

Master Flipped Classroom



Master Flipped Classroom

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditemento: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/educazione/master/master-flipped-classroom

Indice

01

Presentazione del programma

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 8

03

Piano di studi

pag. 12

04

Obiettivi didattici

pag. 20

05

Opportunità professionali

pag. 24

06

Metodologia di studio

pag. 28

07

Personale docente

pag. 38

08

Titolo

pag. 42

01

Presentazione del programma

Il modello educativo tradizionale, basato sull'insegnamento unidirezionale, ha lasciato il posto a metodologie attive che potenziano l'apprendimento significativo. Tra queste, la Flipped Classroom ha acquisito grande importanza nel trasformare le dinamiche della classe, promuovendo la partecipazione e l'autonomia dello studente. Secondo un rapporto dell'UNESCO, l'uso di approcci innovativi migliora la conservazione della conoscenza e rafforza l'interazione docente-studente. Consapevoli di questa evoluzione, TECH presenta un programma universitario all'avanguardia che prepara i docenti nell'implementazione efficace di questo modello. Attraverso un approccio 100% online, con materiali interattivi e risorse aggiornate, gli studenti acquisiscono le competenze necessarie per dinamizzare le loro classi e rispondere alle sfide del mondo attuale.



“

Accedi ad una visione completa della Flipped Classroom e la sua applicazione a diversi livelli educativi con un approccio al 100% pratico e aggiornato"

L'evoluzione del modello educativo ha portato i docenti a rivedere le loro strategie pedagogiche, incorporando metodologie attive che promuovono la partecipazione dello studente e migliorano il suo processo di apprendimento. Tra queste, la Flipped Classroom ha dimostrato di essere una delle più efficaci, trasferendo parte del contenuto teorico fuori dall'aula per sfruttare il tempo in classe in attività dinamiche e collaborative. Infatti, un rapporto dell'UNESCO rivela che l'applicazione di approcci innovativi migliora la ritenzione della conoscenza e rafforza il pensiero critico, competenze essenziali nell'educazione attuale.

Di fronte a questo, TECH propone un innovativo Master in Flipped Classroom. Il percorso accademico approfondirà aspetti che spaziano dalla personalizzazione dell'insegnamento o dei modelli di cooperazione per una classe capovolta, fino alla creazione di contenuti propri per migliorare l'esperienza in aula. Grazie a questo, gli studenti svilupperanno competenze avanzate per trasformare la loro pratica di insegnamento, progettando esperienze di apprendimento attive, flessibili e centrate sull'alunno.

Grazie alla flessibilità di questo programma universitario, gli studenti potranno accedere ai contenuti in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo con connessione internet, garantendo un'esperienza di apprendimento continua e aggiornata. Inoltre, gli insegnanti che cercano di aggiornare le loro conoscenze avranno a disposizione il metodo di apprendimento *Relearning*, di cui TECH è pioniere, che garantirà un'assimilazione delle conoscenze efficace e al proprio ritmo.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Flipped Classroom
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative in Flipped Classroom
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Applicherai strategie di personalizzazione dell'apprendimento, adattate a diversi livelli educativi e profili degli studenti"

“

*Grazie al sistema Relearning non
dovrai investire una grande quantità
di ore di studio e ti concentrerai sui
concetti più rilevanti”*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Padroneggerai gli strumenti digitali per
la creazione di contenuti educativi, la
gestione delle piattaforme e la valutazione.*

*Promuoverai il lavoro collaborativo e il
pensiero critico, integrando la classe
capovolta con altre metodologie attive.*



02

Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande università digitale del mondo. Con un catalogo eccezionale di oltre 14.000 programmi accademici disponibili in 11 lingue, si posiziona come leader in termini di occupabilità, con un tasso di inserimento professionale del 99%. Inoltre, dispone di un enorme personale docente, composto da oltre 6.000 professori di altissimo prestigio internazionale.



“

Studia presso la più grande università digitale del mondo e assicurati il successo professionale. Il futuro inizia con TECH"

La migliore università online al mondo secondo FORBES

La prestigiosa rivista Forbes, specializzata in affari e finanza, ha definito TECH "la migliore università online del mondo". Lo hanno recentemente affermato in un articolo della loro edizione digitale, che riporta il caso di successo di questa istituzione: "grazie all'offerta accademica che offre, alla selezione del suo personale docente e a un metodo innovativo di apprendimento orientato alla formazione dei professionisti del futuro".

