

Esperto Universitario

Disegno e Realizzazione di
Materiali Didattici di Matematica
nella Scuola dell'Infanzia





Esperto Universitario

Disegno e Realizzazione di
Materiali Didattici di Matematica
nella Scuola dell'Infanzia

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: <http://www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-disegno-realizzazione-materiali-didattici-matematica-scuola-infanzia>

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 24

06

Titolo

pag. 32

01

Presentazione

Le continue ricerche che sono state condotte nel settore dell'insegnamento hanno permesso di progettare nuove strategie didattiche che si sono rivelate notevolmente più efficaci di quelle utilizzate fino ad allora. Una delle materie che ha beneficiato di questi progressi è la Matematica. Al fine di consentire agli insegnanti di Scuola dell'Infanzia di implementare nella loro pratica le tecniche pedagogiche più innovative per la creazione di risorse, TECH ha sviluppato questo programma completo. Si tratta di una qualifica 100% online che ti permetterà di implementare nella vostra pratica le migliori metodologie attraverso laboratori e giochi, per contribuire ad un insegnamento di altissimo livello con l'uso delle TIC e dei materiali interattivi.



“

Il punto di forza di questo programma è quello di fornire le chiavi per poter svolgere un insegnamento basato sul divertimento e sull'uso delle TIC come strumento indispensabile”

Promuovere lo spirito di ricerca negli studenti attraverso l'insegnamento dinamico della Matematica è diventato un obiettivo molto perseguito dai professionisti della Scuola dell'Infanzia. Infatti, grazie all'inclusione, ad esempio, delle TIC in classe, oggi è possibile progettare piani pedagogici di ultima generazione in cui gli studenti imparano divertendosi, favorendo anche altre abilità come lavoro di squadra, problem solving, autogestione, controllo del tempo o il ragionamento logico. Si tratta quindi di una nuova era per l'insegnamento, e in cui gli specialisti hanno a disposizione una miriade di strategie innovative per realizzarla.

Con lo scopo di fornire loro un aggiornamento delle loro strategie didattiche attraverso la conoscenza delle migliori e più avanzate metodologie, TECH, insieme a un team esperto in Educazione Infantile, ha sviluppato un programma completo che raccoglie, proprio, l'informazione più dinamica e completa al riguardo. Si tratta di un titolo distribuito in 450 ore in cui il laureato potrà approfondire i metodi di apprendimento che stanno avendo i migliori risultati nei principali sistemi educativi del mondo, e nella tecnica e nella produzione di materiali didattici per l'insegnamento attraverso il gioco e laboratori. Inoltre, si concentra nell'inserimento delle TIC in classe attraverso la configurazione di materiali interattivi e l'uso di applicazioni specializzate per le diverse età, nonché alle esigenze dei diversi profili accademici (NEAE, NEE, autismo, ecc.).

Tutto questo in modo 100% online e per 6 mesi in cui avrai accesso illimitato a un Campus Virtuale di ultima generazione e in cui, oltre al programma, troverai casi pratici e contenuti aggiuntivi diversi: video in dettaglio, articoli di ricerca, letture complementari, notizie, esercizi di conoscenza di sé e molto altro! In questo modo, potrai affinare le tue capacità didattiche per l'avvio di un progetto educativo innovativo, dinamico e, soprattutto, benefico per l'apprendimento della matematica in Scuola dell'Infanzia.

Questo **Esperto Universitario in Disegno e Realizzazione di Materiali Didattici di Matematica nella Scuola dell'Infanzia** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti dell'insegnamento di Matematica
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a internet



Avrai accesso a 450 ore di contenuti diversi, in cui troverai risorse dinamiche da utilizzare nelle tue lezioni"

“ *Approfondirai le metodologie pedagogiche più avanzate e innovative, in modo che le tue lezioni diventino ambienti dinamici, inclusivi e ampiamente educativi*”

