

## Corso Universitario

TIC nella Scuola dell'Infanzia  
e Primaria. Gamification  
nell'Insegnamento  
della Matematica

$$x = \frac{7 \cdot 4}{12} = \frac{28}{12} = \frac{7}{3}$$

$$\begin{cases} 12x + 20y = 48 \\ 12x + 24y = 66 \\ 1x + 9y = 5 \end{cases}$$

$$\begin{cases} 12x + 20y = 48 \\ 12x + 24y = 66 \\ 1x + 9y = 5 \end{cases}$$



## Corso Universitario

TIC nella Scuola dell'Infanzia  
e Primaria. Gamification  
nell'Insegnamento  
della Matematica

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/educazione/corso-universitario/tic-scuola-infanzia-primaria-gamification-insegnamento-matematica](http://www.techtute.com/it/educazione/corso-universitario/tic-scuola-infanzia-primaria-gamification-insegnamento-matematica)

# 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

L'uso delle nuove tecnologie in classe come risorsa didattica nell'area della Matematica è sempre più presente nei centri educativi.

Questo programma si occupa dell'uso delle TIC nell'area della Matematica nella Scuola dell'Infanzia e Primaria, dello sviluppo di materiali interattivi per la Classe e della progettazione e creazione di laboratori come veicolo per l'attenzione alle diversità.



“

*Questo Corso Universitario in TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica genererà un senso di sicurezza nello svolgimento della tua attività, che ti aiuterà a crescere personalmente e professionalmente"*

Questo Corso Universitario offre una preparazione su diverse risorse non matematiche in relazione ad altre discipline come la musica, la letteratura, l'arte e la biologia.

Questo programma approfondisce anche l'applicazione della Gamification in Classe, fornendo conoscenze, competenze e gli strumenti più comuni di questa metodologia. Dedicando inoltre una parte del programma all'Apprendimento Cooperativo in Matematica applicato alle TIC, attraverso risorse come la creazione di un Wiki o di una Webquest, Google Apps for Education, Edmodo, Padlet, ecc.

Presta particolare attenzione alle piattaforme didattiche e alle aule virtuali nelle aule fisiche, proponendo le più importanti per il campo della Matematica.

Per quanto riguarda la valutazione, fornisce diverse risorse TIC per la valutazione nell'area della Matematica, utilizzando gli strumenti più comuni attualmente in uso.

L'uso delle nuove tecnologie in Classe come risorsa didattica nell'area della Matematica è sempre più presente nei centri educativi.

Questo Corso Universitario tratterà l'uso delle TIC nell'area della Matematica nella Scuola dell'Infanzia e Primaria, lo sviluppo di materiali interattivi per la Classe e della progettazione e creazione di laboratori come veicolo per l'attenzione alle diversità.

Questo **Corso Universitario in TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 75 casi pratici presentati da esperti delle TIC nella Scuola Infantile e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità sulle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi delle metodologie innovative sulle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica



*Aggiorna le tue conoscenze grazie al programma del Corso Universitario in TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica*

“

*Questo Corso Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze sulle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica, otterrai una qualifica rilasciata da TECH Università Tecnologica”*

Il personale docente comprende professionisti appartenenti all'ambito delle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica, 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 su Problemi, mediante il quale lo studente dovrà cercare di risolvere i diversi casi pratici che gli verranno presentati durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama nel campo delle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica.

*Acquisisci sicurezza nel processo decisionale aggiornando le tue conoscenze grazie a questo Corso Universitario.*

*Cogli l'occasione per conoscere gli ultimi sviluppi delle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica e migliora l'apprendimento dei tuoi studenti.*



02

# Obiettivi

Questo Corso Universitario in TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica è stato progettato per consentire agli studenti di identificare gli errori e i blocchi più comuni nell'insegnamento della Matematica.



“

*Questo Corso universitario è orientato in modo da poter aggiornare le tue conoscenze sulle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica, con l'impiego della più recente tecnologia educativa, per contribuire con qualità e sicurezza al processo decisionale e di follow-up dei tuoi studenti"*



### Obiettivo generale

---

- Fornire agli studenti una preparazione avanzata e specializzata, basata su conoscenze teoriche e strumentali che consentano loro di acquisire e sviluppare le competenze e le abilità necessarie per ottenere una qualifica professionale nell'Insegnamento della Matematica nella Scuola dell'Infanzia e Primaria

“

*Cogli l'opportunità e aggiorna le tue conoscenze sulle ultime novità della gestione delle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica”*





