

专科文凭

幼儿课堂数学教材设计与开发





## 专科文凭

### 幼儿课堂数学教材设计与开发

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网页链接: [www.techitute.com/cn/education/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-design-development-mathematics-teaching-materials-pre-school-classroom](http://www.techitute.com/cn/education/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-design-development-mathematics-teaching-materials-pre-school-classroom)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

16

05

方法

---

24

06

学位

---

32

# 01 介绍

在教学领域不断进行的研究,因此有新的教学策略设计出现。事实也证明,这些新的策略比旧的策略有效得多。数学是受益最大的学科之一。为了帮助幼儿教育教师在实际工作中灵活应用最新的教学技术并打造丰富教育资源,TECH设计了这门全面的课程。这是一个100%的在线课程,你可以通过工作坊和游戏,在课程中采用最佳方法,利用信息和通信技术以及互动材料,做最高水平的教学。



“

这个课程的宗旨是为你们提供开展寓教于乐的教学关键,并将信息和传播技术作为一种不可或缺的工具”



通过活泼的数学教学促进学生的探究精神,这是幼儿教育专业人员所追求的目标。例如,由于在课堂中纳入了信息和通信技术,可以设计最创新的教学计划,让学生快乐的学习,同时也培养学生的其他技能,如团队合作、解决问题、自我管理、时间控制和逻辑推理。因此,这是一个教学的新时代,也是一个专家们拥有大量创新战略的时代。

为了帮助老师了解最佳和最新的方法,并进行教学策略的更新,TECH 与幼儿教育专家团队共同开发了一套完整的课程,其中包括有关教育最动态和最详尽的信息。这是一个 450 小时的课程,毕业生将能够深入研究全球主要教育系统中取得最佳效果的学习方法,也了解游戏和工作坊教学的技术和教学材料的编写。此外,课程还侧重于配置互动材料和使用针对不同年龄组以及不同学业背景(特殊教育需要、特殊教育需求、自闭症等)的专用教育应用方式,将信息和通信技术带进课堂。

课程完成100%线上进行。你可以随时查阅最新的虚拟校园,除教学大纲外,还可以在虚拟校园中找到案例研究和各种补充内容:详细视频、研究文章、补充读物、新闻、自我认知练习等!通过这种方式,你将能够完善自己的教学技能,在幼儿课堂上实施创新、动态、有效益的数学学习教育项目。

这个**幼儿课堂数学教材设计与开发专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由数学教学专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 这个课程的内容图文并茂、示意性强、实用性强,为那些专业实践中必不可少的学科提供技术和实用信息
- ◆ 自我评估的实际练习,以改善学习
- ◆ 特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思工作
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



你可以查阅 450 小时的课程内容,并在其中找到可应用在课堂中的教学资源"

“

你将深入研究最先进、最具创新性的教学方法, 打造一个充满活力、具有包容性和广泛教育意义的教学环境”

通过有趣的多学科实践进行数学教学, 将成为你学习本课程的基准。

目前学术市场上最好的100% 在线课程, 为学生提供最新的学习理论。

这个课程的教学阵容汇集了来自该行业的资深专业人士以及领先的公司和知名大学的公认专家, 他们将把自己的丰富经验带到培训中, 使课程更加丰富。

我们的多媒体教材采用了最尖端的教育技术开发而成, 可以让专业人士进行情景式学习。这意味着你将沉浸在一个模拟的环境中, 获得身临其境的培训, 仿佛置身于真实情境之中。

这个课程的设计重点是基于问题的学习, 通过这种方式, 专业人员必须尝试解决课程中出现的不同专业实践情况。你将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



# 02

## 目标

为了达到当今最高的教学水平, 专业人员必须使用最新颖的工具来吸引孩子们的注意力。因此, 本课程的目的就是为毕业生提供所需信息, 让教师能够将教室转变为充满活力和乐趣的环境, 通过游戏和使用信息与传播技术来发展数学学习。