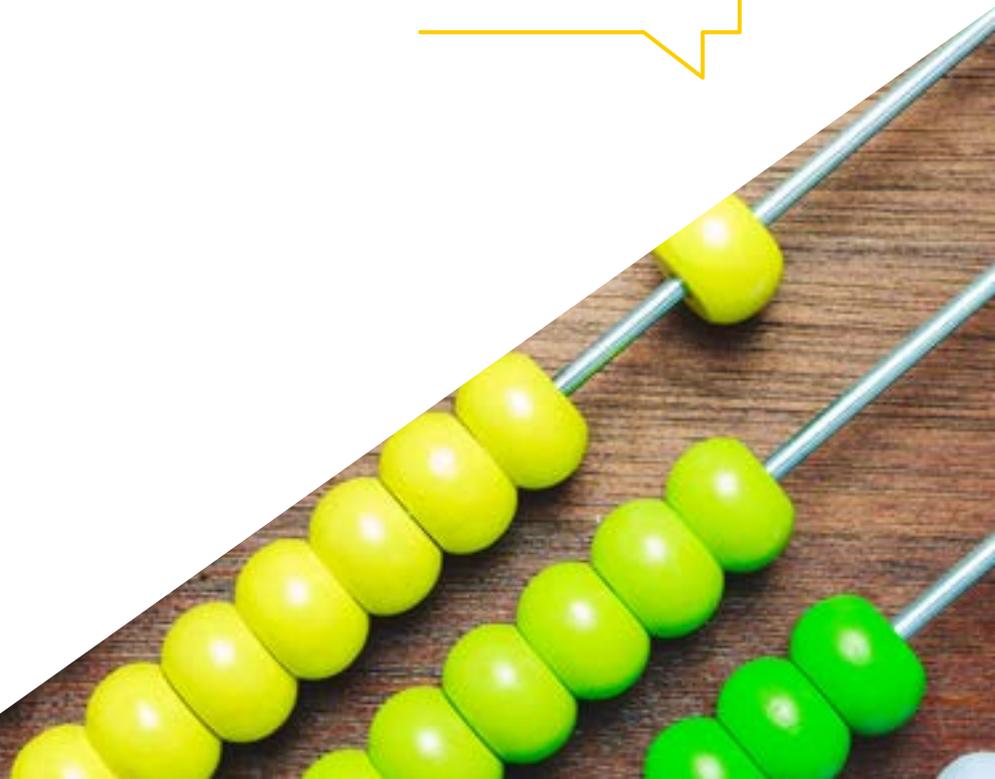
Il programma include nel suo quadro di insegnamento professionisti del settore che riversano in questa formazione l'esperienza del loro lavoro, oltre a riconosciuti specialisti di società di riferimento e università di prestigio.

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 il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. A tal fine, potrai contare su un innovativo sistema video interattivo realizzato da esperti riconosciuti.

Insegna la Matematica attraverso il divertimento e la pratica multidisciplinare diventerà il tuo riferimento con questo programma multidisciplinare.

Il miglior programma del mercato accademico attuale per aggiornarti sulle diverse teorie dell'apprendimento più avanzate in modalità 100% online.



02

Obiettivi

Per svolgere un insegnamento di altissimo livello oggi, i professionisti devono utilizzare gli strumenti più innovativi per riuscire ad attirare l'attenzione dei bambini. Per questo motivo, l'obiettivo di questo programma è quello di mettere a disposizione del laureato le informazioni di cui ha bisogno per trasformare le sue classi in ambienti dinamici e divertenti, in cui, l'apprendimento della Matematica si sviluppa attraverso il gioco e l'uso delle TIC.





“

Se vuoi trasformare le tue lezioni in ambienti dinamici, divertenti e altamente qualificanti per i tuoi studenti, in questo programma troverai le chiavi per farlo in soli 6 mesi"



Obiettivi generali

- Comprendere la Geometria all'interno del quadro curriculare di Scuola dell'Infanzia e Primaria
- Conoscere i contributi di Piaget, Duval e il matrimonio Van Hiele al campo della geometria
- Creare e progettare contenuti e risorse interattive per l'uso in classe





Obiettivi specifici

Modulo 1. Metodologia e Apprendimento Basato in Aula di Scuola dell'Infanzia

- ♦ Conoscere i concetti di base per la didattica del calcolo mentale in classe
- ♦ Sviluppare materiali e giochi per lavorare il calcolo mentale in classe
- ♦ Conoscere altre risorse disponibili per lo sviluppo del calcolo mentale nelle classi di Infanzia e Primaria
- ♦ Conoscere e avviare il lavoro cooperativo in classe di Matematica
- ♦ Identificare le proprietà degli oggetti e scoprire le relazioni che si stabiliscono tra di loro attraverso confronti, classificazioni, serie e sequenze

Modulo 2. Progettazione e sviluppo di materiali didattici: laboratori di Matematica/il gioco in Matematica

- ♦ Conoscere i principi di base per l'elaborazione di risorse e materiali didattici
- ♦ Progettare materiali adatti all'apprendimento delle grandezze di misura
- ♦ Progettare materiali adatti per l'apprendimento della probabilità e della statistica
- ♦ Progettare materiali adatti all'apprendimento della geometria
- ♦ Collegare l'insegnamento della matematica da altre discipline
- ♦ Creare risorse audiovisive per l'insegnamento della matematica
- ♦ Utilizzare il fumetto come risorsa didattica nell'insegnamento della matematica
- ♦ Creare e avviare laboratori pratici per il consolidamento dei concetti matematici

Modulo 3. TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Sviluppo di materiali interattivi in Aula. Laboratori

- ♦ Comprendere l'importanza dell'uso delle TIC in aula della Scuola dell'Infanzia e Primaria e le considerazioni precedenti da non sottovalutare
- ♦ Tenere conto delle esigenze di implementazione delle TIC in classe, sia personale che materiale
- ♦ Familiarizzare con la Tassonomia di Bloom e il suo aggiornamento e la sua applicazione digitale



