

Universitätskurs

Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen
in der Grundschule. Das Spiel



Universitätskurs

Arithmetik, Algebra,
Geometrie und Messen
in der Grundschule.

Das Spiel

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Es ist erwiesen, dass das klassische Modell des Mathematikunterrichts gescheitert ist. Daher wird in der Pädagogik seit Jahrzehnten nach neuen Methoden geforscht, die auf Innovation, Metakognition und Problemlösung beruhen, Techniken, die sich bei der Integration numerischer Konzepte als sehr nützlich erwiesen haben. Angesichts des Fortschritts dieser neuen Prozesse hat TECH diesen Studiengang entwickelt, der Lehrern die Werkzeuge an die Hand gibt, um das Lernen von Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen durch Spiele im Grundschulunterricht zu verändern. All dies, über mehr als 150 Stunden der besten theoretisch-praktischen Inhalte vollständig online, mit denen der Student das Wissen für den Ansatz des Spiels als Ressource für das mathematische Lernen integrieren wird..



“

*Ein Universitätskurs, der es Ihnen ermöglicht,
Ihren Schülern die Arithmetik der natürlichen
Zahlen und die Techniken der Kopfrechnen
auf effiziente Weise zu vermitteln"*

Seit den Anfängen in der griechischen Antike wurden durch Strenge, mathematische Beweise und ihre weite Ausdehnung auf die verschiedenen Wissenschaftszweige zahlreiche Strategien entwickelt, um eine wirksame Methode zum Studium der Mathematik einzuführen. Obwohl es sich im Laufe der Jahre weiterentwickelt hat, wurden die Ziele, für die es konzipiert wurde, aufgrund der Komplexität der Integration seiner Konzepte und Verfahren nicht erreicht. Und hier setzt die aktuelle pädagogische Innovation an, bei der der Schüler zum aktiven Teilnehmer in einem dynamischen und bereicherten Umfeld wird, um ein effizienteres Lernen mit Hilfe eines Instruments zu fördern, das am meisten Spaß macht: dem Spiel.

Aus diesem Grund ist es unerlässlich, dass die Lehrkräfte, die sich auf dieses Fachgebiet spezialisiert haben, und ihre Kommunikationsfähigkeiten ständig auf dem neuesten Stand sind, um das Wissen effizient vermitteln zu können, ohne dabei an Präzision zu verlieren und um Anhänger zu gewinnen. Aus diesem Grund hat TECH diesen Universitätskurs geschaffen, um den Studenten den Zugang zu einer Fortbildung zu ermöglichen, die ihre Kompetenzen bei der Bewältigung von Schwierigkeiten und Fehlern beim Erlernen von mathematischen Operationen in der frühkindlichen Bildung erweitert.

All dies dank einer 100%igen Online-Methode, die es den Studenten ermöglicht, effizient zu lernen, indem sie ihre Studienpläne nach ihren Wünschen gestalten. Darüber hinaus wurden die didaktischen Inhalte dieses Studiengangs von den besten Experten in den Bereichen Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messtechnik entwickelt, so dass die erworbenen Kenntnisse in Ihrer Berufspraxis voll und ganz anwendbar sind.

Dieser **Universitätskurs in Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen in der Grundschule.**

Das Spiel enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von Fallstudien, die von Fachleuten aus den Bereichen Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messtechnik vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Lernen Sie in einem dynamischen Umfeld, durch gemeinschaftliche Aktivitäten und Fallstudien, die von TECH in diesem exklusiven Universtätskurs angeboten werden"

“

Mathematik kann Spaß machen und man kann sie mit den Werkzeugen, die man in diesem Universitätskurs erwirbt, vermitteln"