Forbes

La migliore università online del mondo

Il piano

di studi più completo

I piani di studio più completi del panorama universitario

TECH offre i piani di studio più completi del panorama universitario, con argomenti che coprono concetti fondamentali e, allo stesso tempo, i principali progressi scientifici nelle loro specifiche aree scientifiche. Inoltre, questi programmi sono continuamente aggiornati per garantire agli studenti l'avanguardia accademica e le competenze professionali più richieste. In questo modo, i titoli universitari forniscono agli studenti un vantaggio significativo per elevare le loro carriere verso il successo.

Il miglior personale docente internazionale top

Il personale docente di TECH è composto da oltre 6.000 docenti di massimo prestigio internazionale. Professori, ricercatori e dirigenti di multinazionali, tra cui Isaiah Covington, allenatore dei Boston Celtics; Magda Romanska, ricercatrice principale presso MetaLAB ad Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del dipartimento di patologia molecolare traslazionale di MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, direttore creativo della rivista TIME, ecc.

Personale docente Internazionale
TOP

Un metodo di apprendimento unico

TECH è la prima università ad utilizzare il *Relearning* in tutte le sue qualifiche. Si tratta della migliore metodologia di apprendimento online, accreditata con certificazioni internazionali di qualità docente, disposte da agenzie educative prestigiose. Inoltre, questo modello accademico dirompente è integrato con il "Metodo Casistico", configurando così una strategia di insegnamento online unica. Vengono inoltre implementate risorse didattiche innovative tra cui video dettagliati, infografiche e riassunti interattivi.



La metodologia più efficace

La più grande università digitale del mondo

TECH è la più grande università digitale del mondo. Siamo la più grande istituzione educativa, con il migliore e più ampio catalogo educativo digitale, cento per cento online e che copre la maggior parte delle aree di conoscenza. Offriamo il maggior numero di titoli di studio, diplomi e corsi post-laurea nel mondo. In totale, più di 14.000 corsi universitari, in undici lingue diverse, che ci rendono la più grande istituzione educativa del mondo.

N°1
al Mondo

La più grande università online del mondo

L'università online ufficiale dell'NBA

TECH è l'università online ufficiale dell'NBA. Grazie ad un accordo con la più grande lega di basket, offre ai suoi studenti programmi universitari esclusivi, nonché una vasta gamma di risorse educative incentrate sul business della lega e su altre aree dell'industria sportiva. Ogni programma presenta un piano di studi con un design unico e relatori ospiti eccezionali: professionisti con una distinta carriera sportiva che offriranno la loro esperienza nelle materie più rilevanti.

Leader nell'occupabilità

TECH è riuscita a diventare l'università leader nell'occupabilità. Il 99% dei suoi studenti ottiene un lavoro nel campo accademico che hanno studiato, prima di completare un anno dopo aver terminato uno qualsiasi dei programmi universitari. Una cifra simile riesce a migliorare la propria carriera professionale immediatamente. Tutto questo grazie ad una metodologia di studio che basa la sua efficacia sull'acquisizione di competenze pratiche, assolutamente necessarie per lo sviluppo professionale.



Google Partner Premier

Il gigante americano della tecnologia ha conferito a TECH il logo Google Partner Premier. Questo premio, accessibile solo al 3% delle aziende del mondo, conferisce valore all'esperienza efficace, flessibile e adattata che questa università offre agli studenti. Il riconoscimento non solo attesta il massimo rigore, rendimento e investimento nelle infrastrutture digitali di TECH, ma fa anche di questa università una delle compagnie tecnologiche più all'avanguardia del mondo.



L'università meglio valutata dai suoi studenti

Gli studenti hanno posizionato TECH come l'università più valutata al mondo nei principali portali di opinione, evidenziando il suo punteggio più alto di 4,9 su 5, ottenuto da oltre 1.000 recensioni. Questi risultati consolidano TECH come l'istituzione universitaria di riferimento a livello internazionale, riflettendo l'eccellenza e l'impatto positivo del suo modello educativo.



