



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

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Indice

02 Obiettivi Presentazione pag. 4 pag. 8 05 03 Competenze Direzione del corso Struttura e contenuti pag. 24 pag. 18 pag. 30 06 Metodologia Titolo

pag. 58

pag. 66





tech 06 | Presentazione

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 pensieri critico. Questo Master Specialistico in Implementazione di Progetti Educativi, Robotica e Stampa 3D possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma 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"

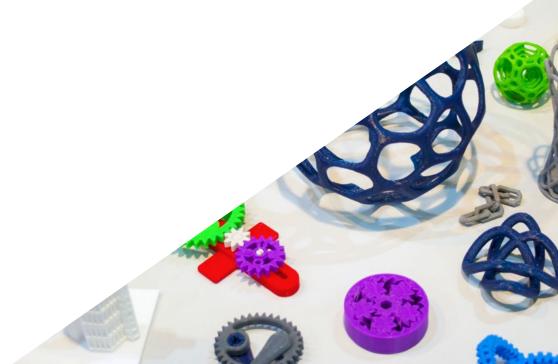
Il nostro personale docente è composto da professionisti attivi. In questo modo assicuriamo di offrire l'obiettivo di aggiornamento educativo che ci prefiggiamo. Un team multidisciplinare di docenti preparati ed esperti in diversi contesti svilupperà le conoscenze teoriche in modo efficace, ma soprattutto, 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 usate 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.

> Cogli l'opportunità di conoscere gli ultimi progressi in questo ambito e applicali al tuo lavoro quotidiano.







tech 10 | Obiettivi



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 | 11 tech



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 su Evidenze
- Apprendere a sviluppare un progetto basato su evidenze in tutte le sue fasi
- Conoscere i progetti educativi artistici più rilevanti e innovativi
- Identificare i progetti educativi nel settore sanitario più necessari in un contesto educativo
- Analizzare i progetti educativi sportivi di interesse per le istituzioni scolastiche
- Comprendere i tipi di progetti educativi per l'apprendimento delle lingue
- Esaminare i tipi di progetti educativi per promuovere l'eccellenza all'interno della scuola
- Analizzare i fattori e le misure più importanti che una scuola deve adottare per raggiungere un'eccellenza significativa
- Scoprire altri possibili progetti educativi innovativi che stanno emergendo a livello internazionale
- Conoscere i benefici derivanti dall'implementazione di un progetto educativo
- Studiare i benefici generati dalla sua implementazione all'interno dell'istituzione scolastica
- Analizzare il miglioramento dell'identità, dello stile e della presenza della scuola
- Esplorare i benefici per gli studenti e le loro famiglie
- Comprendere i benefici per gli educatori e altri operatori educativi
- Apprendere l'importanza di un clima scolastico positivo nell'implementazione di un progetto educativo
- Valutare i vantaggi di un progetto educativo come motore trainante per la scuola
- Evidenziare il miglioramento dello stile di leadership della scuola
- Esaminare il processo di sviluppo dei leader come beneficio del progetto educativo
- Studiare il miglioramento dell'allineamento tra missione, visione e valori promossi dall'istituto educativo

tech 12 | Obiettivi

- Analizzare l'avanzamento educativo promosso dall'implementazione di un progetto educativo di qualità
- Scoprire i benefici dell'adattamento all'ambiente nell'implementazione di un progetto educativo
- Conoscere il miglioramento dell'ambiente di convivenza, apprendimento e lavoro sviluppato nell'implementazione di un progetto educativo
- Approfondire la conoscenza nel campo del miglioramento delle relazioni con l'ambiente e con altri centri educativi
- Condurre uno studio sui benefici della profondizzazione dell'ideario e dello stile del centro educativo attraverso l'implementazione di un progetto educativo
- Conoscere tutti i fattori e le circostanze che influenzano il processo di programmazione e implementazione di progetti educativi
- Comprendere gli ostacoli che il progetto educativo dovrà superare
- Scoprire il quadro legislativo da considerare nell'implementazione di un progetto educativo a livello nazionale, regionale o provinciale
- Analizzare il contesto delle amministrazioni e del supporto istituzionale necessario per l'implementazione di un progetto educativo, a livello nazionale, regionale, provinciale e locale
- Studiare il campo di azione del progetto educativo
- Comprendere le risorse umane necessarie per la programmazione e l'implementazione di un progetto educativo di qualità
- Determinare i fattori economici necessari per la sostenibilità del progetto educativo
- Considerare l'importanza della trasparenza in un progetto educativo
- Esplorare il coinvolgimento necessario di ciascun agente educativo
- Esaminare i fattori di qualità necessari per la creazione di un progetto educativo
- Analizzare le possibili situazioni di difficoltà nella programmazione e implementazione di progetti educativi

- Conoscere i tipi di analisi dei risultati del progetto educativo
- Analizzare i fattori più importanti della fase di programmazione del progetto educativo
- Studiare in modo olistico le circostanze da considerare nella fase di programmazione del progetto educativo
- Esplorare il contesto sociale necessario prima dell'implementazione del progetto educativo
- Determinare gli aspetti psicologici più rilevanti per una corretta programmazione del progetto educativo
- Comprendere i fattori culturali che determinano l'efficacia nella programmazione di un progetto educativo
- Sviluppare il campo delle nuove tecnologie pertinenti alla programmazione di un progetto educativo
- Approfondire il quadro etico da considerare nella programmazione di progetti educativi
- Comprendere il contesto aziendale necessario per la programmazione di progetti educativi
- Valutare la necessità di coesione tra gli obiettivi del centro e la programmazione del progetto educativo
- Considerare il contesto familiare e degli studenti come fattore fondamentale nella programmazione di progetti educativi
- Analizzare gli agenti educativi coinvolti nella programmazione di un progetto educativo
- Determinare i passaggi per l'effettuazione efficiente di un'analisi SWOT che guidi il processo di programmazione del progetto educativo
- Conoscere il quadro normativo applicabile nell'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 di azione tutorial del centro
- Studiare l'integrazione del progetto educativo nel piano di contrasto all'assenteismo scolastico del centro

