

## Corso Universitario

Aritmetica, Algebra, Geometria  
e Misurazione nella Scuola  
Primaria: il Gioco



## Corso Universitario

Aritmetica, Algebra, Geometria  
e Misurazione nella Scuola  
Primaria: il Gioco

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/educazione/corso-universitario/aritmetica-algebra-geometria-misurazione-scuola-primaria-gioco](http://www.techtute.com/it/educazione/corso-universitario/aritmetica-algebra-geometria-misurazione-scuola-primaria-gioco)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Risulta noto che il modello classico di insegnamento della matematica ha fallito. Per tale ragione, da decenni la pedagogia ricerca nuovi metodi basati sull'innovazione, la metacognizione e il problem solving, tecniche che hanno mostrato numerosi vantaggi nell'integrazione dei concetti numerici. Alla luce dei progressi di questi nuovi processi, TECH ha progettato questa specializzazione che fornisce agli insegnanti gli strumenti per trasformare l'apprendimento di Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione nella Scuola Primaria. Il tutto, in oltre 150 ore che comprendono i migliori contenuti teorico-pratici in modalità 100% online, grazie ai quali lo studente integrerà le conoscenze per affrontare il gioco come risorsa per l'apprendimento della matematica.



“

*Un Corso Universitario che ti permetterà di insegnare l'aritmetica di un numero naturale e le tecniche di calcolo mentale in modo efficiente ai tuoi studenti"*

Fin dalle sue origini nell'Antica Grecia, attraverso il rigore, le dimostrazioni matematiche e la loro ampia applicazione alle diverse branche della scienza, sono state sviluppate numerose strategie per implementare un metodo efficace per lo studio della matematica. Tuttavia, sebbene si sia evoluto nel corso degli anni e a causa della complessità dell'integrazione dei suoi concetti e delle sue procedure, gli obiettivi per i quali era stato concepito non sono stati raggiunti. Proprio in questo contesto entra in gioco l'innovazione pedagogica attuale, in cui lo studente viene reso parte attiva in un ambiente dinamico e arricchito per promuovere un apprendimento più efficace utilizzando lo strumento più divertente, il gioco.

Per tale ragione, è fondamentale che gli insegnanti si aggiornino costantemente in questa materia e rinnovino le loro competenze comunicative con l'obiettivo di trasmettere le conoscenze in modo efficace, senza perdere un briciolo di rigore e guadagnando seguaci. A tal fine, TECH ha creato questo Corso Universitario, con l'obiettivo di fornire agli studenti l'accesso a un insegnamento che amplierà le loro competenze nell'affrontare le difficoltà e gli errori nell'apprendimento della matematica nella Scuola Primaria.

Il tutto, grazie a una modalità 100% online, che consentirà allo studente di ottenere un apprendimento efficiente grazie alla gestione dei propri orari di studio come desidera. Inoltre, i contenuti didattici di questa specializzazione sono stati sviluppati dai migliori esperti di Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione, in modo che le conoscenze acquisite siano pienamente applicabili nella loro esperienza lavorativa.

**Il Corso Universitario in Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione nella Scuola Primaria: il Gioco** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studi presentati da specialisti in Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Apprendi in un ambiente dinamico, attraverso attività collaborative e casi di studio offerti da TECH in questo esclusivo Corso Universitario"*

“

*La matematica può essere divertente e tu potrai riuscire a trasmetterla attraverso gli strumenti che acquisirai grazie questo Corso Universitario"*

*Approfondisci il gioco come strategia per l'apprendimento logico-matematico e diventa un insegnante specializzato e dinamico.*

*Investi nella tua preparazione, acquisisci le competenze e le abilità necessarie per migliorare te stesso e il tuo futuro professionale.*

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

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

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



# 02

## Obiettivi

Nel suo intento di fornire agli studenti un'istruzione esclusiva e di qualità, TECH garantisce il raggiungimento di una serie di obiettivi prestabiliti in tutte le sue specializzazioni. In questo modo, allo studente che completerà questo programma verrà garantita l'acquisizione di conoscenze accurate e conformi all'attuale realtà educativa del settore. A tal fine, gli verranno fornite 150 ore del miglior materiale teorico e pratico, oltre a una moltitudine di contenuti aggiuntivi con i quali sarà possibile approfondire in modo personalizzato le difficoltà e gli errori nel processo di apprendimento delle operazioni additive.