In questo programma troverai le risposte a tutte le tue domande, se quello che cerchi è creare un ambiente accademico basato sulla gamification e sull'uso delle TIC per l'apprendimento della Matematica"

03

Direzione del corso

Qualsiasi professionista dell'istruzione sa che avere un buon team di insegnanti è sempre un vantaggio per l'apprendimento. Per questo motivo, per questo Esperto Universitario sono stati selezionati i migliori specialisti esperti in diversi settori come Pedagogia, Psicologia e, naturalmente, Insegnamento. Grazie a questo, il laureato avrà il sostegno e sarà in grado di implementare nella pratica le strategie che stanno segnando tendenza nell'attuale ambiente accademico, soprattutto in relazione ai primi livelli



“

Il personale docente ha lavorato intensamente per progettare il miglior contenuto, in cui troverai casi pratici estratti dalle loro classi per perfezionare le tue competenze didattiche in modo garantito"

Direzione



Dott.ssa Magro Pérez, María José

- Insegnante di TPR e Matematica presso la scuola Peñalar
- Insegnante di Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
- Esperta in Direzione e Gestione di Centri Educativi
- Coautrice di libri di tecnologia per la casa editrice McGraw Hill
- Master in Direzione e Gestione di Centri Educativi
- Direzione e gestione in Scuola Primaria, Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
- Corso Universitario in Didattica con Specializzazione in Inglese
- Ingegnere Industriale

Personale docente

Dott.ssa Hitos, María

- ♦ Maestra di Scuola dell'Infanzia e Primaria specializzata in Matematica
- ♦ Maestra di Scuola dell'Infanzia e Primaria
- ♦ Coordinatrice del Dipartimento di Inglese nella scuola per l'Infanzia
- ♦ Abilitazione alla Lingua Inglese da parte della Comunità di Madrid

Dott. López Pajarón, Juan

- ♦ Professore di Scienze della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
- ♦ Insegnante di Scienze Scuola Secondaria di Secondo Grado, presso la scuola di Montesclaros del Gruppo Educare
- ♦ Coordinatore e Responsabile dei Progetti Educativi della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
- ♦ Tecnico presso Tragsa
- ♦ Biologo con Esperienza nel Campo della Conservazione dell'Ambiente
- ♦ Master in Direzione e Gestione di Centri Educativi presso l'Università Internazionale di La Rioja

Dott.ssa Vega, Isabel

- ♦ Insegnante Specializzata in Didattica della Matematica e Disturbi dell'Apprendimento
- ♦ Insegnante di Scuola Primaria
- ♦ Coordinatrice del Ciclo di Scuola Primaria
- ♦ Specializzazione in Pedagogia Speciale e Didattica della Matematica
- ♦ Laurea in Scienze della Formazione

Dott.ssa Iglesias Serranilla, Elena

- ♦ Insegnante di Scuola dell'Infanzia e Primaria con Specializzazione in Musica
- ♦ Coordinatrice del Primo Ciclo di Scuola Primaria
- ♦ Specializzazione in Nuove Metodologie di Apprendimento

Dott.ssa Soriano di Antonio, Nuria

- ♦ Filologa Specializzata in Lingua e Letteratura Spagnola
- ♦ Master in Scienze dell'Educazione Secondaria di Primo e Secondo Grado e FP presso l'Università Alfonso X el Sabio
- ♦ Master in Spagnolo per Stranieri
- ♦ Esperta in Direzione e Gestione di Centri Educativi
- ♦ Esperta in Didattica dello Spagnolo
- ♦ Laurea in Filologia Ispanica presso l'Università Complutense di Madrid



Cogli l'opportunità di conoscere gli ultimi sviluppi in questo campo e di applicarli alla tua pratica quotidiana”

04

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo programma è stato progettato dal personale docente seguendo le linee guida di TECH: novità, completezza, veridicità e dinamismo. Sulla base di questo è stato formato un programma completo e innovativo, in cui il laureato troverà le informazioni necessarie per aggiornare la sua pratica di insegnamento sulla base delle ultime tendenze nel campo della didattica della Matematica. Così, attraverso 450 ore di materiale teorico, pratico e supplementare, parteciperai a una formazione 100% online di massimo livello con la quale raggiungerà le sue più ambiziose aspettative.