Obiettivi | 13 tech

- Determinare il modo di integrare il progetto educativo nel piano di attenzione all'inclusione educativa del centro
- Indagare sul processo di integrazione del progetto educativo nel piano di convivenza e parità del centro
- Investigare i passaggi per l'integrazione del progetto educativo nel piano di transizione tra le fasi del centro
- Sviluppare il metodo per integrare il progetto educativo nel piano di promozione della lettura del centro
- Considerare la formulazione di un piano di accoglienza scolastica che includa il progetto educativo del centro
- Concordare il processo di assimilazione del progetto educativo da parte di ciascun agente educativo del centro
- Comprendere il metodo di integrazione del progetto educativo nel regolamento interno del centro
- Studiare altri possibili ambiti di integrazione del progetto educativo in diversi settori all'interno della struttura del centro
- Conoscere i passaggi fondamentali per l'implementazione efficiente ed efficace di un progetto educativo
- Determinare i fattori chiave per un'implementazione adeguata e di qualità del progetto educativo
- Comprendere la necessaria leadership durante la fase di implementazione del progetto educativo
- Analizzare la preparazione essenziale per l'implementazione del progetto educativo nel centro
- Esaminare la situazione durante la fase di implementazione del progetto educativo
- Esplorare l'importanza della sensibilizzazione durante la fase di implementazione del progetto educativo

- Apprendere a elaborare i passaggi durante la fase di implementazione del progetto educativo
- Conoscere diverse modalità per l'implementazione del progetto educativo nel centro
- Investigare i monitoraggi e le valutazioni necessarie per un'implementazione efficace di un progetto educativo di qualità
- Determinare il ridisegno del progetto educativo dopo la sua implementazione
- Approfondire il coordinamento necessario per una soddisfacente implementazione del progetto educativo
- Considerare la necessità di coinvolgimento dei vari agenti educativi durante la fase di implementazione del progetto educativo
- Analizzare i termini e i ruoli più rilevanti nei contesti di Gestione, Direzione e Leadership
- Conoscere gli elementi di coaching importanti nella pianificazione e implementazione di progetti educativi
- Comprendere gli elementi di coaching più significativi nella leadership di team
- Lavorare sul procedimento per favorire la partecipazione di tutti gli agenti nell'implementazione di un progetto educativo
- Studiare il processo di trasformazione del centro attraverso la leadership
- Indagare sull'importanza del linguaggio e della comunicazione nel processo
- Esaminare le strutture di leadership più rilevanti
- Sviluppare un procedimento per guidare il progetto basato sui valori
- Apprendere il processo di selezione, formazione e accompagnamento dei leader all'interno del centro educativo
- Conoscere il sistema di delega di funzioni e ruoli nella leadership di un progetto educativo
- Analizzare il procedimento per promuovere il progetto educativo del centro
- Comprendere l'importanza della formazione teorico-pratica nelle fondamenta del progetto
- Investigare la gestione, leadership e direzione del progetto educativo in tutte le sue fasi

tech 14 | Obiettivi

- Studiare il modo più efficiente di affrontare i possibili ostacoli nel campo della leadership e della gestione di un progetto educativo
- Apprendere i fattori di rischio da considerare in tutto il processo
- Sviluppare un processo di valutazione della leadership e della direzione del progetto educativo
- Conoscere tutti gli aspetti necessari nella pianificazione e gestione economica-finanziaria per la programmazione e implementazione di progetti educativi
- Studiare il processo di analisi situazionale del centro
- Indagare sugli aspetti economici in base alla tipologia di progetto
- Apprendere i termini e i processi necessari per condurre uno studio di mercato educativo efficiente e realistico
- Sviluppare una strategia commerciale in linea con gli obiettivi di programmazione del progetto
- Investigare sulle tecniche più appropriate per la proiezione e stima dei costi del progetto
- Scoprire l'importanza dei precedenti economici nello studio tecnico
- Conoscere i passi per la determinazione e ottimizzazione delle dimensioni del progetto
- Apprendere il processo decisionale sulla localizzazione
- Comprendere gli effetti economici organizzativi che influenzano la programmazione e implementazione di progetti educativi
- Investigare il ruolo del quadro legale e degli investimenti relativi al progetto
- Analizzare i benefici del progetto e la necessità di costruire flussi di cassa
- Indagare sui criteri di valutazione più importanti per un progetto educativo
- Assimilare il processo di analisi del rischio e sensibilità nella programmazione e implementazione di progetti educativi
- Comprendere i concetti chiave nel marketing educativo
- Conoscere gli elementi di base necessari per una pubblicità efficace di un progetto educativo

- Scoprire l'importanza del marketing nell'implementazione di un progetto educativo all'interno di un centro
- Analizzare il processo di pianificazione commerciale
- Apprendere le fasi necessarie per l'analisi, l'impostazione degli obiettivi, la progettazione delle strategie e la valutazione nel campo del marketing del progetto educativo
- Investigare la segmentazione di mercato e dei clienti
- dentificare le esigenze dei clienti per progettare un marketing efficace e realistico
- Sviluppare le tecniche adequate per il posizionamento e la costruzione del brand personale
- Indagare sulla creatività pubblicitaria nei progetti educativi
- Apprendere a creare annunci nel contesto digitale
- Analizzare tutti gli aspetti necessari nel campo del marketing e della pubblicità relativi all'offerta educativa
- Scoprire i principali social media da utilizzare nel marketing e nella pubblicità del progetto educativo
- Conoscere il processo di utilizzo di ciascuno di essi per massimizzare l'efficacia
- Investigare le fasi di sviluppo delle campagne pubblicitarie del progetto educativo
- Apprendere a creare e gestire strategie di marketing per servizi educativi
- Comprendere tutti gli aspetti necessari relativi alle strategie di marketing
- Analizzare il processo di valutazione della redditività delle campagne
- Sensibilizzare i docenti sulle nuove tendenze educative e sulle direzioni del loro ruolo nell'educazione
- Promuovere la conoscenza delle nuove competenze delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- Preparare il docente per promuovere il cambiamento educativo all'interno dell'aula per creare ambienti che migliorino le performance degli studenti
- Introdurre le teorie dell'apprendimento correlate alla Robotica Educativa