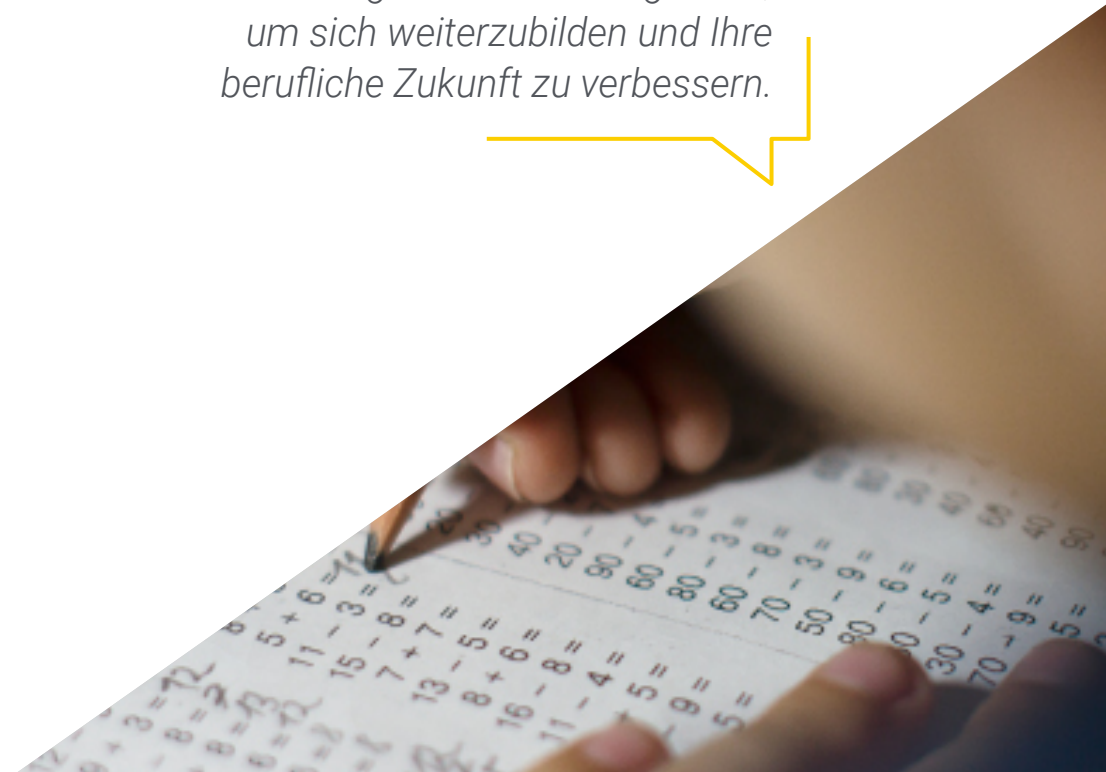
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Erfahren Sie mehr über Spiele als Strategie für logisch-mathematisches Lernen und werden Sie ein spezialisierter und dynamischer Lehrer.

Investieren Sie in Ihre Fortbildung, erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten und Fertigkeiten, um sich weiterzubilden und Ihre berufliche Zukunft zu verbessern.



02 Ziele

In ihrem Bestreben, den Studenten eine qualitativ hochwertige Fortbildung zu bieten, achtet die TECH bei allen Studiengängen auf die Erfüllung einer Reihe vorab festgelegter Ziele. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass die Studenten dieses Programms Kenntnisse erwerben, die der aktuellen Bildungsrealität in diesem Bereich entsprechen. Dazu stehen Ihnen 150 Stunden bestes theoretisches und praktisches Material sowie eine Vielzahl zusätzlicher Inhalte zur Verfügung, mit denen sie sich individuell mit den Schwierigkeiten und Fehlern im Lernprozess der additiven Verfahren auseinandersetzen können.