“

*Conosci i vantaggi dell'uso di internet nell'Educazione?
Questo programma ti insegnerà le migliori strategie
per implementare il suo uso in modo sano e senza
compromettere la sicurezza dei bambini”*

Modulo 1. Metodologia e Apprendimento Basato in Aula di Scuola dell'Infanzia

- 1.1. Insegnamento globale nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.1.1. Apprendimento Cooperativo
 - 1.1.2. Metodo basato sul progetto
 - 1.1.3. Il gioco
 - 1.1.4. Angolo di Matematica
 - 1.1.5. Attività quotidiane (routine)
 - 1.1.6. Laboratori
 - 1.1.7. Attività di grande gruppo regolamentato
- 1.2. La costruzione della conoscenza matematica nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.2.1. Introduzione
 - 1.2.2. Modelli dell'insegnamento e dell'apprendimento delle Matematica
 - 1.2.3. La specificità e il significato delle conoscenze matematiche nell'apprendimento
 - 1.2.4. Apprendimento e gestione delle variabili didattiche
 - 1.2.5. Errori e ostacoli nell'apprendimento di matematica
- 1.3. Il curriculum di Matematica nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.3.1. Introduzione
 - 1.3.2. Trasposizione didattica
 - 1.3.3. Considerazioni generali sul curriculum di Matematica nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.3.4. Considerazioni del NCTM
 - 1.3.5. Curriculum e relazioni inferenziali nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.3.6. Elementi inferenziali nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.3.7. Curriculum matematico scolastico e costruzione di relazioni
 - 1.3.8. Argomento e discorso matematico nella Scuola dell'Infanzia
- 1.4. La creatività in Matematica. Il metodo dei *Bits* di intelligenza
 - 1.4.1. Introduzione
 - 1.4.2. Principali teorie della creatività
 - 1.4.3. Principi sulla Matematica scolastica
 - 1.4.4. Gli standard della Matematica
 - 1.4.5. Il metodo *Bits* di intelligenza
- 1.5. Proposte metodologiche per gli studenti con esigenze educative
 - 1.5.1. Introduzione
 - 1.5.2. Creare un ambiente di apprendimento per includere la diversità Infantile
 - 1.5.3. La diversità delle aule scolastiche nella società attuale
 - 1.5.4. Il clima di classe inclusiva come risposta educativa alla diversità
 - 1.5.5. Il cambiamento metodologico
 - 1.5.6. La conoscenza matematica è costruita dall'esperienza
 - 1.5.7. Didattica della Matematica
 - 1.5.8. Principi fondamentali
 - 1.5.9. Descrizione del metodo
- 1.6. Principi di metodologia didattica per l'insegnamento-apprendimento della Matematica in Educazione Infantile
 - 1.6.1. Metodologia
 - 1.6.2. Linee Metodologiche di base
 - 1.6.3. Stimolazione Infantile
 - 1.6.4. Sequenza di apprendimento
 - 1.6.5. Caratteristiche della valutazione di apprendimento
 - 1.6.6. Strumenti di valutazione
- 1.7. Teoria delle situazioni didattiche
 - 1.7.1. Introduzione
 - 1.7.2. Contratto didattico
 - 1.7.3. Apprendimento Basato sulla TSD
 - 1.7.4. Analisi delle situazioni reali.
 - 1.7.5. Variabili e le gestioni
- 1.8. Risorse e attività didattiche
 - 1.8.1. Principi di base dell'apprendimento matematico
 - 1.8.2. Strategie che creano una predisposizione favorevole alla Matematica
 - 1.8.3. Materiali e risorse logico-matematiche. Utilità
 - 1.8.4. Risorse non materiali
 - 1.8.5. Attività Matematiche adatte ai bambini
 - 1.8.6. Attività logico- Matematiche costruttive

- 1.9. Analisi degli obiettivi, dei contenuti e dei criteri di valutazione
 - 1.9.1. Analisi degli obiettivi (primo ciclo)
 - 1.9.2. Analisi degli obiettivi (secondo ciclo)
 - 1.9.3. Analisi dei contenuti
 - 1.9.4. Criteri di valutazione (primo ciclo)
 - 1.9.5. Criteri di valutazione (secondo ciclo)
- 1.10. Valutazione nell'educazione della prima infanzia
 - 1.10.1. Introduzione
 - 1.10.2. Caratteristiche della valutazione Infantile
 - 1.10.3. Valutazione e Insegnare nell'Educazione Infantile
 - 1.10.4. La valutazione di apprendimento nella Scuola dell'Infanzia
 - 1.10.5. Quadro normativo
 - 1.10.6. Le rubriche

Modulo 2. Progettazione e sviluppo di materiali didattici: laboratori di Matematica/il gioco in Matematica

- 2.1. Materiali didattici per l'educazione della Matematica
 - 2.1.1. Introduzione
 - 2.1.2. Le risorse didattiche
 - 2.1.3. Svantaggi del materiale didattico
 - 2.1.4. Vantaggi dei materiali didattici
 - 2.1.5. Fattori di utilizzo dei materiali didattici
 - 2.1.6. Funzioni dei materiali didattici
 - 2.1.7. I materiali didattici nel processo di insegnamento-apprendimento
 - 2.1.8. Tipologie di materiali
- 2.2. Introduzione al disegno ed elaborazione dei materiali didattici
 - 2.2.1. Introduzione
 - 2.2.2. Introduzione al disegno dei materiali didattici
 - 2.2.3. Stabilire una situazione didattica
 - 2.2.4. Progettazione e sviluppo del materiale didattico
 - 2.2.5. Il materiale didattico come supporto al processo di insegnamento-apprendimento
 - 2.2.6. L'adeguatezza del materiale per l'insegnamento
 - 2.2.7. La valutazione dei materiali didattici
 - 2.2.8. Autovalutazione