“

如果你渴望将你的教室变成一个充满活力、富有乐趣、并且有助于提高学生能力的地方，那么这个课程将向你提供方法和关键，让你在短短6个月内实现这一目标”



## 总体目标

- 了解幼儿教育和小学教育课程框架中的几何
- 了解皮亚杰、杜瓦尔和范希勒夫妇在几何领域的贡献
- 创建和设计互动内容和资源, 以便日后在课堂上使用

“

如果你想打造一个基于游戏化和  
信息与传播技术学习数学的学术  
环境, 你将在本课程中找到答案”







## 具体目标

### 模块1. 幼儿教育课堂中的方法与学习基础

- 了解课堂心算教学的基本概念
- 开发在课堂上进行心算教学的材料和游戏
- 了解在幼儿和小学课堂上发展心算的其他资源
- 了解并在数学课堂中实施合作学习
- 通过比较、分类、序列化 and 序列, 识别物体的属性并发现它们之间的关系

### 模块2. 设计和编制教学材料: 数学工作坊/数学游戏

- 了解编制教学资源 and 材料的基本原则
- 设计适合测量学习的教材
- 设计适合学习概率 and 统计的教材
- 设计适合几何学习的教材
- 将数学教学与其他学科联系起来
- 为数学教学制作视听资源
- 在数学教学中使用漫画作为教学资源
- 创建 and 实施巩固数学概念的实践讲习班
- 了解幼儿教育 and 小学教育课程框架中的几何
- 了解皮亚杰、杜瓦尔 and 范希勒夫妇在几何领域的贡献

### 模块3. 学前 and 小学教育中的信息与传播技术开发课堂互动材料工作坊

- 了解在幼儿园 and 小学课堂上使用信息与传播技术的重要性, 以及事先应考虑的因素
- 考虑到在课堂上使用信息和通信技术时的个人 and 材料需求
- 熟悉布鲁姆分类法及其更新 and 数字化应用
- 创建 and 设计互动内容 and 资源, 以便日后在课堂上使用



# 03

## 课程管理

任何教育专业人士都知道,拥有一支优秀的教师队伍可以促进学习。因此,我们大学聘请了教育学、心理学、教育学等不同领域的优秀专家。毕业生在初级教育的学术环境中,得到这些专家的支持和指导,能够实施当今引领潮流的教育战略。







“

教学团队精心设计了最佳教学内容,所提供的实际案例都来自他们的课堂经验,如此能让你更加完善教学技能”

## 管理人员



### Delgado Pérez, María José女士

- 佩尼亚拉尔学校 TPR 和数学教师
- 中学和高中教师
- 教育中心管理专家
- 与 McGraw Hill 出版社合作出版技术书籍
- 教育中心指导与管理硕士
- 小学、中学和大学预科管理与指导
- 英语专业教学文凭
- 工业工程师

## 教师

### Hitos, María女士

- ◆ 幼儿和小学教育数学专业教师
- ◆ 幼儿与小学教育教师
- ◆ 幼儿教育英语系协调员
- ◆ 获得马德里大区颁发的英语语言资格证书

### López Pajarón, Juan先生

- ◆ 教育护理集团蒙特克拉罗斯学校中学和高中科学教师
- ◆ 中学和高中教育项目协调员和负责人
- ◆ Tragsa 技术员
- ◆ 在环境保护领域拥有丰富经验的生物学家
- ◆ 拉里奥哈国际大学教育中心管理硕士

### Vega, Isabel女士

- ◆ 数学教学和学习障碍专业教师
- ◆ 小学教育教师
- ◆ 小学周期协调员
- ◆ 特殊教育和数学教学专业
- ◆ 教学专业毕业生

### Iglesias Serranilla, Elena女士

- ◆ 幼儿和小学教育音乐专业教师
- ◆ 小学教育第一阶段协调员
- ◆ 新学习方法培训

### Soriano de Antonio, Nuria女士

- ◆ 西班牙语和文学专业语言学家
- ◆ 阿方索·十世大学的中学, 预科和职业教育硕士
- ◆ 西班牙语作为外语硕士
- ◆ 教育中心管理与领导专家
- ◆ 西班牙语教学法专家
- ◆ 马德里康普顿斯大学的西班牙语语言学学士