Obiettivi | 15 tech

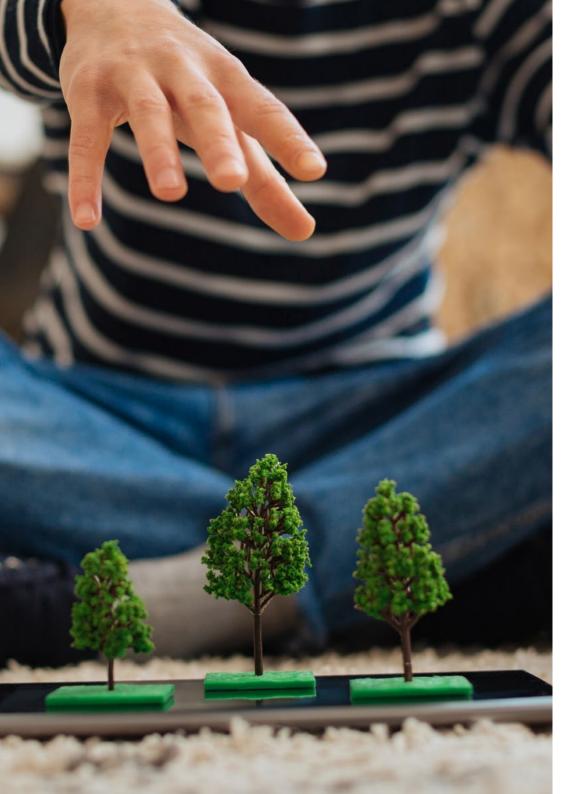
- Fondare l'applicazione della pedagogia della robotica in aula
- Conoscere gli aspetti legali ed etici della robotica e stampa 3D
- Insegnare le competenze STEAM come modello di apprendimento
- Trasferire il docente in nuovi contesti fisici che migliorino la pratica educativa
- Conoscere le competenze del pensiero computazionale
- Convertire le aule in spazi di lavoro per il proprio apprendimento
- Fornire ai docenti conoscenze sui meccanismi cerebrali correlati
- Insegnare al docente a trasformare la metodologia tradizionale in una metodologia ludica
- Conoscere cos'è un robot, i tipi e gli elementi che lo compongono
- Comprendere le leggi della robotica
- Apprendere tecniche Do it Yourself per sviluppare la creatività degli studenti
- Conoscere gli aspetti della robotica e della robotica educativa
- Fondare le diverse applicazioni pedagogiche nell'intervento educativo
- Conoscere i fondamenti del pensiero computazionale e utilizzarlo come abilità nella risoluzione dei problemi
- Analizzare il pensiero algoritmico
- Acquisire la metodologia di lavoro nella robotica educativa
- Imparare a mantenere lo stato di flow tra la sfida e le abilità degli studenti
- Valutare l'evoluzione delle nuove tecnologie nei primi cicli educativi
- Conoscere l'importanza della competenza digitale docente
- Apprendere l'impatto dell'Intelligenza Emotiva nella Robotica Educativa
- Spiegare l'incorporazione della robotica nell'educazione dell'infanzia
- Integrare la robotica come risorsa di apprendimento nei primi cicli
- Distinguere diverse strumentazioni complementari
- Conoscere diversi strumenti robotici come alternative in aula

- Lavorare con software per introdurre gli studenti alla programmazione
- Utilizzare Bee-Bot come robot introduttivo
- Conoscere i contributi di Bee-Bot nell'educazione
- Analizzare il funzionamento di Bee-Bot
- Creare sessioni con Bee-Bot
- Conoscere altri strumenti Bee-Bot per i docenti
- Imparare a collegare contenuti con la robotica
- Sviluppare attività di robotica nella scuola primaria
- Sviluppare competenze nel docente per il lavoro di squadra
- Introdurre un nuovo metodo di apprendimento per motivare gli studenti a esplorare e intraprendere
- Conoscere la relazione tra Robotica Educativa e il curriculum
- Identificare i principi scientifico-tecnologici da applicare in aula
- Incorporare l'uso di strumenti robotici nelle lezioni
- Conoscere i kit robotici Lego e i loro componenti elettronici
- Acquisire le prime nozioni di meccanica costruendo un robot
- Comprendere i diversi sensori e le loro applicazioni nel movimento del robot
- Conoscere l'app mobile del robot mBot
- Imparare diverse strategie di risoluzione dei problemi per promuovere l'istinto investigativo degli studenti
- Progettare diversi materiali didattici per la classe
- Sviluppare vari materiali didattici per l'aula
- Introdurre i docenti nell'uso avanzato della Robotica per stimolare gli studenti a superare le sfide
- Utilizzare la Robotica come elemento motivante e di focus nelle carriere future

tech 16 | Obiettivi

- Applicare la Robotica Educativa come materia curriculare nelle classi di scuola secondaria
- Conoscere le risorse tecnologiche che possiamo utilizzare in aula
- Identificare i diversi componenti di Arduino
- Capire l'importanza del Software Libero nell'Educazione e come utilizzarlo
- Conoscere il software di Arduino e altre applicazioni online
- Imparare a lavorare per obiettivi per l'applicazione in aula
- Scoprire le diverse competizioni internazionali per promuovere la partecipazione e l'apprendimento degli studenti
- Applicare la Robotica Educativa nella scuola secondaria e come implementarla
- Riconoscere le origini della programmazione
- Analizzare l'impatto della programmazione in aula
- Mostrare l'importanza di insegnare la programmazione in aula: Da dove iniziare? Cosa insegnare e come farlo?
- Sensibilizzare sulla necessità di cambiamento educativo e sui contributi della programmazione nell'insegnamento sperimentale
- Conoscere diverse strumentazioni di programmazione per l'applicazione nei diversi cicli educativi
- Scoprire la piattaforma Code Org per introdurla nell'Infanzia e nella Primaria
- Scoprire il software Kodu come alternativa per la programmazione di videogiochi in 3D
- Scoprire la programmazione avanzata con linguaggi come JavaScript, C+, Python per la Scuola Secondaria
- Conoscere il software Scratch per imparare la programmazione in modo semplice
- Gestire l'interfaccia di Scratch e distinguere gli elementi che vi compaiono

