

Tirocinio

Gamification e Risorse Digitali





Tirocinio
Gamification e Risorse Digitali

Indice

01

Presentazione del programma

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 6

03

Obiettivi didattici

pag. 10

04

Tirocinio

pag. 12

05

Centri di tirocinio

pag. 14

06

Condizioni generali

pag. 18

07

Titolo

pag. 20

01

Presentazione del programma

La Gamification e l'integrazione delle Risorse Digitali hanno rivoluzionato l'Educazione, fornendo strumenti innovativi che arricchiscono il processo di insegnamento-apprendimento. Secondo un articolo di El País, la gamification incorpora elementi di gioco, come punti e ricompense, in contesti educativi, aumentando la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, facilitare la comprensione di concetti complessi e promuovere competenze come la collaborazione e il pensiero critico. In questo modo, TECH ha progettato una formazione in cui, per 3 settimane, lo specialista si integrerà ad un team di professionisti per mettere in pratica in modo completo ed efficiente le sue conoscenze e abilità in Gamification e Risorse Digitali.

“

Grazie a questa formazione pratica svilupperai le competenze per creare esperienze interattive e motivanti, utilizzando strumenti digitali avanzati che migliorano il coinvolgimento e le prestazioni”



La Gamification e le Risorse Digitali stanno rivoluzionando l'Educazione, offrendo potenti strumenti per aumentare la motivazione e migliorare l'apprendimento degli studenti. In effetti, l'uso di tecnologie digitali, come piattaforme educative interattive e applicazioni personalizzate, consente agli insegnanti di adattare l'apprendimento alle esigenze individuali di ogni studente, promuovendo la sua autonomia. E poiché il modo più efficace per migliorare queste abilità è attraverso la pratica, TECH ha creato un programma che include un'esperienza di 120 ore presso un centro educativo.

In questo modo, per 3 settimane, lo studente sarà integrato in un team di specialisti di alto livello, con i quali lavorerà attivamente in programmi in Gamification e Risorse Digitali, lavorando con studenti reali. Questa esperienza fornirà l'opportunità di aggiornare le conoscenze sulle metodologie pedagogiche innovative e di incorporare le competenze tecnologiche più efficaci nella pratica quotidiana. In questo ambiente, parteciperà ad un programma progettato per sviluppare il potenziale di insegnamento, migliorando la capacità di creare esperienze di apprendimento interattive che promuovono la motivazione e l'impegno degli studenti.

Durante il tirocinio, lo specialista avrà la guida di un tutor aggiunto, che si assicurerà che tutti gli obiettivi stabiliti per questa formazione pratica siano raggiunti. Ciò consentirà al professionista di lavorare con totale fiducia e sicurezza, utilizzando piattaforme tecnologiche avanzate e gestendo risorse digitali in contesti educativi.

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.

“

TECH combina il Relearning e il Metodo Casistico in tutti i suoi programmi universitari per garantire un apprendimento teorico-pratico di eccellenza studiando quando e da dove vuoi”



“

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

La migliore università online al mondo secondo FORBES

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

Il miglior personale docente internazionale top

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

La più grande università digitale del mondo

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



Forbes

La migliore università online del mondo

Il piano

di studi più completo

Personale docente Internazionale
TOP

La metodologia più efficace

N°1 al Mondo
La più grande università online del mondo

I piani di studio più completi del panorama universitario

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

Un metodo di apprendimento unico

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

L'università online ufficiale dell'NBA

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

Leader nell'occupabilità

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

**Google Partner Premier**

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

**L'università meglio valutata dai suoi studenti**

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



Obiettivi didattici

Gli obiettivi saranno di fornire agli insegnanti gli strumenti necessari per integrare metodologie gamificate e risorse digitali avanzate nella loro pratica educativa, migliorando la motivazione e l'apprendimento dei loro studenti. Inoltre, saranno in grado di progettare e implementare esperienze di apprendimento interattive, utilizzare piattaforme tecnologiche in ambienti educativi e gestire risorse digitali in modo efficace. Avranno anche l'opportunità di lavorare in team multidisciplinari e collaborare alla creazione di soluzioni innovative per trasformare le loro aule e adattare alle esigenze del nuovo paradigma educativo.