03

Piano di studi

Il piano di studi di questa qualifica universitaria è elaborato da un team di specialisti in metodologie attive, garantendo un apprendimento completo e aggiornato. Durante il percorso accademico, i docenti approfondiranno il modello Flipped Classroom, dalla sua concettualizzazione alla sua implementazione avanzata. Inoltre, svilupperanno le competenze per progettare classi capovolte efficaci, creare contenuti propri e applicare strumenti digitali innovativi. Esploreranno anche la gamification, l'apprendimento basato su escape room e la pianificazione strategica delle sessioni, ottenendo le risorse necessarie per trasformare la classe in uno spazio dinamico, partecipativo e allineato alle sfide educative attuali.



“

Approfondirai il modello Flipped Classroom, applicando metodologie di apprendimento cooperativo e potenziando la partecipazione in classe”

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

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

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

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

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

Modulo 3. Creare una Classe Capovolta o Flipped Classroom

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

Modulo 4. Creare contenuti propri, strumenti di Flipped Classroom

- 4.1. Introduzione
 - 4.1.1. Contenuto proprio
 - 4.1.2. Contenuti esterni
 - 4.1.3. Strumenti e app
- 4.2. Suggerimenti per creare video efficaci
 - 4.2.1. Importanza di un buon design digitale
 - 4.2.2. Durata
 - 4.2.3. Tipi di scatti
 - 4.2.4. Voce, intonazione
 - 4.2.5. Arricchire i video
 - 4.2.6. Concretezza nel video
- 4.3. Creazione di video con cellulari o *tablet*
 - 4.3.1. Come creare video?
 - 4.3.2. Editing video
- 4.4. Creazione di video con screenshot
 - 4.4.1. Come creare video?
 - 4.4.2. Editing video
- 4.5. Creazione di video con croma
 - 4.5.1. Strumenti da impiegare
 - 4.5.2. Editing
- 4.6. Infrastruttura di gadget digitali
 - 4.6.1. Versatilità
 - 4.6.2. Facilità di utilizzo
 - 4.6.3. Costi
- 4.7. Altri elementi importanti nella creazione e nel montaggio di video
 - 4.7.1. Strumenti
 - 4.7.2. Hardware
- 4.8. Creare una *Flipped Classroom* con poca tecnologia
 - 4.8.1. Come si può fare con poca o nessuna tecnologia?

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

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





- 5.8. Progettazione della gamification
 - 5.8.1. Approccio, obiettivi
 - 5.8.2. Integrazione nel curriculum
 - 5.8.3. Storia
 - 5.8.4. Estetica
 - 5.8.5. Valutazione
- 5.9. Design del gioco
 - 5.9.1. Approccio, obiettivi
 - 5.9.2. Integrazione nel curriculum
 - 5.9.3. Storia
 - 5.9.4. Estetica
 - 5.9.5. Valutazione

Modulo 6. *Escape Room* nelle classi

- 6.1. Storia delle *Escape Room*
 - 6.1.1. Da dove provengono?
 - 6.1.2. Popolarità
- 6.2. Conoscere il formato
 - 6.2.1. Quando farlo?
 - 6.2.2. *Escape Room* al chiuso
 - 6.2.3. *Escape Room* all'aperto
 - 6.2.4. Creazione del formato
- 6.3. Passi da considerare
 - 6.3.1. Narrazione
 - 6.3.2. Materiali
 - 6.3.3. Prove
- 6.4. Aspetti che stimolano l'attenzione
 - 6.4.1. Sorpresa
 - 6.4.2. Creatività
 - 6.4.3. Emozione
- 6.5. Migliorare l'apprendimento attraverso la motivazione
 - 6.5.1. Incoraggiare il lavoro di squadra con un obiettivo comune tra tutti
 - 6.5.2. Creare spazi per la discussione e il processo decisionale

- 6.6. Aspetti da prendere in considerazione per la sua creazione
 - 6.6.1. Allestimento dell'aula
 - 6.6.2. Contenuti
 - 6.6.3. Progettazione per risolvere enigmi
 - 6.6.4. Progettazione di enigmi, puzzle
 - 6.6.5. Narrazione emozionante
 - 6.6.6. Ordine delle prove
 - 6.6.7. Ricompensa
- 6.7. Strumenti per la creazione
 - 6.7.1. Materiali e loro possibilità
- 6.8. Caso pratico
 - 6.8.1. Esempio di *Escape Room*

Modulo 7. Alzare il livello con la *Flipped Classroom*

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

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

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

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

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

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

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

Modulo 10. Una nuova forma di valutazione

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

04

Obiettivi didattici

Gli studenti saranno preparati a ridisegnare il processo di insegnamento-apprendimento, promuovendo l'autonomia dello studente e ottimizzando il tempo in classe. Questa esperienza accademica mira a fornire ai docenti le competenze necessarie per implementare il modello Flipped Classroom in modo efficace. Svilupperanno competenze nella creazione di contenuti educativi digitali, nell'uso di strumenti tecnologici e nell'applicazione di metodologie attive come la gamification e l'apprendimento cooperativo. Inoltre, acquisiranno una visione strategica per gestire ambienti virtuali, progettare esperienze interattive e guidare progetti di innovazione educativa in vari contesti accademici.