借此机会了解教育领域的最新发展, 应用在日常实践中"

# 04

## 结构和内容

这个课程的教学大纲由教学团队按照 TECH 的指导方针设计:新颖、完整、真实和动态。在此基础上,我们制定了一套完整而新颖的教学大纲,毕业生会找到必要的信息,根据数学教学的最新趋势更新教学方式。因此,通过课程所提供的 450 个小时的理论、实践和补充材料,你将进行 100% 高级在线培训,实现最高的期望。







“

你知道在教育中使用互联网的好处吗？  
本课程将教你在保障儿童健康与安全  
的情况下使用互联网的最佳策略”

## 模块1. 幼儿教育课堂中的方法与学习基础

- 1.1. 幼儿教育中的全球化教学
  - 1.1.1. 合作学习
  - 1.1.2. 基于项目的方法
  - 1.1.3. 这个游戏
  - 1.1.4. 数学角落
  - 1.1.5. 日常活动(例行活动)
  - 1.1.6. 讲习班
  - 1.1.7. 规范的大型集体活动
- 1.2. 学前教育中数学知识的建构
  - 1.2.1. 简介
  - 1.2.2. 数学教与学的模式
  - 1.2.3. 数学知识的特殊性和意义
  - 1.2.4. 教学变量的学习与管理
  - 1.2.5. 数学学习中的错误和障碍
- 1.3. 学前教育中的数学课程
  - 1.3.1. 简介
  - 1.3.2. 教学换位
  - 1.3.3. 学前教育数学课程的一般考虑因素
  - 1.3.4. NCTM 的考虑因素
  - 1.3.5. 幼儿教育课程与推理关系
  - 1.3.6. 幼儿教育中的推理要素
  - 1.3.7. 学校数学课程与关系的建立
  - 1.3.8. 幼儿教育中的论证与数学话语
- 1.4. 数学中的创造性智慧Bits的方法
  - 1.4.1. 简介
  - 1.4.2. 创意的主要理论
  - 1.4.3. 学校数学的原则
  - 1.4.4. 数学课程标准
  - 1.4.5. 智慧Bits的方法
- 1.5. 针对有教育需求的学生的方法建议
  - 1.5.1. 简介
  - 1.5.2. 创建一个包容儿童多样性的学习环境
  - 1.5.3. 当今社会课堂中的多样性
  - 1.5.4. 全纳课堂氛围是对多样性的教育回应
  - 1.5.5. 教学方法的变革
  - 1.5.6. 从自身经验中积累数学知识
  - 1.5.7. 数学教学法
  - 1.5.8. 基本原则
  - 1.5.9. 方法的描述
- 1.6. 幼儿教育中数学教与学的教学方法原则
  - 1.6.1. 方法
  - 1.6.2. 基本方法
  - 1.6.3. 婴儿刺激
  - 1.6.4. 学习顺序
  - 1.6.5. 学习评估的特点
  - 1.6.6. 评估工具
- 1.7. 教学情境理论
  - 1.7.1. 简介
  - 1.7.2. 教学契约
  - 1.7.3. 基于TSD的学习
  - 1.7.4. 真实情况分析
  - 1.7.5. 变量及其管理
- 1.8. 教学资源和活动
  - 1.8.1. 数学学习的基本原则
  - 1.8.2. 培养数学学习兴趣的策略
  - 1.8.3. 逻辑数学材料与资源公用事业
  - 1.8.4. 非物质资源
  - 1.8.5. 适合学前儿童的数学活动
  - 1.8.6. 建设性逻辑数学活动