“

*Raggiungi i tuoi obiettivi più ambiziosi attraverso un Corso universitario adattato a te e ai requisiti del panorama accademico attuale”*



## Obiettivi generali

- ♦ Fornire agli studenti una conoscenza teorica e strumentale che gli consenta di acquisire e sviluppare le competenze e le abilità necessarie per svolgere il proprio lavoro di insegnante
- ♦ Pianificare giochi didattici per l'apprendimento della matematica
- ♦ Gamificare la classe, una nuova risorsa per la motivazione e l'apprendimento applicato alla matematica

“

*Affina le tue abilità nell'insegnamento della matematica attraverso il gioco e diventa un insegnante di alto livello”*





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Introdurre il concetto di quantità, di espressione numerica e di operazioni aritmetiche attraverso la manipolazione e la sperimentazione
- ♦ Progettare materiali adatti all'apprendimento del numero, dell'aritmetica, delle operazioni e dell'algebra
- ♦ Conoscere il numero naturale e il sistema di numerazione decimale
- ♦ Comprendere la struttura additiva, moltiplicativa e di divisione, nonché le possibili difficoltà ed errori nell'applicarle
- ♦ Comprendere il concetto di numero decimale all'interno del curriculum della Scuola Primaria, nonché il suo ordinamento, il confronto e le operazioni di base
- ♦ Prendere coscienza della misurazione delle grandezze e delle loro difficoltà nel processo di misurazione

# 03

## Direzione del corso

TECH include in tutti i suoi corsi il supporto di un personale docente composto da un team specializzato nell'area di studio. Per tale ragione, per questo Corso Universitario, TECH ha selezionato un personale docente con un'ampia e vasta esperienza che metteranno a disposizione degli studenti l'esperienza del loro background professionale. In questo modo, lo studente sarà in grado di attingere alla loro esperienza, così come alla loro pratica nel contesto più attuale, al fine di aggiornare e implementare strategie innovative nello sviluppo della propria pratica educativa.





“

*Approfondisci l'insegnamento e l'apprendimento dei numeri razionali sotto la guida dei migliori esperti in matematica grazie a questa qualifica esclusiva di TECH"*

## Direzione



### Dott.ssa Delgado Pérez, María José

- ♦ Insegnante di TPR (Total Physical Response) e Matematica presso il Colegio Peñalar
- ♦ Insegnante di Scuola Secondaria e Superiore
- ♦ Esperta in Direzione di Istituti Educativi
- ♦ Coautrice di libri di tecnologia con l'Editore McGraw Hill
- ♦ Master in Direzione e Gestione di Istituti Educativi
- ♦ Esperienza in Direzione e Gestione nelle Scuole Primarie, Secondarie e Superiori
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione con Specializzazione in Inglese

## Personale docente

### Dott.ssa Hitos, María

- ♦ Insegnante di Educazione Infantile e Primaria specializzata in Matematica
- ♦ Insegnante di Educazione Infantile e Primaria
- ♦ Coordinatrice del Dipartimento di Inglese per l'Infanzia
- ♦ Abilitazione Linguistica in Inglese rilasciata dalla Comunità di Madrid

### Dott.ssa Iglesias Serranilla, Elena

- ♦ Insegnante di Educazione Infantile e Primaria con specializzazione in Musica
- ♦ Coordinatrice del Primo Ciclo della Scuola Primaria
- ♦ Formazione in Nuove Metodologie di Apprendimento



**Dott. López Pajarón, Juan**

- ♦ Insegnante di Scienze per la Scuola Secondaria e Superiore presso il Colegio Montesclaros del Gruppo Educare
- ♦ Coordinatore e Responsabile dei Progetti Educativi per la Scuola Secondaria e Superiore
- ♦ Tecnico presso Tragsa
- ♦ Biologo con esperienza nel campo della Conservazione dell'Ambiente

**Dott.ssa Soriano de Antonio, Nuria**

- ♦ Insegnante di Lingua e Letteratura per la Scuola Secondaria e Superiore presso il Colegio Montesclaros, Madrid, Spagna
- ♦ Filologa Spagnola specializzata in Lingua e Letteratura

**Dott.ssa Soriano de Antonio, Nuria**

- ♦ Insegnante di Lingua e Letteratura per la Scuola Secondaria e Superiore presso il Colegio Montesclaros a Madrid, Spagna
- ♦ Filologa spagnola specializzata in Lingua e Letteratura

**Dott.ssa Vega, Isabel**

- ♦ Insegnante specializzata in Didattica della Matematica e Problematiche dell'Apprendimento
- ♦ Insegnante di Scuola Primaria
- ♦ Coordinatrice del Ciclo di Primaria
- ♦ Specializzata in Educazione Speciale e Didattica della Matematica
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione

04

# Struttura e contenuti

Il contenuto di questo Corso Universitario è stato progettato da un personale docente esperto in matematica, in particolare nell'insegnamento dell'Aritmetica, dell'Algebra, della Geometria e della Misurazione nella Scuola Primaria. Pertanto, sono state incluse 150 ore di contenuti teorico, pratici e aggiuntivi all'avanguardia presentati con diversi formati audiovisivi. Con l'utilizzo della rivoluzionaria metodologia didattica di TECH, il Relearning, lo studente assisterà a un insegnamento naturale e progressivo, senza la necessità di passare ore a memorizzare. In questo modo, allo studente sarà garantita un'esperienza accademica senza precedenti, adattata alle richieste e alle esigenze di tutti gli studenti che accedono a questo programma.





“

*Condurrà lezioni in modo pratico e divertente grazie a questa specializzazione progettata da esperti in Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione”*

## Modulo 1. Aritmetica, Algebra e Misurazione: Il gioco

- 1.1. Il numero naturale e la sua didattica
  - 1.1.1. Numeri naturali e sistemi numerici decimali nel programma scolastico
  - 1.1.2. Corrispondenza
  - 1.1.3. Numero naturale
  - 1.1.4. Uso del numero
  - 1.1.5. Sistemi di numerazione
  - 1.1.6. Sistema di numerazione decimale
  - 1.1.7. Difficoltà ed errori
  - 1.1.8. Fasi e strategie di insegnamento
  - 1.1.9. Materiali
- 1.2. Aritmetica di un numero naturale
  - 1.2.1. Struttura addizionale
  - 1.2.2. Difficoltà ed errori nel processo e nell'apprendimento delle operazioni additive
  - 1.2.3. Struttura della moltiplicazione e della divisione
  - 1.2.4. Struttura della moltiplicazione e della divisione
  - 1.2.5. Proprietà
  - 1.2.6. Problemi di addizione
  - 1.2.7. Classificazione dei problemi moltiplicativi
  - 1.2.8. Curriculum scolastico
  - 1.2.9. Tecniche di calcolo mentale
- 1.3. Insegnamento e apprendimento dei numeri razionali
  - 1.3.1. I numeri razionali e il curriculum
  - 1.3.2. Frazioni
  - 1.3.3. Operazioni con le frazioni
  - 1.3.4. Equivalenze
  - 1.3.5. Confronto di frazioni
  - 1.3.6. Insegnare
  - 1.3.7. Materiali
- 1.4. Insegnamento e apprendimento dei numeri decimali
  - 1.4.1. Numeri decimali nel curriculum ufficiale
  - 1.4.2. Storia della notazione decimale
  - 1.4.3. Numeri decimali
  - 1.4.4. Estensione del sistema di numerazione
  - 1.4.5. Operazioni con i numeri decimali
  - 1.4.6. Approssimazione decimale
  - 1.4.7. Quante cifre decimali ha una frazione?
  - 1.4.8. Introduzione dei decimali dalle misure
- 1.5. La misurazione delle grandezze e la sua didattica
  - 1.5.1. Contesto e storia
  - 1.5.2. Grandezze e misure. Misure dirette
  - 1.5.3. Obiettivi dell'insegnamento delle grandezze e della loro misurazione nella Scuola Primaria
  - 1.5.4. Apprendimento della misurazione delle grandezze
  - 1.5.5. Difficoltà ed errori nell'apprendimento delle grandezze e della loro misurazione
  - 1.5.6. Unità di misura
  - 1.5.7. Misura diretta. Procedure di misurazione
  - 1.5.8. Misura indiretta e proporzionalità
  - 1.5.9. Proporzionalità aritmetica
- 1.6. Geometria piana
  - 1.6.1. La geometria nel curriculum
  - 1.6.2. L'inizio della geometria
  - 1.6.3. Elementi di geometria
  - 1.6.4. Poligoni
  - 1.6.5. Poligoni
  - 1.6.6. Triangoli
  - 1.6.7. Quadrilateri
  - 1.6.8. Figure curvilinee