“

Gestisci ambienti di apprendimento virtuali acquisendo competenze chiave nella pianificazione, progettazione e valutazione di sessioni interattive con il modello Flipped Classroom"



Obiettivi generali

- ♦ Cambiare la concezione del tempo e dello spazio in classe
- ♦ Scoprire il nuovo ruolo degli insegnanti e il loro atteggiamento nei confronti del cambiamento metodologico
- ♦ Incorporare nuove metodologie incentrate sulla cooperazione, l'innovazione e la risoluzione dei problemi
- ♦ Apprendere gli strumenti e la relativa applicazione in una sequenza didattica
- ♦ Valutare, co-valutare autovalutarsi utilizzando strumenti digitali e rubriche
- ♦ Progettare una Flipped Classroom o classe capovolta
- ♦ Comprendere l'importanza delle metodologie di apprendimento attivo nella Flipped Classroom e come questo modello aiuta a migliorare le altre metodologie
- ♦ Conoscere il modello Flipped Classroom

“

Padroneggerai la creazione di contenuti educativi digitali, ottimizzando l'apprendimento attraverso gli strumenti tecnologici che conoscerai in questo Master ”





Obiettivi specifici

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

- ♦ Conoscere i principi della *Flipped Classroom*
- ♦ Descrivere l'importanza del nuovo ruolo dell'insegnante in classe

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

- ♦ Conoscere l'apprendimento cooperativo
- ♦ Creare un contesto cooperativo

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

- ♦ Essere in grado di sviluppare il modello di FC negli studenti
- ♦ Imparare a risolvere eventuali problemi

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

- ♦ Conoscere le caratteristiche più importanti per la creazione dei propri video
- ♦ Conoscere gli strumenti digitali per la creazione e l'editing dei propri video

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

- ♦ Conoscere le origini della gamification
- ♦ Scoprire gli elementi di base utilizzati nella gamification

Modulo 6. *Escape Room* nelle classi

- ♦ Migliorare la logica e l'ingegno degli studenti
- ♦ Imparare a utilizzare gli strumenti per una *Escape Room*

Modulo 7. Alzare il livello di *Flipped Classroom*

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

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

- ♦ Raggiungere lo sviluppo dell'autoregolazione degli studenti
- ♦ Favorire i processi di insegnamento-apprendimento attraverso le TIC
- ♦ Sviluppare le competenze digitali

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

- ♦ Programmare tenendo conto della tassonomia di Bloom
- ♦ Saper utilizzare lo spazio individuale e di gruppo

Modulo 10. Una nuova forma di valutazione

- ♦ Imparare a usare gli strumenti digitali per la valutazione
- ♦ Imparare a gestire la classe con gli strumenti digitali

05

Opportunità professionali

Questo Master in *Flipped Classroom* espande le opportunità per i docenti che desiderano specializzarsi nell'implementazione di metodologie attive all'avanguardia. In questo modo, gli studenti svilupperanno competenze avanzate per ottimizzare i processi di insegnamento. Gli specialisti promuoveranno quindi la partecipazione attiva in classe e l'apprendimento autonomo degli studenti. Grazie a ciò, gli esperti gestiranno in modo efficiente le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, creando ambienti di apprendimento collaborativo che favoriscono la riflessione critica.



“

*Amplierai le tue opportunità di lavoro
sviluppando strategie pedagogiche
innovative per istituti educativi di alto livello
potenziando l'apprendimento degli studenti”*

Profilo dello studente

Lo studente di questa qualifica sarà un professionista con un alto livello di specializzazione nel modello *Flipped Classroom*, in grado di ridisegnare il processo di insegnamento-apprendimento con metodologie attive e innovative. Sarà in grado di creare contenuti educativi digitali, gestire ambienti virtuali e pianificare sessioni interattive che promuovono l'autonomia degli studenti. Inoltre, manterrà le tecniche più sofisticate per adattare i suoi approcci pedagogici alle esigenze di ogni studente. In questo modo, ottimizzerà sia la motivazione che il rendimento accademico.