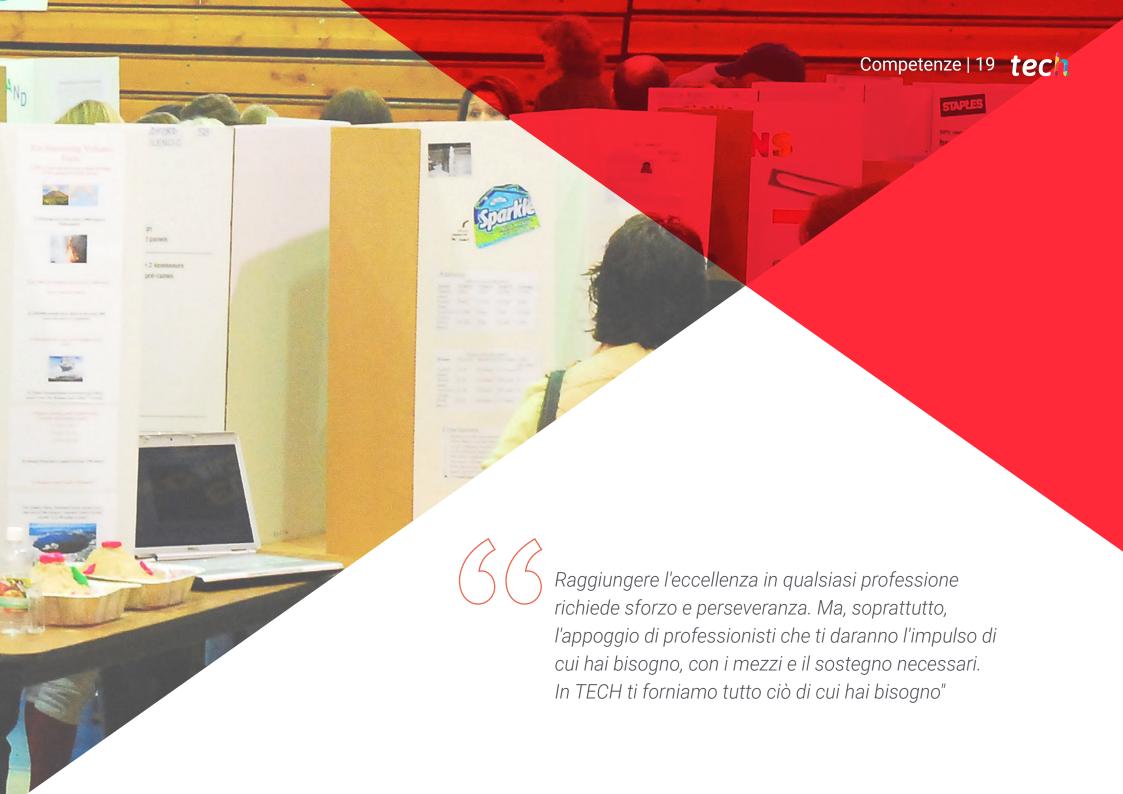
- Imparare a identificare e correggere errori di programmazione
- Riconoscere i diversi blocchi di movimento e imparare ad usarli
- Scegliere l'aspetto desiderato dell'oggetto o dello scenario scelto
- ◆ Animare i nostri programmi tramite l'uso di suoni
- Identificare e comprendere il concetto di variabili per il loro utilizzo
- Riconoscere e differenziare i blocchi di eventi per migliorare un programma
- Comprendere il concetto di ciclo e condizionale come concetti base per iniziare a programmare
- Conoscere come esportare, importare e condividere un progetto realizzato con Scratch
- Conoscere le origini e l'evoluzione della stampa 3D
- Differenziare i tipi di materiali disponibili per le stampanti 3D
- Descrivere i diversi modelli di stampanti 3D per capire quali si adattano meglio alle necessità educative
- Presentare le applicazioni del design e della stampa 3D nei diversi campi professionali
- Riconoscere i benefici ottenuti lavorando sul design e sulla stampa 3D
- Fornire agli insegnanti gli strumenti per utilizzarli successivamente con i propri studenti
- Dimostrare l'importanza dello sviluppo dell'intelligenza spaziale
- Promuovere la creatività e il lavoro di squadra negli studenti
- Suscitare interesse e motivazione per l'applicazione delle nuove tecnologie
- Utilizzare il software TinkerCad per l'apprendimento del design 3D
- Conoscere l'interfaccia di TinkerCad
- Creare nuovi progetti e modificarne le proprietà
- Gestire i diversi modi di visualizzazione



Obiettivi | 17 tech

- Riconoscere e identificare poliedri, prismi, piramidi e i loro elementi di base: vertici, facce e spigoli
- Riconoscere e identificare corpi rotondi, coni, cilindri, sfere e i loro elementi di base
- Spostare oggetti dalla scheda oggetti alla tavolozza di lavoro
- Imparare a utilizzare operazioni di base come raggruppare e separare
- Comprendere l'uso e il funzionamento del comando "Hole"
- Imparare a copiare, duplicare ed eliminare oggetti
- Verificare le diverse tecniche di modifica degli oggetti
- Regolare gli oggetti tramite i comandi Align e Mirror
- Imparare a importare design per modificarli successivamente
- Capire il processo per generare un file stampabile
- Conoscere cosa si intende per bambini con Bisogni Educativi Speciali
- Valutare la Robotica Educativa come risorsa per bambini con Bisogni Educativi Speciali
- Applicare la Robotica Educativa come strumento per l'inclusione degli studenti
- Trasmettere l'importanza del ruolo dell'educatore nel trattare con bambini con BES
- Identificare la differenza tra DSA e Asperger
- Conoscere la Robotica come terapia
- Comprendere i benefici che la Robotica Educativa porta ai bambini con BES
- Creare contenuti da applicare nelle classi per BES



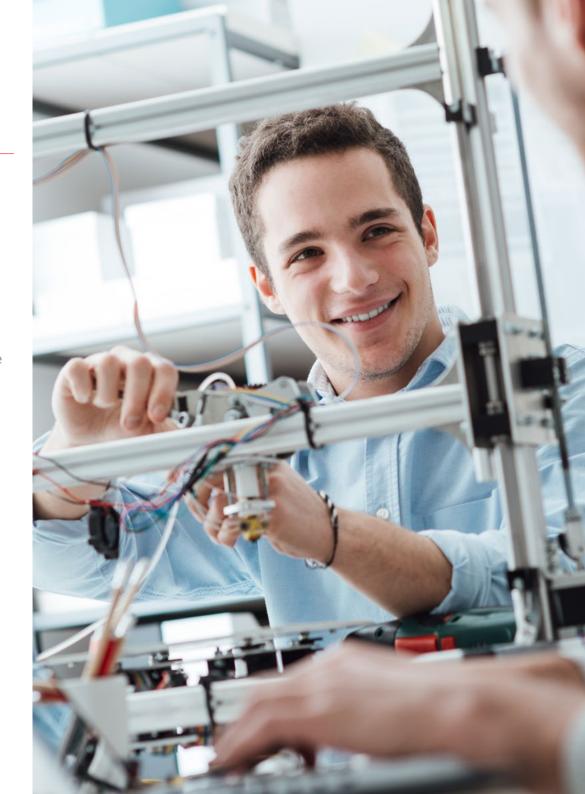


tech 20 | Competenze



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'adattamento all'ambiente nella realizzazione di un progetto educativo
- Condurre uno studio sui benefici della profondizzazione nell'ideologia e nello stile del centro educativo tramite l'implementazione di un progetto educativo
- Determinare i fattori economici necessari per la sostenibilità del progetto educativo
- Considerare l'importanza della trasparenza in un progetto educativo
- Investigare il coinvolgimento necessario di ciascun agente educativo
- Esaminare i fattori di qualità necessari per la creazione di un progetto educativo
- Analizzare le possibili situazioni di difficoltà nella pianificazione e nell'implementazione di progetti educativi