- 1.9. 目标和评价标准分析
  - 1.9.1. 目标分析(第一周期)
  - 1.9.2. 目标分析(第二周期)
  - 1.9.3. 内容分析
  - 1.9.4. 评估标准(第一周期)
  - 1.9.5. 评估标准(第二周期)
- 1.10. 幼儿教育评估
  - 1.10.1. 简介
  - 1.10.2. 儿童评估的特点
  - 1.10.3. 幼儿教育的教学评估
  - 1.10.4. 幼儿教育中的学习评估
  - 1.10.5. 监管框架
  - 1.10.6. 评分标准

## 模块2. 设计和编制教学材料:数学工作坊/数学游戏

- 2.1. 数学教育教学材料
  - 2.1.1. 简介
  - 2.1.2. 教学资源
  - 2.1.3. 教材的缺点
  - 2.1.4. 教学材料的优点
  - 2.1.5. 使用学习材料的因素
  - 2.1.6. 学习材料的功能
  - 2.1.7. 教学过程中的学习材料
  - 2.1.8. 材料的类型
- 2.2. 教材设计与开发简介
  - 2.2.1. 简介
  - 2.2.2. 教材设计简介
  - 2.2.3. 设置学习情境
  - 2.2.4. 设计和开发学习材料
  - 2.2.5. 辅助教学过程的教学材料
  - 2.2.6. 教材是否适合教学目的
  - 2.2.7. 学习材料的评估
  - 2.2.8. 自我评估

- 2.3. 操作材料
  - 2.3.1. 简介
  - 2.3.2. 逻辑积木
  - 2.3.3. 算盘
  - 2.3.4. 多基数积木
  - 2.3.5. 积木规则
  - 2.3.6. 地平面
  - 2.3.7. 七巧板
  - 2.3.8. 米、天平和烧杯
  - 2.3.9. 其他材料
- 2.4. 在课堂上使用操作材料
  - 2.4.1. 主动和参与式教学法
  - 2.4.2. 操作材料
  - 2.4.3. 通过挑战将操作材料引入课堂
  - 2.4.4. 操作材料的标准
  - 2.4.5. 学生的发展
  - 2.4.6. 教师作为项目指导者
  - 2.4.7. 开发操作材料的数学内容
  - 2.4.8. 课堂上的项目工作
  - 2.4.9. 教师和教材
- 2.5. 数字学习材料
  - 2.5.1. 简介
  - 2.5.2. 数的类型:自然数、整数、小数和十进制数
  - 2.5.3. 内容
  - 2.5.4. 逻辑数学思维
  - 2.5.5. 处理整数的材料
  - 2.5.6. 处理分数的材料
  - 2.5.7. 计算小数的材料
  - 2.5.8. 运算材料
  - 2.5.9. 学习数字的手工艺品

- 2.6. 学习测量的材料
  - 2.6.1. 简介
  - 2.6.2. 测量数量的单位和工具
  - 2.6.3. 测量块的内容
  - 2.6.4. 教学资源
  - 2.6.5. 使用长度单位的材料
  - 2.6.6. 质量单位教材
  - 2.6.7. 使用容量或体积单位的材料
  - 2.6.8. 使用表面积单位的材料
  - 2.6.9. 使用时间和货币单位的材料
- 2.7. 几何学习材料
  - 2.7.1. 模块 3: 几何
  - 2.7.2. 几何的重要性
  - 2.7.3. 盲鸡之谜
  - 2.7.4. 正方形平面
  - 2.7.5. 确定方向
  - 2.7.6. 小船游戏
  - 2.7.7. 中国七巧板
  - 2.7.8. 记忆游戏
- 2.8. 学习数学的漫画书
  - 2.8.1. 简介
  - 2.8.2. 漫画的概念
  - 2.8.3. 连环画的结构
  - 2.8.4. 数字漫画的教育用途
  - 2.8.5. 根据所积累的经验实现的目标
  - 2.8.6. 建议的使用形式
  - 2.8.7. 如何根据教学周期使用?
  - 2.8.8. 建议的活动
  - 2.8.9. 漫画、信息与传播技术和数学