“

Erreichen Sie Ihre ehrgeizigsten Ziele mit einem Universitätskurs, der auf Sie und die Anforderungen der heutigen akademischen Umgebung zugeschnitten ist"



Allgemeine Ziele

- ♦ Vermitteln von theoretischen und instrumentellen Kenntnissen, die es den Studenten ermöglichen, die für die Ausübung ihrer Lehrtätigkeit erforderlichen Kompetenzen und Fähigkeiten zu erwerben und zu entwickeln
- ♦ Entwickeln von didaktischen Spielen für den Mathematikunterricht
- ♦ Gamifizieren im Klassenzimmer, eine neue Ressource für Motivation und Lernen in der Mathematik

“

Verbessern Sie spielerisch Ihre Fähigkeiten im Mathematikunterricht und werden Sie ein Weltklasse-Lehrer“





Spezifische Ziele

- Kennenlernen des Konzepts der Menge, des numerischen Ausdrucks und der arithmetischen Operationen durch Manipulation und Experimentieren
- Erstellen von Materialien, die für das Erlernen von Zahlen, Arithmetik, Operationen und Algebra geeignet sind
- Beherrschen der natürlichen Zahl und des dezimalen Zahlensystems
- Verstehen der Additions-, Multiplikations- und Divisionsstruktur sowie der möglichen Schwierigkeiten und Fehler bei ihrer Anwendung
- Verstehen des Konzepts der Dezimalzahlen im Rahmen des Grundschul Lehrplans, sowie deren Anordnung, Vergleich und Grundoperationen
- Bewusstwerden der Messung von Größen und ihrer Schwierigkeiten im Messprozess

03

Kursleitung

TECH bietet für alle Studiengänge die Unterstützung einer Fakultät an, die sich aus auf den Studienbereich spezialisierten Teams zusammensetzt. Aus diesem Grund hat sie für diesen Universtätskurs ein Team von Lehrkräften mit umfassender Erfahrung ausgewählt, die den Studenten die Erfahrung ihres beruflichen Hintergrunds vermitteln. Auf diese Weise wird der Student in der Lage sein, seine Erfahrungen und seine Praxis in den aktuellsten Kontexten zu nutzen, um neue Strategien in der Entwicklung seiner pädagogischen Praxis zu aktualisieren und umzusetzen.





“

Erfahren Sie mehr über das Lehren und Lernen von rationalen Zahlen von den besten mathematischen Experten mit dieser exklusiven TECH-Qualifikation"

Leitung



Fr. Delgado Pérez, María José

- ♦ TPR- und Mathematiklehrerin an der Peñalar-Schule
- ♦ Lehrerin für den Primärbereich und für das Abitur
- ♦ Expertin für das Management von Bildungszentren
- ♦ Mitautorin von Technologiebüchern bei McGraw Hill Publishers
- ♦ Masterstudiengang in Management und Verwaltung von Bildungszentren
- ♦ Leitung und Management in Grund-, Sekundar- und Oberschulen
- ♦ Universitätskurs in Lehrerbildung mit Spezialisierung auf Englisch

Professoren

Fr. Hitos, María

- ♦ Vorschul- und Grundschullehrerin, Fachrichtung Mathematik
- ♦ Kindergärtnerin und Grundschullehrerin
- ♦ Koordinatorin der Abteilung Englisch in der Kindererziehung
- ♦ Linguistische Habilitation in Englisch durch die Gemeinschaft von Madrid

Fr. Iglesias Serranilla, Elena

- ♦ Lehrerin für Kleinkind- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Musik
- ♦ Koordinatorin für die Grundschule
- ♦ Schulung in neuen Lernmethoden

Hr. López Pajarón, Juan

- ♦ Lehrer für Naturwissenschaften in der Sekundarstufe und im Abitur an der Montesclaros-Schule der Educare-Gruppe.
- ♦ Koordinator und Leiter der Bildungsprojekte im Sekundarbereich und im Abitur
- ♦ Schulung bei Tragsa
- ♦ Erfahrener Biologe auf dem Gebiet des Umweltschutzes