tech 22 | Competenze

- Esaminare i fattori più importanti nella fase di pianificazione del progetto educativo
- Indagare sull'ambito sociale necessario prima dell'implementazione del progetto educativo
- Determinare gli aspetti psicologici più rilevanti per una corretta programmazione del progetto educativo
- Considerare il contesto familiare e degli studenti come fattore fondamentale nella programmazione dei progetti educativi
- Analizzare gli agenti educativi coinvolti nella programmazione di un progetto educativo
- Determinare i passi per condurre in modo efficiente un'analisi SWOT che guidi il processo di programmazione del progetto educativo
- Analizzare l'integrazione del progetto educativo nel piano di azione tutoriale del centro
- Esplorare il processo di integrazione del progetto educativo nel piano di convivenza e parità del centro
- Investigare i passaggi per integrare il progetto educativo nel piano di transizione tra le fasi del centro
- Sviluppare il metodo per integrare il progetto educativo nel piano di promozione della lettura del centro
- Studiare altri possibili ambiti di integrazione del progetto educativo in diverse aree all'interno della struttura del centro
- Analizzare la preparazione essenziale per l'implementazione del progetto educativo nel centro
- Esaminare l'importanza della sensibilizzazione nella fase di implementazione del progetto educativo
- Determinare il ridisegno del progetto educativo dopo la sua implementazione
- Approfondire la coordinazione necessaria per garantire che l'implementazione del progetto educativo sia soddisfacente
- Elaborare il procedimento per promuovere la partecipazione di tutti gli agenti

- nell'implementazione di un progetto educativo
- Investigare l'importanza del linguaggio e della comunicazione nel processo
- Esplorare le strutture di leadership più rilevanti
- Analizzare il procedimento per guidare il progetto educativo del centro
- Investigare la gestione, la leadership e la direzione del progetto educativo in tutte le sue fasi
- Sviluppare un processo di valutazione della leadership e della direzione del progetto educativo
- Indagare sull'aspetto economico in base alla tipologia di progetto
- Creare una strategia commerciale in linea con gli obiettivi di programmazione del progetto
- Esplorare le tecniche più appropriate per la previsione e la stima dei costi del progetto
- Scoprire l'importanza dei precedenti economici nello studio tecnico
- Esaminare il ruolo del quadro legale e degli investimenti relativi al progetto
- Analizzare i benefici del progetto e la necessità di costruire flussi di cassa
- Esplorare i criteri di valutazione più importanti per un progetto educativo
- Assimilare il processo di analisi del rischio e di sensibilità nella programmazione e nell'implementazione dei progetti educativi
- Esplorare la necessità di marketing nell'implementazione di un progetto educativo in un centro
- Analizzare il processo di pianificazione commerciale
- Apprendere le fasi necessarie per l'analisi, la definizione degli obiettivi, la progettazione delle strategie e la valutazione nel contesto del marketing del progetto educativo
- Esplorare la creatività pubblicitaria nei progetti educativi
- Analizzare tutti gli ambiti necessari nel marketing e nella pubblicità relativamente all'offerta educativa
- Identificare le principali piattaforme di social media da utilizzare nel marketing e nella pubblicità del progetto educativo

- Investigare le fasi di sviluppo delle campagne pubblicitarie del progetto educativo
- Apprendere a creare e gestire strategie di marketing per le aziende di servizi
- Analizzare il processo di valutazione della redditività delle campagne
- Esaminare l'evoluzione della tecnologia applicata all'educazione e ai diversi modelli di apprendimento per preparare i professionisti del futuro
- Conoscere le origini della Robotica Educativa e l'importanza di trasmettere il pensiero computazionale agli studenti come risorsa per favorire l'Educazione del XXI secolo
- Dare un primo approccio alla Robotica nell'Educazione Infantile e all'utilizzo come risorsa per sviluppare il pensiero imprenditoriale degli studenti
- Integrare la conoscenza della Robotica per trasmettere l'importanza del lavoro di squadra e dei metodi che favoriscono l'apprendimento nella scuola primaria; nonché l'uso e la conoscenza dei robot e dei loro componenti da applicare in classe attraverso lo sviluppo di materiali didattici
- Utilizzare la Robotica Educativa come risorsa per orientare gli studenti verso carriere tecnologiche e per apprendere l'applicazione didattica della materia
- Conoscere nuove risorse come la programmazione, la sua evoluzione nel tempo e l'acquisizione di strumenti didattici per la sua applicazione
- Approfondire l'uso di un potente strumento open source per docenti e studenti
- Comprendere lo sviluppo e l'evoluzione della stampa 3D, nonché l'importanza della sua applicazione in diverse aree professionali, con particolare riferimento all'educazione
- Introdurre conoscenze sul design e sulla stampa 3D attraverso un software che consentirà di integrarlo nelle lezioni per l'apprendimento degli studenti
- Comprendere l'importanza della Robotica Educativa Specializzata per gli studenti con Bisogni Educativi Speciali e imparare a svilupparla come risorsa per favorire l'inclusione
- 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



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"





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 Robotuxo Academy
- Certificata nella metodologia Lego Education©
- Docente di Intelligenza Emotiva in aul
- Certificazione didattico in Neuroscienze
- Certificazione in preparazione di insegnanti
- Certificazione in educazione musicale come terapi

Coordinazione

Dott. Coccaro 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 Robotuxo 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

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

tech 28 | Direzione del corso

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 lavorativo"





tech 32 | Struttura e contenuti

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





Struttura e contenuti | 33 tech

1	124	Aziono	collettiva
	1/4	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

tech 34 | Struttura e contenuti

1.5.