- 2.3. Materiali manipolativi
 - 2.3.1. Introduzione
 - 2.3.2. Blocchi logici
 - 2.3.3. L'abaco
 - 2.3.4. Blocchi multibase
 - 2.3.5. Regole del cuisenaire
 - 2.3.6. Il geopiano
 - 2.3.7. Il tangram
 - 2.3.8. Metri, bilance e becher
 - 2.3.9. Altri materiali
- 2.4. Uso di manipolatori in classe
 - 2.4.1. Metodologia attiva e partecipativa
 - 2.4.2. Materiali manipolativi
 - 2.4.3. Introduzione dei manipolativi in classe attraverso le sfide
 - 2.4.4. Criteri per i manipolatori
 - 2.4.5. Sviluppo degli alunni
 - 2.4.6. L'insegnante come guida al progetto
 - 2.4.7. Contenuti matematici per lo sviluppo di materiali manipolativi
 - 2.4.8. Il lavoro di progetto in classe
 - 2.4.9. L'insegnante e i materiali didattici
- 2.5. Materiali didattici numerici
 - 2.5.1. Introduzione
 - 2.5.2. Tipi di numeri: numeri naturali, interi, frazionari e decimali.
 - 2.5.3. Contenuti
 - 2.5.4. Pensiero logico-matematico
 - 2.5.5. Materiali per lavorare con i numeri interi
 - 2.5.6. Materiali per lavorare con le frazioni
 - 2.5.7. Materiali per lavorare dei decimali
 - 2.5.8. Materiale per lavorare sulle operazioni
 - 2.5.9. Artigianato per l'apprendimento dei numeri

- 2.6. Materiali per l'apprendimento delle misure
 - 2.6.1. Introduzione
 - 2.6.2. Unità e strumenti di misura delle grandezze
 - 2.6.3. Contenuto del blocco di misura
 - 2.6.4. Risorse didattiche
 - 2.6.5. Materiali per lavorare con le unità di lunghezza
 - 2.6.6. Materiali per lavorare sulle unità di massa
 - 2.6.7. Materiali per lavorare con le unità di capacità o di volume
 - 2.6.8. Materiali per lavorare con le unità di superficie
 - 2.6.9. Materiali per lavorare con le unità di tempo e di denaro
- 2.7. Materiali didattici geometrico
 - 2.7.1. Blocco 3: Geometria
 - 2.7.2. L'importanza della Geometria
 - 2.7.3. Il rompicapo della gallina cieca
 - 2.7.4. Il geopiano quadrato
 - 2.7.5. Orientarsi
 - 2.7.6. Il gioco della barca
 - 2.7.7. Tangram cinese
 - 2.7.8. Gioco di memoria
- 2.8. Il fumetti apprendimento della matematica
 - 2.8.1. Introduzione
 - 2.8.2. Concetto di fumetto
 - 2.8.3. Struttura del fumetto
 - 2.8.4. Usi didattici del fumetto digitale
 - 2.8.5. Obiettivi raggiunti in base alle esperienze sviluppate
 - 2.8.6. Forme di utilizzo proposte
 - 2.8.7. Come utilizzarlo in base ai cicli didattici?
 - 2.8.8. Attività proposte
 - 2.8.9. Fumetti, TIC e matematica

- 2.9. Risorse audiovisive nell'insegnamento-apprendimento della Matematica
 - 2.9.1. Il linguaggio audiovisivo: un nuovo linguaggio, un nuovo metodo.
 - 2.9.2. Vantaggi del linguaggio audiovisivo nell'insegnamento
 - 2.9.3. La competenza audiovisiva in classe
 - 2.9.4. 10 principi per l'uso degli audiovisivi in classe
 - 2.9.5. Risorse audiovisive e insegnamento della Matematica
 - 2.9.6. Importanza dell'uso delle nuove tecnologie in Matematica
 - 2.9.7. Video in Matematica
 - 2.9.8. Fotografia matematica
- 2.10. Giochi nella Didattica della Matematica
 - 2.10.1. Introduzione
 - 2.10.2. Concetto di gioco
 - 2.10.3. L'importanza del gioco
 - 2.10.4. L'importanza del gioco in Matematica
 - 2.10.5. Vantaggi del gioco
 - 2.10.6. Svantaggi del gioco
 - 2.10.7. Fasi del gioco
 - 2.10.8. Strategie
 - 2.10.9. Giochi matematici