Fr. Soriano de Antonio, Nuria

- ♦ Philologin mit Spezialisierung auf spanische Sprache und Literatur
- ♦ Masterstudiengang in Obligatorischer Sekundarschulbildung, Abitur und Berufsausbildung an der Universität Alfonso X el Sabio
- ♦ Masterstudiengang in Spanisch für Ausländer
- ♦ Expertin für Management und Verwaltung von Bildungszentren
- ♦ Expertin für Spanischunterricht
- ♦ Hochschulabschluss in Spanischer Philologie an der Universität Complutense von Madrid

Fr. Vega, Isabel

- ♦ Fachlehrerin für Didaktik der Mathematik und Lernbehinderungen
- ♦ Grundschullehrerin
- ♦ Koordinatorin des Grundschulzyklus
- ♦ Spezialisierung in Sonderpädagogik und Didaktik der Mathematik
- ♦ Hochschulabschluss im Lehramt

04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses wurde von einem Team von Dozenten entwickelt, die Experten auf dem Gebiet der Mathematik sind, insbesondere in den Fächern Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen für den Grundschulunterricht. So wurden 150 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte in verschiedenen audiovisuellen Formaten präsentiert. Durch den Einsatz der revolutionären TECH-Lehrmethode *Relearning* folgt der Student einem natürlichen und progressiven Lernprozess, ohne stundenlang auswendig lernen zu müssen. Auf diese Weise wird dem Studenten eine unvergleichliche akademische Erfahrung garantiert, die den Anforderungen und Bedürfnissen aller Studenten, die diesen Studiengang besuchen, angepasst ist.



“

Mit diesem Universitätskurs, der von Experten für Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messtechnik entwickelt wurde, werden Sie auf praktische und unterhaltsame Weise lernen"

Modul 1. Arithmetik, Algebra und Messen. Das Spiel

- 1.1. Die natürliche Zahl und ihre Didaktik
 - 1.1.1. Natürliche Zahlen und dezimale Zahlensysteme im Schulunterricht
 - 1.1.2. Korrespondenz
 - 1.1.3. Natürliche Zahl
 - 1.1.4. Verwendung der Nummer
 - 1.1.5. Nummerierungssysteme
 - 1.1.6. Dezimales Nummerierungssystem
 - 1.1.7. Schwierigkeiten und Fehler
 - 1.1.8. Unterrichtsphasen und -strategien
 - 1.1.9. Materialien
- 1.2. Arithmetik einer natürlichen Zahl
 - 1.2.1. Additive Struktur
 - 1.2.2. Schwierigkeiten und Fehler bei der Durchführung und dem Erlernen von additiven Verfahren
 - 1.2.3. Aufbau der Multiplikation und Division
 - 1.2.4. Schwierigkeiten und Fehler beim Erlernen multiplikativer Operationen
 - 1.2.5. Eigenschaften
 - 1.2.6. Additive Probleme
 - 1.2.7. Klassifizierung von multiplikativen Problemen
 - 1.2.8. Lehrplan der Schule
 - 1.2.9. Mentale Rechentechniken
- 1.3. Lehren und Lernen rationaler Zahlen
 - 1.3.1. Rationale Zahlen und der Lehrplan
 - 1.3.2. Brüche
 - 1.3.3. Operationen mit Brüchen
 - 1.3.4. Äquivalenz
 - 1.3.5. Vergleiche von Brüchen
 - 1.3.6. Unterricht
 - 1.3.7. Materialien