- 2.9. 数学教学中的视听资源
  - 2.9.1. 视听语言: 一种新语言, 一种新方法
  - 2.9.2. 视听语言在教学中的益处
  - 2.9.3. 课堂上的视听能力
  - 2.9.4. 课堂上使用视听材料的十项原则
  - 2.9.5. 视听资源与数学教学
  - 2.9.6. 在数学中使用新技术的重要性
  - 2.9.7. 数学中的视频
  - 2.9.8. 数学摄影
- 2.10. 数学教育中的游戏
  - 2.10.1. 简介
  - 2.10.2. 游戏的概念
  - 2.10.3. 游戏的重要性
  - 2.10.4. 游戏在数学中的重要性
  - 2.10.5. 游戏的优势
  - 2.10.6. 游戏的缺点
  - 2.10.7. 游戏的各个阶段
  - 2.10.8. 战略
  - 2.10.9. 数学游戏

### 模块3. 学前和小学教育中的信息与传播技术开发课堂互动材料工作坊

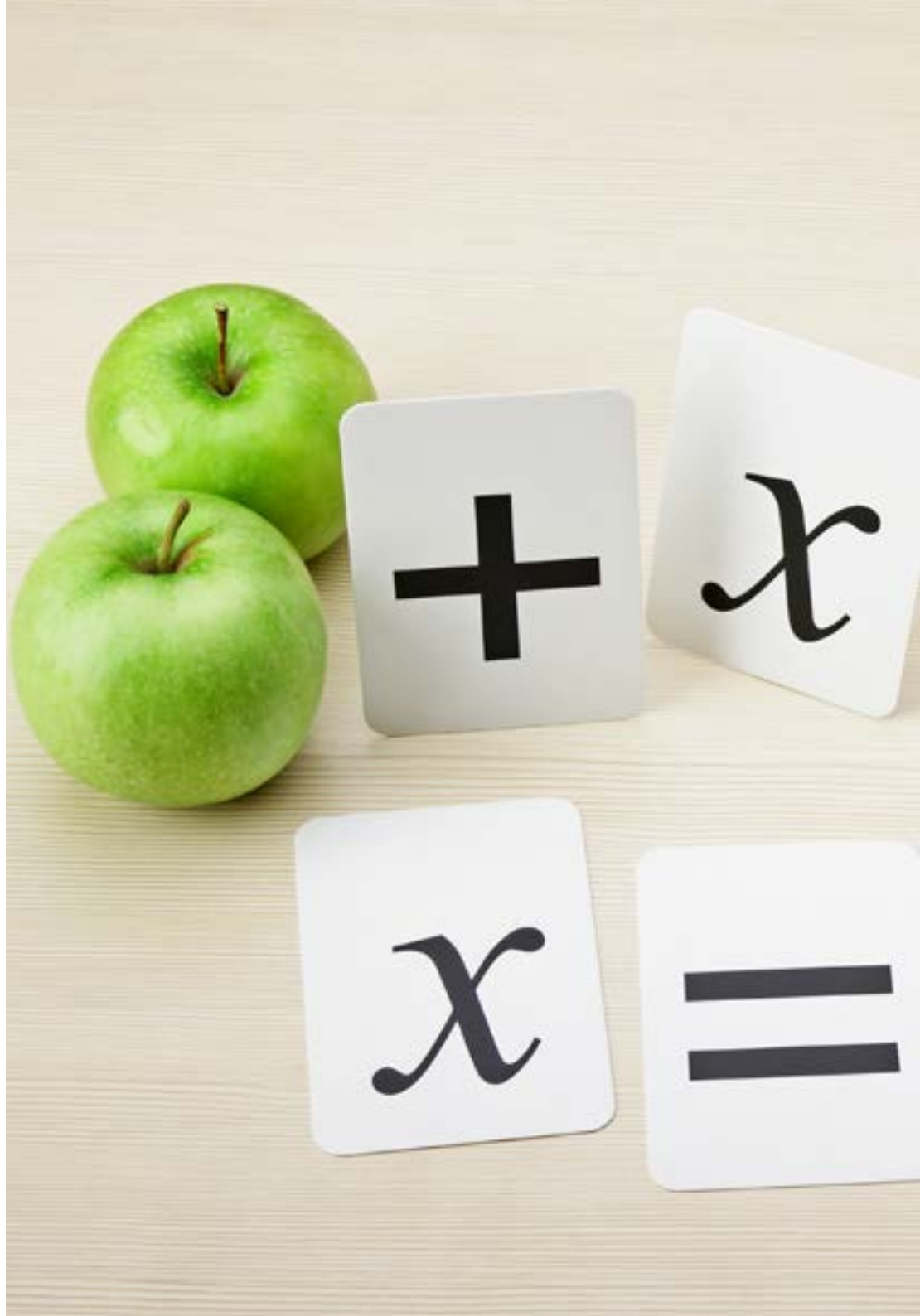
- 3.1. 信息和通信技术
  - 3.1.1. 什么是TIC?
  - 3.1.2. 理论
  - 3.1.3. 信息与传播技术的一般特征
  - 3.1.4. 教育中的信息与传播技术问题
  - 3.1.5. 教育中心使用信息与传播技术的必要性
  - 3.1.6. 在教育中心使用信息和传播技术
  - 3.1.7. 信息与传播技术整合计划