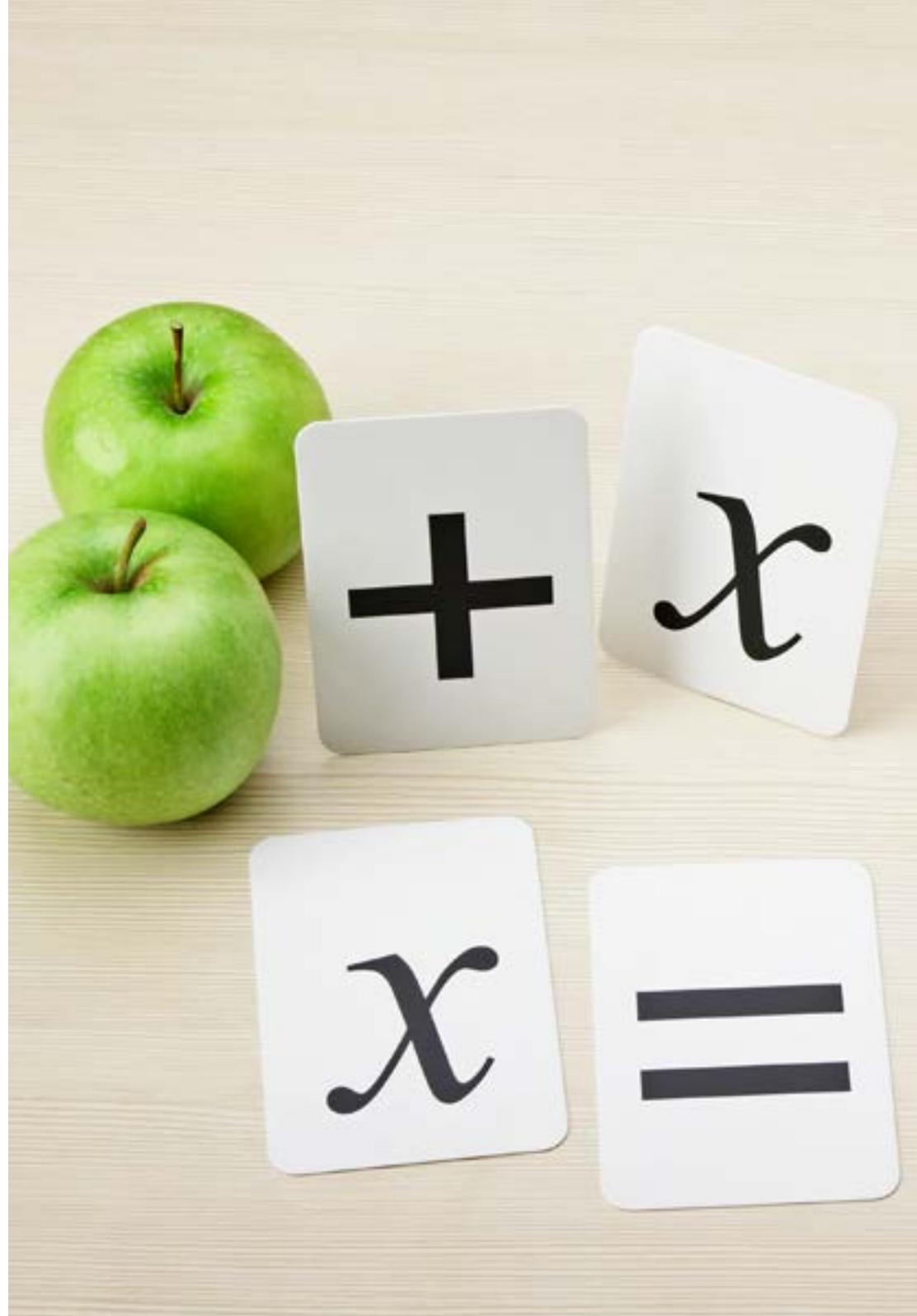
Modulo 3. TIC nella Scuola dell'Infanzia e Primaria. Sviluppo di materiali interattivi in Aula. Laboratori

- 3.1. Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
 - 3.1.1. Cosa sono le TIC?
 - 3.1.2. Quadro teorico
 - 3.1.3. Caratteristiche generali delle TIC
 - 3.1.4. Problemi delle TIC nell'istruzione
 - 3.1.5. La necessità di utilizzare le TIC nei centri educativi
 - 3.1.6. L'uso delle TIC nei centri educativi
 - 3.1.7. Piano di integrazione delle TIC