- ♦ Adattare le classi al nuovo paradigma educativo digitale, fornendo gli strumenti necessari per trasformare le classi, adattandole alle esigenze del XXI secolo e alla digitalizzazione dell'Educazione
- ♦ Valutare l'impatto delle metodologie innovative, analizzando l'efficacia delle strategie gamificate e delle risorse digitali nel processo di insegnamento-apprendimento e apportando gli adeguamenti necessari



Obiettivi generali

- ♦ Sviluppare competenze per implementare metodologie gamificate, preparandosi in materia di progettazione e applicazione di dinamiche di gamification per migliorare la motivazione e l'impegno
- ♦ Padroneggiare l'uso di risorse digitali avanzate, integrando strumenti tecnologici all'avanguardia in classe, ottimizzando il processo di insegnamento-apprendimento
- ♦ Incoraggiare la creazione di esperienze di apprendimento interattive, progettando esperienze educative che promuovono la partecipazione e il pensiero critico
- ♦ Promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione multidisciplinare, offrendo agli insegnanti l'opportunità di lavorare insieme ad altri professionisti in ambienti educativi e aziendali, imparando da prospettive e approcci diversi



Lavorerai in ambienti reali con studenti e team multidisciplinari, aggiornandoti sulle nuove tecnologie e gli approcci pedagogici"



Obiettivi specifici

- ♦ Applicare metodologie gamificate in classe
- ♦ Progettare dinamiche di gioco adattate agli obiettivi educativi
- ♦ Utilizzare strumenti digitali avanzati per arricchire il processo di insegnamento
- ♦ Creare esperienze di apprendimento interattive che promuovano la partecipazione
- ♦ Sviluppare risorse digitali personalizzate per le diverse esigenze degli studenti
- ♦ Integrare le piattaforme tecnologiche nell'ambiente educativo
- ♦ Gestire l'uso delle tecnologie emergenti in classe
- ♦ Implementare strategie per migliorare la motivazione degli studenti attraverso la gamification
- ♦ Collaborare con team multidisciplinari nella creazione di soluzioni educative innovative
- ♦ Valutare l'efficacia delle metodologie gamificate nel rendimento degli studenti
- ♦ Sviluppare e gestire progetti gamificati in ambienti educativi e aziendali
- ♦ Incoraggiare il lavoro di squadra e la collaborazione tra gli studenti attraverso tecniche gamificate
- ♦ Progettare e attuare valutazioni interattive utilizzando strumenti digitali
- ♦ Riflettere sull'impatto delle tecnologie digitali sull'apprendimento
- ♦ Creare contenuti multimediali per arricchire l'esperienza didattica
- ♦ Adattare e modificare le dinamiche di gamification in base ai risultati ottenuti in classe

04

Tirocinio

La fase di Tirocinio di questo programma in Gamification e Risorse Digitali si svolgerà per 3 settimane in un prestigioso centro educativo, dal lunedì al venerdì, con giornate di 8 ore di lavoro pratico, sempre sotto la supervisione di un esperto. Durante questo periodo, gli insegnanti saranno in grado di interagire con studenti reali, lavorare insieme a un team di professionisti altamente qualificati, applicare metodologie pedagogiche innovative e sviluppare tecnologie all'avanguardia.

Inoltre, questa formazione totalmente pratica si concentrerà sullo sviluppo e il perfezionamento delle competenze essenziali per progettare e ottimizzare le risorse didattiche di Gamification e altre Risorse Digitali, un campo che richiede una profonda specializzazione. In questo modo, i tirocini saranno progettati per offrire una preparazione avanzata nell'esercizio di questa funzione, all'interno di un ambiente sicuro per lo studente e con uno standard di eccellenza professionale.

La parte pratica sarà svolta con la partecipazione attiva dello studente svolgendo le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida degli insegnanti e altri compagni di formazione che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la pratica educativa (imparare a essere e imparare a relazionarsi).