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Comprendere l'importanza dell'uso delle TIC nelle Classi della Scuola dell'Infanzia e della Primaria e le considerazioni precedenti da non sottovalutare
- ♦ Tenere conto delle esigenze personali e materiali nell'implementazione delle TIC in Classe
- ♦ Essere in grado di utilizzare le risorse informatiche applicate all'insegnamento della Matematica
- ♦ Saper utilizzare Internet e cercare informazioni sul web per applicarle in durante l'Insegnamento della Matematica
- ♦ Creare e progettare contenuti e risorse interattive da utilizzare successivamente in Classe
- ♦ Gamificare la classe, una nuova risorsa per la motivazione e l'apprendimento applicato alla Matematica
- ♦ Sensibilizzare sull'importanza del lavoro collaborativo in Classe e sugli strumenti disponibili
- ♦ Valutare le conoscenze acquisite con le nuove tecnologie utilizzando le stesse
- ♦ Sviluppare laboratori per l'Insegnamento della Matematica nella Scuola dell'Infanzia e Primaria

03

# Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende i maggiori esperti di TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica che apportano a questa specializzazione l'esperienza maturata nel proprio lavoro. Altri esperti di riconosciuto prestigio partecipano inoltre alla pianificazione e all'elaborazione del programma, completandolo in modo interdisciplinare.



“

*Impara dai professionisti di riferimento, gli ultimi sviluppi nelle procedure nel campo delle TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica”*

## Direzione



### Dott.ssa Delgado Pérez, María José

- ♦ Ingegnere Industriale
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione con specializzazione in Inglese
- ♦ Professoressa di Matematica, tecnologia, programmazione, robotica, biologia, arti plastiche, fisica e chimica di scuola secondaria di primo e secondo grado
- ♦ Master in Direzione e Gestione di Centri Educativi
- ♦ Professionista con esperienza in direzione e gestione in Scuola Primaria, Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado, gestendo un gruppo di persone di oltre 25 professori
- ♦ Eccellente comunicatrice, orientata ai risultati, empatica e molto vicina a tutti

## Personale docente

### Dott.ssa Hitos, María

- ♦ Maestra di Scuola dell'Infanzia e Primaria
- ♦ Coordinatrice di inglese per l'Infanzia
- ♦ Abilitazione alla Lingua Inglese da parte della Comunità di Madrid
- ♦ Vasta esperienza nell'insegnamento della Matematica nella Scuola Primaria e Secondaria

### Dott.ssa Iglesias Serranilla, Elena

- ♦ Insegnante di Scuola dell'Infanzia e Primaria, specializzazione in Musica
- ♦ Coordinatrice del Primo Ciclo di Scuola Primaria
- ♦ Specializzazione in nuove metodologie di apprendimento

### Dott. López Pajarón, Juan

- ♦ Biologo con esperienza nel campo della conservazione ambientale
- ♦ Professore di Scienze della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
- ♦ Master in Direzione e Gestione di Centri Educativi
- ♦ Coordinatore del Secondo Ciclo di Scuola Secondaria e responsabile dei progetti scolastici

### Dott.ssa Soriano de Antonio, Nuria

- ♦ Insegnante di Lingua e Letteratura di Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado presso la Scuola Montesclaros (Cerceda, Madrid)
- ♦ Filologia Ispanica

### Dott.ssa Vega, Isabel

- ♦ Insegnante di Scuola Primaria specializzata in Pedagogia Speciale
- ♦ Coordinatrice del ciclo di Scuola Primaria
- ♦ Vasta esperienza nell'insegnamento della Matematica e problemi di apprendimento



04

# Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un team di professionisti provenienti dai migliori centri educativi e università spagnole, consapevoli dell'attualità della preparazione innovativa e impegnati in un insegnamento di qualità attraverso le nuove tecnologie educative.



“

Questo Corso Universitario in TIC  
nella Scuola dell'Infanzia e Primaria.  
Gamification nell'Insegnamento della  
Matematica possiede il programma più  
completo e aggiornato del mercato”

**Modulo 1. TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Sviluppo di materiali interattivi per la Classe. Laboratori**

- 1.1. Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
  - 1.1.1. Cosa sono le TIC?
  - 1.1.2. Quadro teorico
  - 1.1.3. Caratteristiche generali delle TIC
  - 1.1.4. Problemi delle TIC nell'istruzione
  - 1.1.5. La necessità di utilizzare le TIC nei centri educativi
  - 1.1.6. L'uso delle TIC nei centri educativi
  - 1.1.7. Piano di integrazione delle TIC
- 1.2. Esigenze di implementazione delle TIC in Classe
  - 1.2.1. Strumentazione
  - 1.2.2. Educazione
  - 1.2.3. Ruolo del coordinatore
  - 1.2.4. L'insegnante e le TIC
  - 1.2.5. Le TIC nelle aule della scuola dell'infanzia
  - 1.2.6. Progetti TIC
  - 1.2.7. Le TIC nell'istruzione primaria
  - 1.2.8. Le TIC nell'istruzione: gli svantaggi
  - 1.2.9. Valutazione delle TIC
- 1.3. Le TIC nella Scuola dell'Infanzia
  - 1.3.1. Le TIC nelle aule della scuola dell'infanzia
  - 1.3.2. Le TIC nel quadro giuridico della Scuola dell'Infanzia
  - 1.3.3. TIC e intelligenze multiple di Gardner
  - 1.3.4. Alcune possibilità di utilizzo delle TIC nell'istruzione prescolare
  - 1.3.5. Utilizzo del computer
  - 1.3.6. Approccio al potenziale delle TIC nella Scuola dell'Infanzia
  - 1.3.7. Didattica della Matematica nella Scuola Primaria
  - 1.3.8. Risorse TIC per la Scuola dell'Infanzia