- 1.4. Lehren und Lernen von Dezimalzahlen
 - 1.4.1. Dezimalzahlen im offiziellen Lehrplan
 - 1.4.2. Geschichte der Dezimaldarstellung
 - 1.4.3. Dezimalzahlen
 - 1.4.4. Ausweitung des Nummerierungssystems
 - 1.4.5. Operationen mit Dezimalstellen, Dezimalzahlen
 - 1.4.6. Dezimal-Annäherung
 - 1.4.7. Wie viele Nachkommastellen hat ein Bruch?
 - 1.4.8. Einführung von Dezimalzahlen beim Messen
- 1.5. Messung von Größenordnungen und ihre Didaktik
 - 1.5.1. Kontext und Geschichte
 - 1.5.2. Größenordnung und Messung. Direkte Messungen
 - 1.5.3. Ziele des Unterrichts über Größen und deren Messung in der Grundschule
 - 1.5.4. Erlernen des Messens von Mengen
 - 1.5.5. Schwierigkeiten und Fehler beim Erlernen von Größenordnungen und deren Messung
 - 1.5.6. Maßeinheit
 - 1.5.7. Direkte Messung. Messverfahren
 - 1.5.8. Indirekte Messung und Verhältnismäßigkeit
 - 1.5.9. Arithmetische Proportionalität
- 1.6. Ebenerdige Geometrie
 - 1.6.1. Geometrie im Lehrplan
 - 1.6.2. Der Beginn der Geometrie
 - 1.6.3. Elemente der Geometrie
 - 1.6.4. Polygonale
 - 1.6.5. Polygone
 - 1.6.6. Dreiecke
 - 1.6.7. Vierecke
 - 1.6.8. Gekrümmte Figuren
- 1.7. Geometrie im Raum und Geometrische Bewegungen in der Ebene
 - 1.7.1. Curriculare Überlegungen
 - 1.7.2. Objekterkennung. Geometrische Objekte
 - 1.7.3. Winkel im Raum
 - 1.7.4. Polyeder
 - 1.7.5. Runde Körper
 - 1.7.6. Isometrien im Lehrplan
 - 1.7.7. Was ist Symmetrie?
 - 1.7.8. Geometrische Transformationen
- 1.8. Die Beiträge von Piaget und Van Hiele zum Bereich der Geometrie
 - 1.8.1. Piagets Forschungen zur Entwicklung geometrischer Konzepte
 - 1.8.2. Das Ehepaar Van Hiele
 - 1.8.3. Stufe 0. Visualisierung der Erkennung
 - 1.8.4. Stufe 1. Analyse
 - 1.8.5. Stufe 2. Informeller Abzug
 - 1.8.6. Stufe 3. Formeller Abzug
 - 1.8.7. Stufe 4. Strenge
 - 1.8.8. Die kognitive Theorie von Duval
- 1.9. Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung
 - 1.9.1. Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung im Lehrplan
 - 1.9.2. Statistik und ihre Anwendungen
 - 1.9.3. Grundlegende Konzepte
 - 1.9.4. Tabellen und Diagramme
 - 1.9.5. Die Sprache der Wahrscheinlichkeitsrechnung
 - 1.9.6. Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung unterrichten
 - 1.9.7. Stufen des Statistik- und Wahrscheinlichkeitsunterrichts
 - 1.9.8. Fehler und Schwierigkeiten im Statistik- und Wahrscheinlichkeitsunterricht
- 1.10. Mathematisches Lernen durch Spielen
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Spielen als Ressource für das Lernen
 - 1.10.3. Das Spiel als Strategie für logisch-mathematisches Lernen
 - 1.10.4. Die Bedeutung von Ecken in der Vorschulerziehung
 - 1.10.5. LEGO als Ressource
 - 1.10.6. Geometrie und Bruchrechnung mit LEGO Steinen
 - 1.10.7. EntusiasMat
 - 1.10.8. ABN