Le procedure descritte qui di seguito saranno la base della parte pratica della formazione, e la loro realizzazione sarà soggetta alla disponibilità propria del centro ed al suo volume di lavoro, essendo le attività proposte come segue:





Modulo	Attività Pratica
Pianificazione e Implementazione di Strategie Gamificate	Applicare metodologie di gamification in ambienti educativi e aziendali
	Progettare dinamiche e meccaniche di gioco adattate a diversi tipi di pubblico
	Sviluppare giochi ed esperienze interattive per l'apprendimento
	Valutare l'impatto della gamification sul rendimento e la motivazione degli studenti
Uso di Risorse Digitali in Aula	Creare e gestire aule virtuali attraverso piattaforme educative
	Utilizzare strumenti digitali per la produzione di contenuti multimediali
	Implementare strategie di <i>Flipped Classroom</i> con risorse interattive
	Integrare videogiochi e applicazioni nel processo di insegnamento-apprendimento
Gestione di Team e Leadership Educativa	Promuovere la collaborazione attraverso dinamiche gamificate
	Applicare strategie di motivazione in gruppi di lavoro e team educativi
	Coordinare le attività di apprendimento basate su giochi da tavolo e videogiochi
	Sviluppare competenze nella gestione delle comunità di apprendimento
Valutazione e Monitoraggio dell'Apprendimento	Progettare strumenti di valutazione gamificati per misurare i progressi degli studenti
	Implementare sistemi di ricompensa e feedback negli ambienti educativi
	Analizzare i dati di apprendimento ottenuti attraverso strumenti digitali
	Applicare metodologie di monitoraggio personalizzate per migliorare la prestazione accademica
Innovazione e Trasformazione Digitale	Condurre progetti di digitalizzazione nelle istituzioni educative
	Sviluppare proposte innovative per l'insegnamento basato sul gioco
	Creare contenuti per piattaforme di apprendimento online e social network educativi
	Adattare strategie gamificate a diversi livelli e contesti formativi

05

Centri di tirocinio

Questi centri offriranno agli insegnanti la possibilità di implementare strategie gamificate in contesti reali, lavorando in collaborazione con team multidisciplinari e utilizzando tecnologie all'avanguardia per migliorare il processo educativo. Inoltre, i tirocini saranno sviluppati sotto la supervisione di specialisti in Educazione Digitale, perfezionando le competenze nella creazione di esperienze interattive e nella gestione delle risorse tecnologiche. In questo modo, grazie al collegamento con istituzioni prestigiose, gli studenti acquisiranno un'esperienza pratica di alto livello che li abiliterà a guidare la trasformazione nelle proprie scuole.

“

I centri di tirocinio collegati a questa formazione saranno rinomate organizzazioni educative e aziendali, impegnate nell'innovazione e nella digitalizzazione nei processi di apprendimento"





Lo studente potrà svolgere questo tirocinio presso i seguenti centri:



Educazione

Instituto Rambla Barcelona

Paese	Città
Spagna	Barcellona

Indirizzo: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

Rambla Institute offre una vasta gamma di programmi di formazione di alta qualità in una varietà di aree di studio

Tirocini correlati:

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network



Educazione

Instituto Rambla Madrid

Paese
Spagna

Città
Madrid

Indirizzo: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

Rambla Institute offre una vasta gamma di programmi di formazione di alta qualità in una varietà di aree di studio

Tirocini correlati:

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network





Educazione

Instituto Rambla Valencia

Paese	Città
Spagna	Valencia

Indirizzo: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004
València, Valencia

Rambla Institute offre una vasta gamma di programmi di formazione di alta qualità in una varietà di aree di studio

Tirocini correlati:

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network

Condizioni generali

Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale dell'università è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, l'università si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile che copra qualsiasi eventualità che possa sorgere durante lo svolgimento del tirocinio presso il centro.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. Grazie a questa garanzia, il professionista si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



Condizioni Generali di Tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

1. TUTORAGGIO: durante il Tirocinio agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande che potrebbero sorgere. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, lo studente disporrà anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e aiutando a risolvere qualsiasi problema durante l'intero percorso. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

2. DURATA: il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

3. MANCATA PRESENTAZIONE: in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Tirocinio, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

4. CERTIFICAZIONE: lo studente che supererà il Tirocinio riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

5. RAPPORTO DI LAVORO: il Tirocinio non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

6. STUDI PRECEDENTI: alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Tirocinio. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

7. NON INCLUDE: il Tirocinio non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

07 Titolo

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

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

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

Titolo: **Tirocinio in Gamification e Risorse Digitali**

Durata: **3 settimane**

Frequenza: **dal lunedì al venerdì, turni da 8 ore consecutive**

Crediti: **4 ECTS**



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

tech global
university

Tirocinio
Gamification e Risorse Digitali

Tirocinio

Gamification e Risorse Digitali