- 1.7. Geometria nello spazio e movimenti geometrici nel piano
  - 1.7.1. Considerazioni curricolari
  - 1.7.2. Riconoscimento di oggetti: Oggetti geometrici
  - 1.7.3. Angoli nello spazio
  - 1.7.4. Poliedri
  - 1.7.5. Corpi rotondi
  - 1.7.6. Isometrie nel curriculum
  - 1.7.7. Che cos'è la simmetria?
  - 1.7.8. Trasformazioni geometriche
- 1.8. I contributi di Piaget e Van Hiele al campo della geometria
  - 1.8.1. La ricerca di Piaget sullo sviluppo dei concetti geometrici
  - 1.8.2. Il modello Van Hiele
  - 1.8.3. Livello 0. Visualizzazione del riconoscimento
  - 1.8.4. Livello 1. Analisi
  - 1.8.5. Livello 2. Deduzione informale
  - 1.8.6. Livello 3. Deduzione formale
  - 1.8.7. Livello 4. Rigore
  - 1.8.8. La teoria cognitiva di Duval
- 1.9. Statistica e probabilità
  - 1.9.1. Statistica e probabilità nel curriculum scolastico
  - 1.9.2. Statistica e le sue applicazioni
  - 1.9.3. Concetti di base
  - 1.9.4. Tabelle e grafici
  - 1.9.5. Il linguaggio del calcolo delle probabilità
  - 1.9.6. Insegnamento di statistica e probabilità
  - 1.9.7. Fasi di apprendimento della statistica e della probabilità
  - 1.9.8. Errori e difficoltà nell'apprendimento della statistica e della probabilità
- 1.10. Apprendere la matematica attraverso il gioco
  - 1.10.1. Introduzione
  - 1.10.2. Il gioco come risorsa per l'apprendimento
  - 1.10.3. Il gioco come strategia per l'apprendimento logico-matematico
  - 1.10.4. L'importanza degli angoli nell'Educazione Infantile
  - 1.10.5. LEGO come risorsa
  - 1.10.6. Geometria e frazioni con i pezzi LEGO
  - 1.10.7. EntusiasMat
  - 1.10.8. ABN

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## 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 situazioni 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.



## 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.*





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 questi elementi in modo concentrico.

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



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

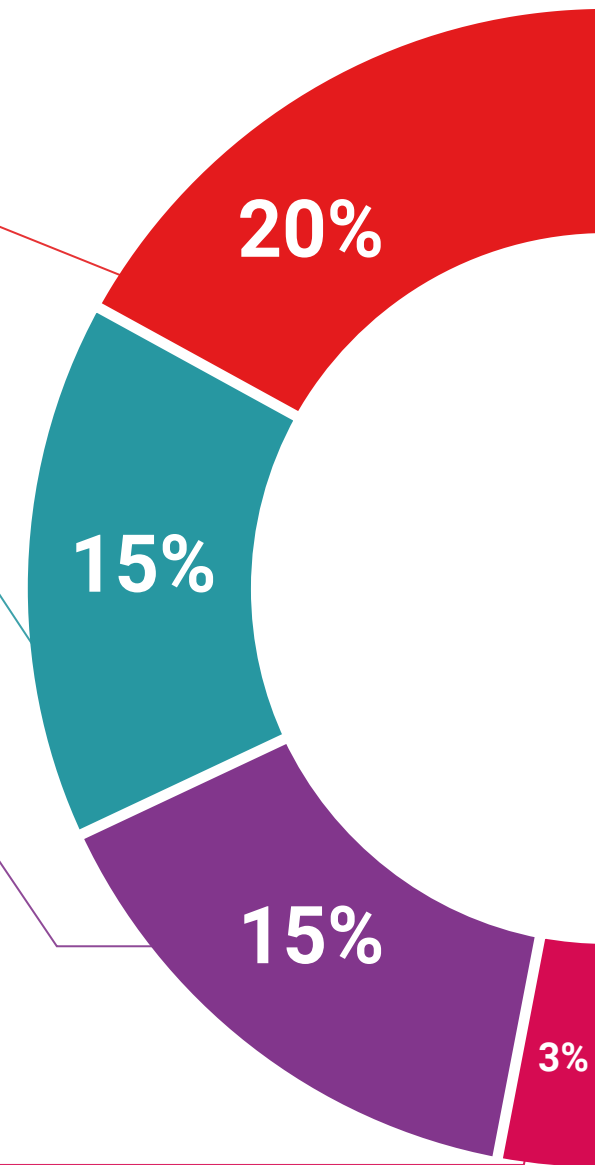
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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.



06

# Titolo

Il Corso Universitario in Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione nella Scuola Primaria: il Gioco garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione nella Scuola Primaria: il Gioco** 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Corso Universitario in Aritmetica, Algebra, Geometria e Misurazione nella Scuola Primaria: il Gioco**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**



\*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.

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

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Aritmetica, Algebra, Geometria  
e Misurazione nella Scuola  
Primaria: il Gioco

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario

Aritmetica, Algebra, Geometria  
e Misurazione nella Scuola  
Primaria: il Gioco