Sarai in grado di guidare il cambiamento educativo, adattandoti alle tendenze emergenti e alle esigenze della classe del futuro.

- ♦ **Progettazione di Esperienze di Apprendimento:** Capacità di creare classi dinamiche e interattive utilizzando il modello *Flipped Classroom*, promuovendo la partecipazione attiva degli studenti
- ♦ **Uso Avanzato di Strumenti Digitali:** Gestione di piattaforme e risorse tecnologiche per la creazione e la gestione di contenuti educativi innovativi
- ♦ **Implementazione di Metodologie Attive:** Applicazione di strategie quali gamification, apprendimento cooperativo e problem solving per migliorare l'insegnamento
- ♦ **Gestione dell'Ambiente di Apprendimento Virtuale:** Organizzazione di piattaforme digitali e ambienti collaborativi che potenziano il processo educativo





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

- 1. Amministratore di Tecnologie Educative:** Responsabile dell'integrazione di strumenti digitali in classe per migliorare l'esperienza di apprendimento e ottimizzare il processo di insegnamento.
- 2. Organizzatore di Contenuti Digitali per l'Educazione:** Creazione di risorse interattive e materiale didattico digitale adattato al modello *Flipped Classroom*.
- 3. Consulente Pedagogico sulle Metodologie Attive:** Sostiene le istituzioni e gli insegnanti nell'adozione di nuove strategie didattiche basate sulla personalizzazione e sull'apprendimento autonomo.
- 4. Responsabile di Progetti Educativi Digitali:** Sviluppo e implementazione dei programmi di Educazione online o ibridi con particolare attenzione alle metodologie attive.
- 5. Consulente per le Strategie di Apprendimento Digitale:** Fornisce consulenza agli istituti scolastici per migliorare l'insegnamento attraverso l'integrazione di modelli innovativi come la *Flipped Classroom*.



Gestirai l'uso delle metodologie di apprendimento attivo più all'avanguardia, incoraggiando la partecipazione attiva degli studenti attraverso l'uso di risorse tecnologiche"

06

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

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

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

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

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

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

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



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



07

Personale docente

Composta da specialisti in innovazione educativa, metodologie attive e ambienti di apprendimento digitale questa esperienza accademica è una delle più promettenti sul mercato. Professionisti con una vasta esperienza nell'applicazione del modello Flipped Classroom, che hanno guidato progetti di trasformazione pedagogica in diverse istituzioni. Attraverso la loro esperienza, forniranno strategie avanzate per l'effettiva implementazione di questa metodologia, combinando risorse digitali e tecniche didattiche innovative. Il suo approccio pratico e aggiornato permetterà allo studente di acquisire competenze chiave per ridisegnare il processo di insegnamento e ottimizzare l'apprendimento.





“

Promuovi la tua carriera con le conoscenze pratiche e aggiornate di professionisti con un curriculum eccezionale nell'implementazione del modello Flipped Classroom"

Direzione



Dott. Azorín López, Miguel Ángel

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



Personale docente

Dott.ssa Payá López, Miriam

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

Dott. Asencio Ferrández, Aarón

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

08

Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Master in Flipped Classroom rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Master in Flipped Classroom** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