- 3.2. Esigenze di implementazione delle TIC in Classe
 - 3.2.1. Strumentazione
 - 3.2.2. Formazione
 - 3.2.3. Ruolo del coordinatore
 - 3.2.4. L'insegnante e le TIC
 - 3.2.5. Le TIC nelle aule della scuola dell'infanzia
 - 3.2.6. Progetti TIC
 - 3.2.7. Le TIC nella Scuola Primaria
 - 3.2.8. Le TIC nell'istruzione: gli svantaggi
 - 3.2.9. Valutazione delle TIC
- 3.3. Le TIC nella Scuola dell'Infanzia
 - 3.3.1. Le TIC nelle aule della scuola dell'infanzia
 - 3.3.2. Le TIC nel quadro giuridico della Scuola dell'Infanzia
 - 3.3.3. TIC e intelligenze multiple di Gardner
 - 3.3.4. Alcune possibilità di utilizzo delle TIC nell'istruzione prescolare
 - 3.3.5. Utilizzo del computer
 - 3.3.6. Approccio al potenziale delle TIC nella Scuola dell'Infanzia
 - 3.3.7. Didattica della Matematica nella Scuola Primaria
 - 3.3.8. Risorse TIC per la Scuola dell'Infanzia
- 3.4. Le TIC nella Scuola Primaria
 - 3.4.1. Impatto delle Le TIC nella Scuola Primaria
 - 3.4.2. Integrazione delle TIC nell'istruzione: possibilità e sfide
 - 3.4.3. Legislazione educativa: TIC nella Scuola Primaria
 - 3.4.4. Vantaggi e svantaggi dell'integrazione delle TIC
 - 3.4.5. Nuove metodologie di insegnamento supportate dalle TIC: una pedagogia attiva e costruttiva
 - 3.4.6. Inclusione di piattaforme virtuali nel processo di insegnamento-apprendimento
 - 3.4.7. Adattare una nuova metodologia. Insegnamento online e virtuale
 - 3.4.8. Applicazioni didattiche

- 3.5. L'uso delle TIC e delle metodologie attive
 - 3.5.1. Metodologie attive
 - 3.5.2. Vantaggi
 - 3.5.3. Principi educativi delle metodologie attive
 - 3.5.4. Metodologie attive che utilizzano le TIC
 - 3.5.5. Apprendimento Basato su Progetti
 - 3.5.6. Apprendimento collaborativo e cooperativo
 - 3.5.7. Apprendimento di servizio nell'uso delle TIC
 - 3.5.8. *Flipped classroom*
 - 3.5.9. Apprendimento Basato su Problemi
- 3.6. Risorse informatiche per l'insegnamento della Matematica
 - 3.6.1. *Tablet* nell'istruzione
 - 3.6.2. Le TIC nella Scuola Primaria, una proposta didattica
 - 3.6.3. I migliori strumenti per le lezioni di Matematica secondo AulaPlaneta
 - 3.6.4. Risorse TIC nella Scuola dell'Infanzia
- 3.7. Il computer e Internet nell'educazione
 - 3.7.1. Apprendimento assistito dal computer
 - 3.7.2. Internet
 - 3.7.3. Internet e l'espansione del quadro educativo
 - 3.7.4. I vantaggi di Internet nell'educazione
 - 3.7.5. Svantaggi di internet sull'istruzione
 - 3.7.6. Matematica su Internet
 - 3.7.7. Siti web per lavorare sulla Matematica
- 3.8. Gamification in classe
 - 3.8.1. Che cos'è la gamification e qual è la sua importanza?
 - 3.8.2. Elementi della gamification
 - 3.8.3. Obiettivi della gamification
 - 3.8.4. Fondamenti della gamification nel processo di insegnamento-apprendimento
 - 3.8.5. Come applicare la gamification all'istruzione?
 - 3.8.6. Gamification e Scuola dell'Infanzia
 - 3.8.7. Ricompense. Classificazione
 - 3.8.8. Gamification vs. Ludicizzazione
 - 3.8.9. Aspetti negativi della gamification
 - 3.8.10. Uso delle TIC nella gamification



- 3.9. Strumenti e risorse TIC per la valutazione
 - 3.9.1. La valutazione
 - 3.9.2. Le TIC come strumento di valutazione
 - 3.9.3. Strumenti di valutazione delle TIC
 - 3.9.4. Altri strumenti per valutare in modo diverso
- 3.10. Le TIC nell'assistenza degli studenti con Bisogni Educativi Speciali
 - 3.10.1. Quadro legale
 - 3.10.2. In che modo le TIC aiutano gli alunni con BES??
 - 3.10.3. TIC per studenti con disabilità fisiche
 - 3.10.4. TIC per studenti con disabilità mentali
 - 3.10.5. TIC per studenti con problemi di udito
 - 3.10.6. TIC per studenti con disabilità visiva
 - 3.10.7. Disturbi generalizzati dello sviluppo
 - 3.10.8. Risorse TIC per BES

“ *Un programma con il quale rivoluzionerai l'Educazione partendo dalla progettazione dei migliori e più innovativi materiali didattici e diventerai un punto di riferimento nell'insegnamento della Matematica*”



