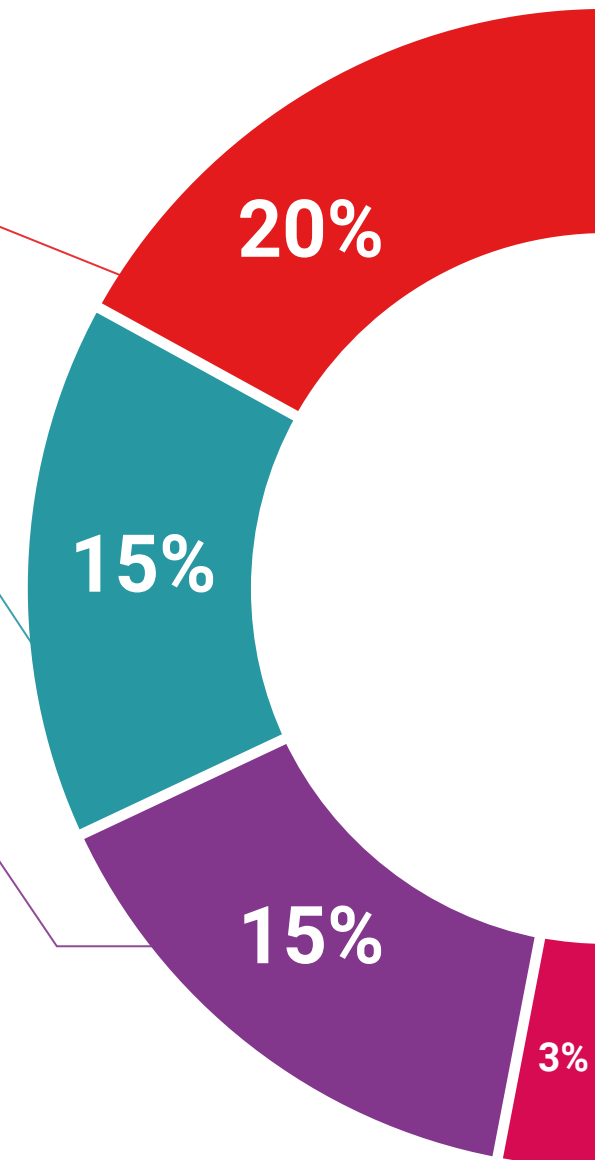
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

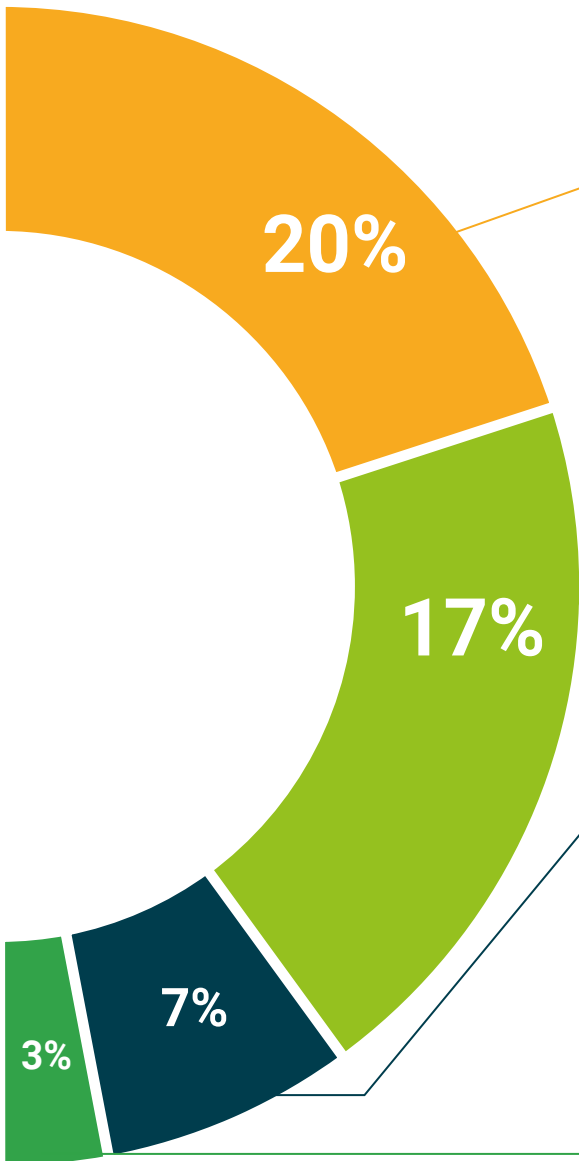
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture 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.





Analisi di casi elaborati e condotti da esperti

Un apprendimento efficace deve necessariamente essere contestuale. Per questa ragione, TECH ti presenta il trattamento di alcuni casi reali in cui l'esperto ti guiderà attraverso lo sviluppo della cura e della risoluzione di diverse situazioni: un modo chiaro e diretto per raggiungere il massimo grado di comprensione.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi. Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Guide di consultazione veloce

TECH ti offre i contenuti più rilevanti del corso in formato schede o guide di consultazione veloce. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare lo studente a progredire nel suo apprendimento.



07

Titolo

Il Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D ti garantisce, oltre alla formazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso al Master Specialistico rilasciato dalla TECH Università Tecnologica.



“

Questa qualifica di Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D è il più grande compendio di conoscenze del settore: Un titolo che rappresenta un valore aggiunto altamente qualificato per qualsiasi professionista del settore”

Questo **Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D**

N. Ore Ufficiali: **3.000**



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

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

tech università
tecnologica

Master Specialistico
Implementazione di
Progetti Educativi,
Robotica e Stampa 3D

- » Modalità: **online**
- » Durata: **2 anni**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Master Specialistico

Implementazione di Progetti
Educativi, Robotica e Stampa 3D