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
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. lpotesi
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

Struttura e contenuti | 35 tech

1.6.	Agenti	coinvolti		
		Studenti		
		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.	Conter	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.	3		
		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
8.	Obiettiv	<i>v</i> i
	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
9.	Risulta	ti
	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 significativ
	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

tech 36 | Struttura e contenuti

	1.9.4.	Accuratezza			2.2.10.	Metodologia Montessori
		1.9.4.1. Redazione			2.2.11.	Pedagogia musicale
		1.9.4.2. Presentazione			2.2.12.	Coaching educativo
	1.9.5.	Operatività	2	2.3.	Progetti	di valori
		1.9.5.1. Misurazione			2.3.1.	Educazione emotiva
		1.9.5.2. Risultati fattibili			2.3.2.	Progetti anti-bullismo
		1.9.5.3. Consenso: recepito e condiviso			2.3.3.	Progetti per sostenere le associazioni
1.10.	Conclus	sione			2.3.4.	Progetti per la pace
	1.10.1.	Digitalizzazione			2.3.5.	Progetti per la non discriminazione
	1.10.2.	Collaborazione			2.3.6.	Progetti di solidarietà
	1.10.3.	Trasformazione			2.3.7.	Progetti contro la violenza di genere
Mad	ulo 2. T	ini di pragatti advaativi			2.3.8.	Progetti di inclusione
viou	uio Z. I	ipi di progetti educativi			2.3.9.	Progetti interculturali
2.1.	Progett	i tecnologici			2.3.10.	Progetti di coesistenza
	2.1.1.	Realtà virtuale	2	2.4.	Progetti	basati sull'evidenza
	2.1.2.	Realtà aumentata			2.4.1.	Introduzione ai progetti basati sull'evidenza
	2.1.3.	Realtà mista			2.4.2.	Analisi preliminare
	2.1.4.	Lavagne digitali			2.4.3.	Determinazione dell'obiettivo
	2.1.5.	Progetto iPad o tablet			2.4.4.	Ricerca scientifica
	2.1.6.	Cellulari in classe			2.4.5.	Scelta del progetto
	2.1.7.	Robotica educativa			2.4.6.	Contestualizzazione
	2.1.8.	Intelligenza artificiale			2.4.7.	Studio di fattibilità
	2.1.9.	E-learning e educazione online			2.4.8.	Attuazione del progetto basato sull'evidenza
	2.1.10.	Stampanti 3D			2.4.9.	Monitoraggio del progetto basato sull'evidenza
2.2.	Progett	i metodologici			2.4.10.	Valutazione del progetto basato sull'evidenza
	2.2.1.	Gamification			2.4.11.	Pubblicazione di risultati
	2.2.2.	Educazione basata sul gioco	2	2.5.	Progetti	artistici
	2.2.3.	Flipped classroom			2.5.1.	LOVA (l'opera come veicolo di apprendimento)
	2.2.4.	Apprendimento basato su progetti			2.5.2.	Teatro
	2.2.5.	Apprendimento basato su problemi			2.5.3.	Progetti musicali
	2.2.6.	Apprendimento basato sul pensiero			2.5.4.	Coro e orchestra
	2.2.7.	Apprendimento basato sulle competenze			2.5.5.	Progetti sull'infrastruttura del centro
	2.2.8.	Apprendimento cooperativo			2.5.6.	Progetti di arti visive
	2.2.9.	Design Thinking			2.5.7.	Progetti di arti plastiche

Struttura e contenuti | 37 tech

	2.5.8.	Progetti di arti decorative
	2.5.9.	Progetti di arte di strada
	2.5.10.	Progetti incentrati sulla creatività
2.6.	Prodot	ti 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.	Proget	ti 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.	Proget	ti 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.	Proget	ti 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
		Pubblicità
2.10.		getti di innovazione
		Outdoor Education
	2.10.2.	Youtubers e influencers
		Mindfulness
		Tutoraggio tra pari
		Metodo RULER
	2.10.6.	Orti scolastici
	2.10.7.	Comunità di apprendimento
		Scuola democratica
	2.10.9.	Stimolazione precoce
	2.10.10	. Angoli di apprendimento
Mod	ulo 3 E	Benefici dell'implementazione di programmi educativi
3.1.		entro 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

tech 38 | Struttura e contenuti

	3.1.7.	Presenza: La realizzazione pratica dei valori		3.4.3.	Il leader manager come riferimento morale
	3.1.8.	Le tre dimensioni del progetto educativo come riferimenti strategici		3.4.4.	Lo stile manageriale come riferimento pedagogico
3.2.	Per gli s	studenti e le loro famiglie		3.4.5.	Si può parlare di progetto manageriale?
	3.2.1.	L'immagine della scuola dice molto del suo progetto educativo		3.4.6.	Elementi di stile manageriale dipendenti dal progetto educativo
	3.2.2.	Dimensioni relative del progetto educativo			3.4.6.1. Le strutture organizzative
		3.2.2.1. Verso i destinatari interni dell'azione educativa: gli studenti			3.4.6.2. Stili di direzione
		3.2.2.2. Verso i partner esterni dell'azione educativa: le famiglie			3.4.6.3. La possibilità di altre leadership
	3.2.3.	Comunicazione e coerenza			3.4.6.4. Forme di partecipazione e delega
	3.2.4.	Dimensioni comunicative essenziali di un progetto educativo		3.4.7.	Adeguatezza delle strutture organizzative all'identità, allo stile e alla presenza del
	3.2.5.	Identità: Un'educazione fondata e olistica, radicata nella tradizione			centro
	3.2.6.	Stile: Apprendimento di conoscenze e competenze nel campo della crescita del		3.4.8.	Lo sviluppo graduale di una cultura manageriale locale
		carattere	3.5.		npulso motore del centro 2. Creazione di leader
	3.2.7.			3.5.1.	I dirigenti come leader
	3.2.8.	Le tre dimensioni del progetto educativo come base del marketing scolastico		3.5.2.	I tre capitali del leader - umano, sociale e decisionale - e il progetto educativo
	3.2.9.	Relazione clientelare e appartenenza		3.5.3.	Far emergere il talento
3.3.	Per gli	educatori: i professori e il resto del personale		3.5.4.	Capacità, impegno e servizio
	3.3.1.	Gli educatori come stakeholders		3.5.5.	Progetto educativo, flessibilità organizzativa e leadership
	3.3.2.	Gli educatori, pietra miliare di un progetto educativo		3.5.6.	Progetto educativo, processo di innovazione e leadership
	3.3.3.	Capitale umano, sociale e decisionale		3.5.7.	Progetto educativo, creatività e leadership
	3.3.4.	La partecipazione essenziale degli educatori alla definizione del progetto		3.5.8.	Verso un ruolo di leadership per gli insegnanti
		educativo		3.5.9.	Educando leader
	3.3.5.	Clima e coerenza	3.6.	Per l'in	npulso motore del centro 3. Allineamento con la missione-visione-valori
	3.3.6.	Progetto, cambiamento e persone: non è possibile regolare tutti e tre		3.6.1.	La necessità di allineamento
	3.3.7.	Identità: Chiarezza delle intenzioni educative e dell'identità dell'educatore		3.6.2.	Principali ostacoli per l'allineamento
	3.3.8.	Stile: Dare forma a una tipologia di presenza, a principi metodologici e a pratiche didattiche comuni		3.6.3.	Il leader come allineatore
	3.3.9.	Presenza: Definizione delle priorità educative, delle strutture organizzative, dei		3.6.4.	Apprendimento permanente come educatore: sviluppare le proprie linee di competenza
		bisogni didattici ecc.		3.6.5.	Dallo zaino dell'insegnante alle abitudini didattiche condivise
	3.3.10.	Le tre dimensioni del progetto educativo come assi della gestione delle risorse		3.6.6.	Progetto educativo e sviluppo di una cultura professionali docente
		umane		3.6.7.	Disporre di risorse per una valutazione autentica
3.4.		npulso motore del centro 1. Miglioramento dello stile di gestione		3.6.8.	La valutazione della qualità del servizio educativo
	3.4.1.	I fattori chiave di una scuola: stile di gestione, leader e allineamento collettivo		J.Ü.Ö.	3.6.8.1. Realtà locale
	3.4.2.	.2. Progetto educativo e direzione del centro			5.0.o. i. Realta locale