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



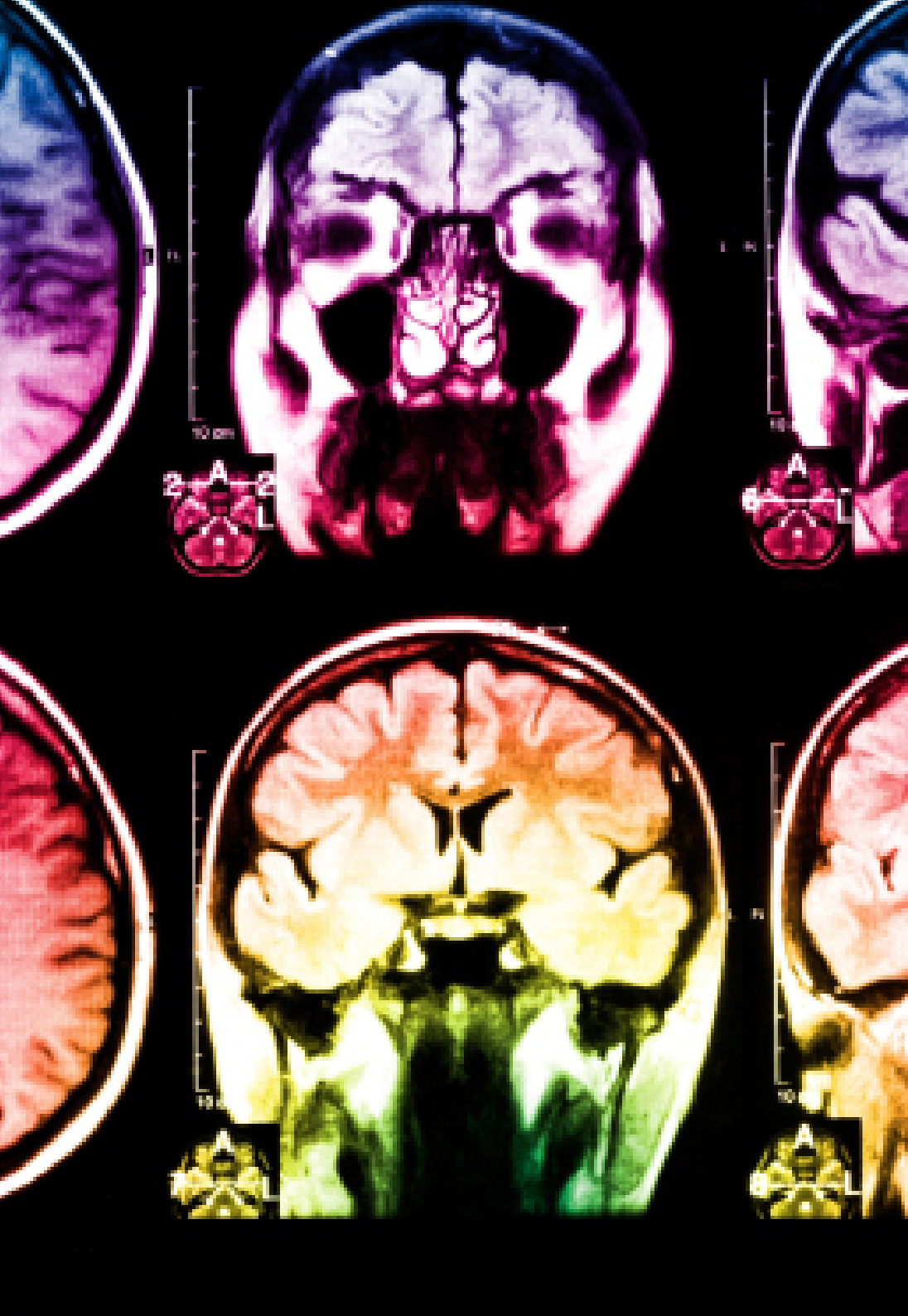
Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen in der Grundschule
Das Spiel garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den
Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren
Universitätsabschluss ohne lästige Reisen
oder Formalitäten"*

Dieser **Univesitätskurs in Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen in der Grundschule Das Spiel** garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Algebra, Geometrie und Messen in der Grundschule Das Spiel**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovativität
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer spielerisch

tech technologische
universität

Universitätskurs
Arithmetik, Algebra,
Geometrie und Messen
in der Grundschule.
Das Spiel

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen
in der Grundschule. Das Spiel