- 3.2. 在课堂上实施信息与传播技术的需求
  - 3.2.1. 设备
  - 3.2.2. 培训
  - 3.2.3. 协调员的作用
  - 3.2.4. 教师与信息通信技术
  - 3.2.5. 学前教育课堂中的信息与传播技术
  - 3.2.6. 信息与传播技术项目
  - 3.2.7. 初等教育中的信息与传播技术
  - 3.2.8. 信息与传播技术在教育中的应用:弊端
  - 3.2.9. 信息与传播技术的评估
- 3.3. 信息与传播技术在幼儿教育中的应用
  - 3.3.1. 学前教育课堂中的信息与传播技术
  - 3.3.2. 学前教育法律框架中的信息与传播技术
  - 3.3.3. 信息与传播技术和加德纳的多元智能
  - 3.3.4. 在学前教育中使用信息与传播技术的可能性
  - 3.3.5. 计算机的角落
  - 3.3.6. 发挥信息与传播技术在幼儿教育中的潜力
  - 3.3.7. 儿童早期教育中的数学教学法
  - 3.3.8. 幼儿教育信息和通信技术资源
- 3.4. 初等教育中的信息与传播技术
  - 3.4.1. 信息和传播技术对初等教育的影响
  - 3.4.2. 将信息和传播技术纳入教育主流:可能性与挑战
  - 3.4.3. 教育立法:信息与传播技术在小学教育中的应用
  - 3.4.4. 信息与传播技术整合的利弊
  - 3.4.5. 信息与传播技术支持下的新教学方法:积极和建设性的教学法
  - 3.4.6. 将虚拟平台纳入教学过程
  - 3.4.7. 采用新方法在线和虚拟教学
  - 3.4.8. 教育应用程序