Struttura e contenuti | 39 tech

- 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 adequato
 - 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
- 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 intervento del progetto
 - 4.1.1. Titolarità del centro
 - 4.1.2. Contesto fisico e socio-culturale in cui è ubicato
- 4.2. Risorse umane
 - 4.2.1. Organigramma del centro nel Progetto Educativo
 - 4.2.2. Team dirigenziale
 - 4.2.3. Corpo docente
 - 4.2.4. Personale amministrativo e di servizio (PAS)
 - 4.2.5. Personale non docente
 - 4.2.6. Formazione
 - 4.2.7. Assunzioni

tech 40 | Struttura e contenuti

4.3.	Traspa	renza del Progetto Educativo			
	4.3.1.	Informazioni sul progetto			
	4.3.2.	Risultati della pratica educativa			
4.4.	Coinvo	lgimento degli agenti educativi			
	4.4.1.	Identificazione personale con il progetto			
	4.4.2.	Personale della scuola			
	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. Livello degli studenti			
		4.5.1.2. Livello del corpo docente			
		4.5.1.3. Livello delle metodologie			
4.6.	Difficol	tà di fronte ai cambiamenti e adattamento alla realtà			
	4.6.1.	Zona di comfort			
	4.6.2.	Paure e debolezze			
4.7.	Analisi	Analisi dei risultati e nuove proposte			
	4.7.1.	Livello delle prove esterne			
	4.7.2.	Livello delle prove interne			
	4.7.3.	Soddisfazione delle famiglie con diversi elementi (curricolari, personale, ecc.)			
	4.7.4.	Soddisfazione del corpo docente			
Mod	lulo 5.	Fase di programmazione del progetto educativo: analisi			
olist	ica dell	a 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			
	5/10	Videogiochi e annrendimento			

5.4.10. TIC e preparazione dei docenti

Struttura e contenuti | 41 tech

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 a	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 d	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			

tech 42 | Struttura e contenuti

Modulo 6. Fase di integrazione del Progetto Educativo nella scuola 6.2.7.3. Criteri di valutazione 6.2.7.4. Promozione degli studenti Marco normativo applicabile. Considerazioni generali e contenuti del Progetto Educativo Valutazione del corpo docente. Valutazione di altri agenti educativi 6.1.1. Considerazioni generali 629 Valutazione del Piano di azione tutorial 6.1.4.1. Organizzazione scolastica 6.2.10. Aspetti da considerare 6.1.4.2. Considerazioni generali Piano di contrasto all'assenteismo scolastico 6.1.4.3. Approcci teorici dell'organizzazione scolastica 6.3.1. Considerazioni generali 6.1.4.4. Componenti organizzativi nelle scuole 6.3.2. Definizione di assenteismo 6.1.2. Definizione e caratteristiche 633 Tipologia di assenteismo Valori, obiettivi e priorità d'azione in base all'identità della scuola 613 6.3.4. Obiettivi del programma Aspetti elementari comuni per la concretizzazione del curriculum 6.1.4. 6.3.5. Procedure d'intervento 6.1.5. Linee pedagogiche 6.3.5.1. Fase preparatoria 6.1.6. Contenuti del progetto educativo 6.3.5.2 Fase d'intervento 6.1.7. Aspetti da considerare 6.3.5.3. Fase di valutazione Piano di azione tutorial Registro delle mancanze di puntualità 6.2.1. Considerazioni generali 637 Giustificazione delle assenze per assenteismo e puntualità 622 Obiettivi Convocazione e verbali 6.3.8. 6.2.3. Tutoraggio 6.3.9. Lettera e rapporto di derivazione 6231 Funzioni del tutor 6.3.10. Aspetti da considerare 6.2.3.2. Assegnazione dei tutorati Piano di educazione inclusiva 6.2.3.3. Organizzazione del tutoraggio 6.4.1. Considerazioni generali 6.2.4 Coordinamento dei cicli 6.4.2. Misure organizzative 6.2.4.1. Selezione del coordinatore Adattamenti in materia di accesso 6 2 4 2 Funzioni del ciclo 644 Adattamenti significativi 6.2.4.3. Funzioni del coordinatore 6.4.5. Risorse umane 6.2.5. Rinforzi 6.4.6. Risorse materiali 6.2.6. Azioni e attività 6.4.7. Agenti coinvolti 6.2.6.1. Relazione con gli studenti Protocolli da seguire da parte del tutor-centro con gli studenti 6.2.6.2. Relazione con le famiglie 6.4.9. Follow up del piano di intervento 6.2.6.3. Relazione con il corpo docente e l'organizzazione della scuola 6.4.10. Aspetti da considerare 6.2.6.4. Relazione con altri agenti educativi Piano di convivenza e uguaglianza 6.2.7. Valutazione degli studenti Considerazioni generali 6.2.7.1. Strumenti 6.5.2. Diagnosi dello stato di convivenza nel centro 6.2.7.2. Fasi

Struttura e contenuti | 43 tech

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			
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			
6.6.5.	Promozione			
6.6.6.	Obiettivi			
6.6.7.	Orientamenti metodologici			
6.6.8.	Valutazione			
6.6.9.	Riunioni di controllo			
6.6.10.	Aspetti da considerare			

6.6.