- 1.4. Le TIC nella Scuola Primaria
  - 1.4.1. Impatto delle TIC nella Scuola Primaria
  - 1.4.2. Integrazione delle TIC nell'istruzione: possibilità e sfide
  - 1.4.3. Legislazione educativa: TIC nella Scuola Primaria
  - 1.4.4. Vantaggi e svantaggi dell'integrazione delle TIC
  - 1.4.5. Nuove metodologie di insegnamento supportate dalle TIC: una pedagogia attiva e costruttiva
  - 1.4.6. Inclusione di piattaforme virtuali nel processo di insegnamento-apprendimento
  - 1.4.7. Adattare una nuova metodologia. Insegnamento online e virtuale
  - 1.4.8. Applicazioni didattiche
- 1.5. L'uso delle TIC e delle metodologie attive
  - 1.5.1. Metodologie attive
  - 1.5.2. Vantaggi
  - 1.5.3. Principi educativi delle metodologie attive
  - 1.5.4. Metodologie attive che utilizzano le TIC
  - 1.5.5. Apprendimento basato su progetti
  - 1.5.6. Apprendimento collaborativo e cooperativo
  - 1.5.7. Apprendimento di servizio nell'uso delle TIC
  - 1.5.8. Flipped classroom
  - 1.5.9. Apprendimento basato su problemi
- 1.6. Risorse informatiche per l'insegnamento della Matematica
  - 1.6.1. I tablet nell'istruzione
  - 1.6.2. Le TIC nella Scuola Primaria, una proposta didattica
  - 1.6.3. I migliori strumenti per le lezioni di Matematica secondo AulaPlaneta
  - 1.6.4. Risorse TIC nella Scuola dell'Infanzia
- 1.7. Il computer e Internet nell'educazione
  - 1.7.1. Apprendimento assistito dal computer
  - 1.7.2. Internet
  - 1.7.3. Internet e l'espansione del quadro educativo
  - 1.7.4. I vantaggi di Internet nell'educazione
  - 1.7.5. Svantaggi di Internet sull'istruzione
  - 1.7.6. Matematica su Internet
  - 1.7.7. Siti web per lavorare sulla Matematica
- 1.8. Gamification in Classe
  - 1.8.1. Che cos'è la gamification e qual è la sua importanza?
  - 1.8.2. Elementi della gamification
  - 1.8.3. Obiettivi della gamification
  - 1.8.4. Fondamenti della gamification nel processo di insegnamento-apprendimento
  - 1.8.5. Come applicare la gamification all'istruzione?
  - 1.8.6. Gamification e Scuola dell'Infanzia
  - 1.8.7. Ricompense. Classificazione
  - 1.8.8. Gamification vs. ludicizzazione
  - 1.8.9. Aspetti negativi della gamification
  - 1.8.10. Uso delle TIC nella gamification
- 1.9. Strumenti e risorse TIC per la valutazione
  - 1.9.1. La valutazione
  - 1.9.2. Le TIC come strumento di valutazione
  - 1.9.3. Strumenti di valutazione delle TIC
  - 1.9.4. Altri strumenti per valutare in modo diverso
- 1.10. Le TIC nell'assistenza degli studenti con Bisogni Educativi Specializzati
  - 1.10.1. Quadro legale
  - 1.10.2. In che modo le TIC aiutano gli alunni con BES?
  - 1.10.3. TIC per studenti con disabilità fisiche
  - 1.10.4. TIC per studenti con disabilità mentali
  - 1.10.5. TIC per studenti con problemi di udito
  - 1.10.6. TIC per studenti con disabilità visiva
  - 1.10.7. Disturbi generalizzati dello sviluppo
  - 1.10.8. Risorse TIC per BES

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 TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica 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 TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica** 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 TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Gamification nell'Insegnamento della Matematica**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*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 innovazione  
conoscenza presente  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

### Corso Universitario

TIC nella Scuola dell'Infanzia  
e Primaria. Gamification  
nell'Insegnamento  
della Matematica

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario

TIC nella Scuola dell'Infanzia  
e Primaria. Gamification  
nell'Insegnamento  
della Matematica