- 3.5. 信息与传播技术的使用和积极的教学方法
  - 3.5.1. 积极的方法
  - 3.5.2. 优势
  - 3.5.3. 积极教学法的教育原则
  - 3.5.4. 利用信息与传播技术的积极教学法
  - 3.5.5. 基于项目的学习
  - 3.5.6. 协作与合作学习
  - 3.5.7. 利用信息与传播技术开展服务学习
  - 3.5.8. 翻转课堂
  - 3.5.9. 基于问题的学习
- 3.6. 数学课堂的计算机资源
  - 3.6.1. 平板电脑在教育中的应用
  - 3.6.2. 初等教育中的信息和通信技术, 培训建议
  - 3.6.3. AulaPlaneta 为你的数学课提供的最佳工具
  - 3.6.4. 学前教育的信息与传播技术资源
- 3.7. 计算机和互联网在教育中的应用
  - 3.7.1. 计算机辅助学习
  - 3.7.2. 互联网
  - 3.7.3. 互联网与教育框架的扩展
  - 3.7.4. 互联网对教育的益处
  - 3.7.5. 互联网对教育的弊端
  - 3.7.6. 互联网上的数学
  - 3.7.7. 数学学习网站
- 3.8. 游戏化课堂
  - 3.8.1. 什么是游戏化及其重要性?
  - 3.8.2. 游戏化的要素
  - 3.8.3. 游戏化的目标
  - 3.8.4. 教学过程游戏化的基本原理
  - 3.8.5. 如何实现教育游戏化?
  - 3.8.6. 幼儿教育中的游戏化
  - 3.8.7. 奖励分类
  - 3.8.8. 游戏化与游戏化
  - 3.8.9. 游戏化的负面影响
  - 3.8.10. 信息与传播技术在游戏化中的应用



- 3.9. 用于评估的信息与传播技术工具和资源
  - 3.9.1. 评估
  - 3.9.2. 作为评估手段的信息与传播技术
  - 3.9.3. 信息与传播技术评估工具
  - 3.9.4. 以不同方式进行评估的其他工具
- 3.10. 特殊教育需要中的信息与传播技术
  - 3.10.1. 法律框架
  - 3.10.2. 信息和通信技术如何帮助有特殊教育需要的学生?
  - 3.10.3. 为身体残疾学生提供信息和通信技术
  - 3.10.4. 为智障学生提供信息和通信技术
  - 3.10.5. 为听障学生提供信息和通信技术
  - 3.10.6. 视障学生的信息和通信技术
  - 3.10.7. 广泛性发育障碍
  - 3.10.8. 特殊教育需要的信息和通信技术资源

“通过本课程，你将设计出最好、最新颖的教学材料，为教育带来革命性的改变，你也将成为数学教学的典范”





# 05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。







“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 在TECH教育学校, 我们使用案例研究法

在具体特定情况下, 专业人士应该怎么做? 在整个课程中, 学生将面临多个基于真实情况的模拟案例, 他们必须调查, 建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性, 有大量的科学证据。

有了TECH, 教育家, 教师或讲师就会体验到一种学习的方式, 这种方式正在动摇世界各地传统大学的基础。



这是一种培养批判精神的技术, 使教育者准备好做出决定, 为论点辩护并对比意见。

“

你知道吗, 这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的? 案例法包括提出真实的复杂情况, 让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的教育者不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习被扎扎实实地转化为实践技能, 使教育者能够更好地将知识融入日常实践。
3. 由于使用了实际教学中出现的情况, 思想和概念的吸收变得更加容易和有效。
4. 投入努力的效率感成为对学生的一个非常重要的刺激, 这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。



## Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。



教育者将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况来学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的, 以促进沉浸式学习。



处在世界教育学的前沿,按照西班牙语世界中最好的在线大学(哥伦比亚大学)的质量指标, Re-learning 方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

这种方法已经培训了超过85000名教育工作者,在所有专业领域取得了前所未有的成功。我们的教学方法是在一个高要求的环境中发展起来的,大学学生的社会经济状况中等偏上,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准,我们的学习系统的总分是8.01分。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该大学项目的教育专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 视频教育技术和程序

TECH将最创新的技术,与最新的教育进展,带到了教育领域当前事务的前沿。所有这些,都是以你为出发点,以最严谨的态度,为你的知识内化和理解进行解释和说明。最重要的是,你可以想看几次就看几次。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





# 06 学位

幼儿课堂数学教材设计与开发专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。





“

完成课程, 不用出门或办理  
复杂的手续就获得学位!”

这个**幼儿课堂数学教材设计与开发专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: **幼儿课堂数学教材设计与开发专科文凭**

官方学时: **450小时**



健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科文凭

幼儿课堂数学教材设计与开发

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭

幼儿课堂数学教材设计与开发