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

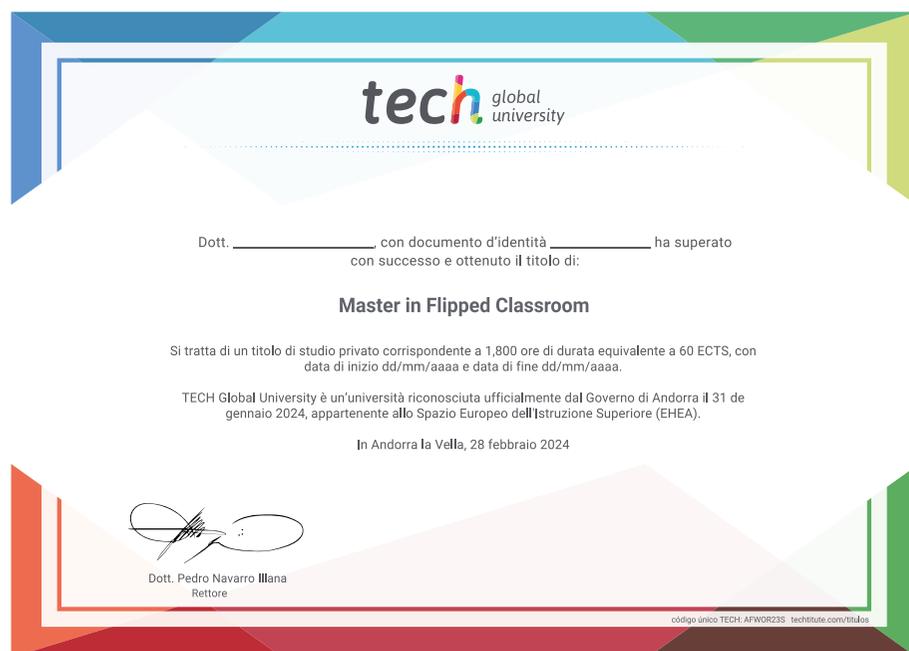
Questo titolo di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master in Flipped Classroom**

Modalità: **online**

Durata: **12 mesi**

Accreditamento: **60 ECTS**



tech global university

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

Master in Flipped Classroom

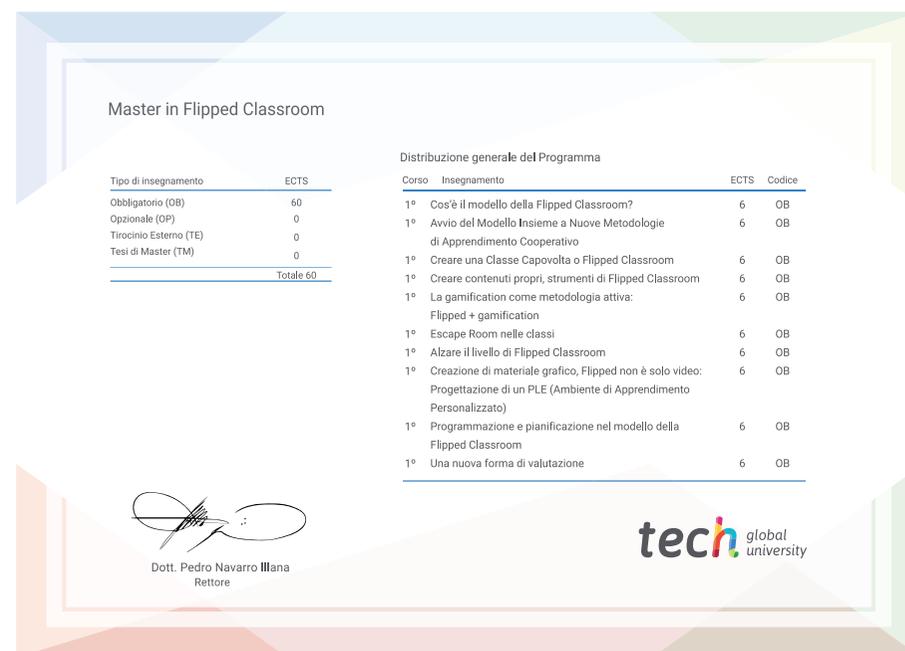
Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 1,800 ore di durata equivalente a 60 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

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

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

código unico TECH: APWOR235 techinstitute.com/titulos



Master in Flipped Classroom

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

Distribuzione generale del Programma			
Corso	Insegnamento	ECTS	Codice
1º	Cos'è il modello della Flipped Classroom?	6	OB
1º	Avvio del Modello Insieme a Nuove Metodologie di Apprendimento Cooperativo	6	OB
1º	Creare una Classe Capovolta o Flipped Classroom	6	OB
1º	Creare contenuti propri, strumenti di Flipped Classroom	6	OB
1º	La gamification come metodologia attiva: Flipped + gamification	6	OB
1º	Escape Room nelle classi	6	OB
1º	Aizzare il livello di Flipped Classroom	6	OB
1º	Creazione di materiale grafico, Flipped non è solo video: Progettazione di un PLE (Ambiente di Apprendimento Personalizzato)	6	OB
1º	Programmazione e pianificazione nel modello della Flipped Classroom	6	OB
1º	Una nuova forma di valutazione	6	OB

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

tech global university

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

tech global
university

Master

Flipped Classroom

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredimento: 60 crediti ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Master Flipped Classroom