6.7.	Piani di incoraggiamento alla lettura			
	6.7.1.	Considerazioni generali		
	6.7.2.			
	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 d	li 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

tech 44 | Struttura e contenuti

6.9.

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
Regola	mento 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
5.10.	Pianifica	azione 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

- 7.1.1. 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

Struttura e contenuti | 45 tech

7.2.	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					
	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				
	Questionario del Progetto Educativo					
	7.3.7.	Aspetti da considerare				
7.4.	Sensibi	lizzazione: 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.	Elabora	azione: 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.		entazione: 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.	Monitor	aggio 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.	.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.	Coordin	amento 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.	Partecip	pazione 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		

tech 46 | Struttura e contenuti

	7.10.7.	Partecipazione degli alunni						
	7.10.8.	Partecipazione dell'ambiente circostante						
	7.10.9.	Aspetti da considerare						
7.11. 1	7.11. Per saperne di più							
Mod	ulo 8. L	eadership, direzione e gestione del Progetto Educativo						
8.1.	Termini	ermini 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.	Coachir	ng 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						

8.2.7.	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
Struttur	e 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
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

8.2.6.4. Dare voce al silenzio

8.3.

8.4.

Struttura e contenuti | 47 tech

	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 p	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.	Erarre 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.	Prepara	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 svilu	ippo 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
 - 8.8.2. 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

8.8.1.4. Dalle culture balcanizzate alle comunità professionali

tech 48 | Struttura e contenuti

	0.00	1		
	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.		ppo 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/supervisori esterni		
8.10.	Valutazione della leadership e della direzione del progetto educativo			
		La valutazione come pietra angolare di un progetto		
		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 del l'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. Regolarizzazione di un ambiente tecnologico-legale
 - 9.3.2. Rapporto europeo sull'accordo etico della 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'educazione9.5.2.1. 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 Clasroom 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 naturista
 - 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

tech 50 | Struttura e contenuti

Modulo 11. Lavorando con robot alla Scuola dell'Infanzia: "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 dell'Infanzia: Educando per il futuro
 - 11.2.1. Presenza della robotica educativa in aula della Scuola dell'Infanzia
 - 11.2.2. Perché iniziare lo sviluppo del pensiero computazionale alla Scuola dell'Infanzia?
 - 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 Scuola 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

tech 52 | Struttura e contenuti

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+, *Phyton: 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. Injezione
 - 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

tech 54 | Struttura e contenuti

19.3.	Struttur	a economica e ricerche del mercato educativo	1
	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.	Tecnich	e di proiezione e stima dei costi	
	19.4.1.	La proiezione	1
	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	
		Elementi di costo rilevanti	
	19.4.8.	Funzioni di costo a breve termine	
	19.4.9.	Analisi costi-volumi-utilità	
		. Costi contabili e costi di IVA (Imposta sul valore aggiunto)	
19.5.	Contest	o economico dello studio tecnico e determinazione delle dimensioni	
	19.5.1.	Scopo dello studio e processo di produzione	1
	19.5.2.	Economia di scala	
	19.5.3.	Modello di Lange	
		Investimenti in attrezzature	
		Bilancio personale e scelta delle alternative tecnologiche	
	19.5.6.	Fattori che influiscono nelle dimensioni del progetto	
		L'economia delle dimensioni	
		L'ottimizzazione delle dimensioni	
		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.	II quadro	o 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	i 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

Struttura e contenuti | 55 tech

19.9.	Criteri d	i 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 d	łei 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	D. Valutazione privata e sociale
Modu	ılo 20	Marketing e pubblicità di un Progetto Educativo

20.1. Introduzione al marketing

20.1.1. Introduzione al marketing20.1.2. Necessità del marketing

20.1.3. Evoluzione del concetto di marketing20.1.4. Nuove tendenze di marketing

20.1.6. Responsabilità sociale corporativa

20.1.5. Dal marketing transazionale a quello relazionale

		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.	Pianific	azione 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.	Segmer	ntazione 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 a

caratteristiche dell'azienda

20.1.7. Il marketing

tech 56 | Struttura e contenuti

- 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	Craara a	a nactira la	etratania	di marketing	nor la	aziondo	di co	rvizi
ZU.O.	Citale t	destile ia	Strategia	ui iiiai ketiiiy	hei ie	azienue	ui se	JI VIZI

- 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"





tech 60 | Metodologia

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 situazione 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.



tech 62 | Metodologia

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.



Metodologia | 63 tech

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 guesti elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.

tech 64 | Metodologia

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

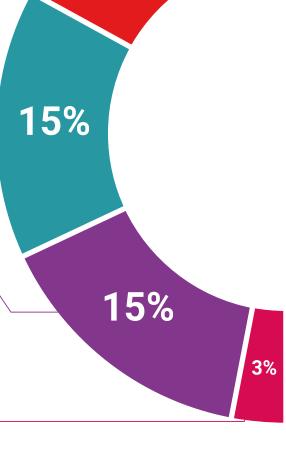
TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



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

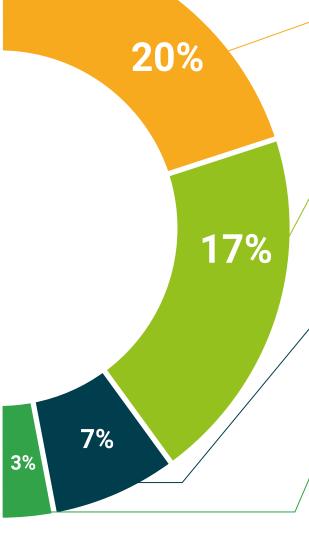
Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

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.







tech 68 | Titolo

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**.

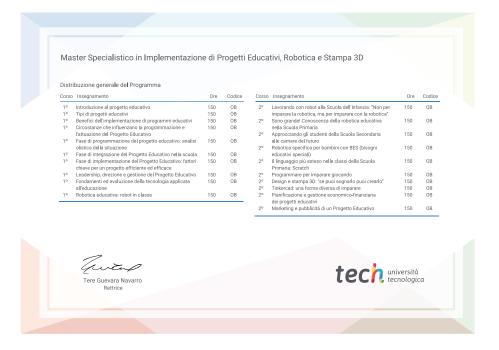
Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Specialistico, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

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

Modalità: online

Durata: 2 anni





^{*}Apostille dell'Aia. 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.

tecnologica **Master Specialistico**

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

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