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

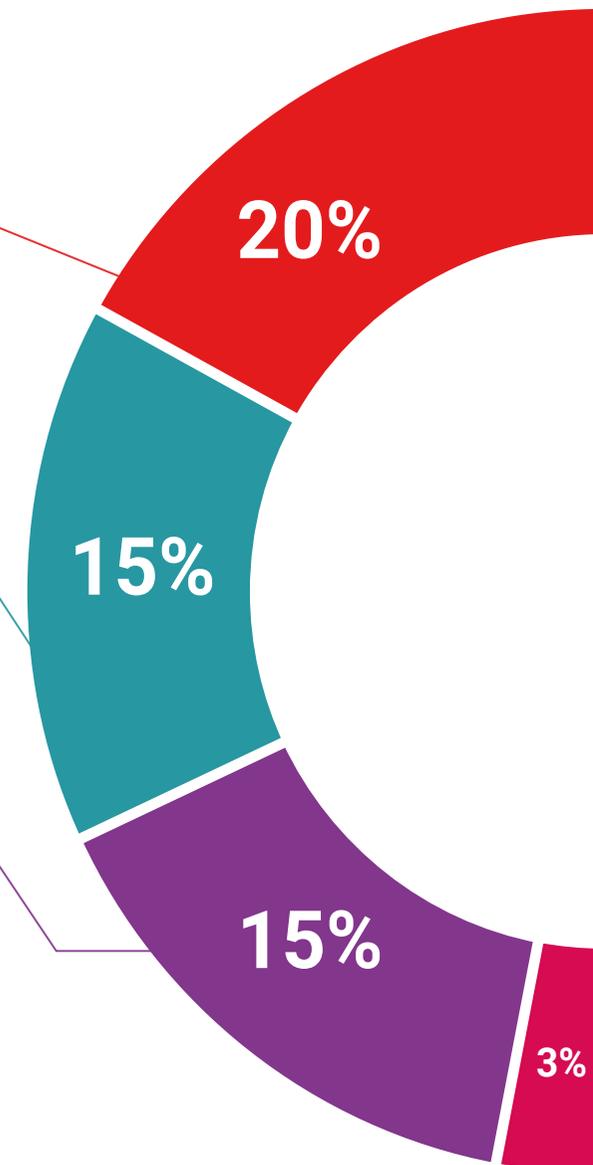
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

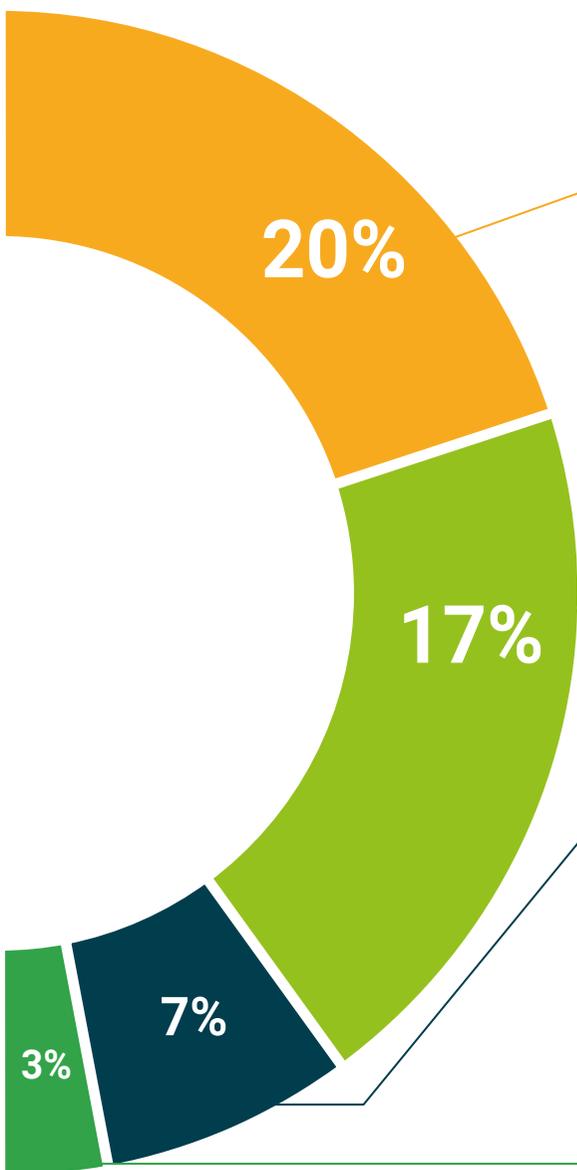
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Disegno e Realizzazione di Materiali Didattici di Matematica nella Scuola dell'Infanzia rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

*Porta a termine questo programma
e ricevi il tuo titolo universitario senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Disegno e Realizzazione di Materiali Didattici di Matematica nella Scuola dell'Infanzia** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Disegno e Realizzazione di Materiali Didattici di Matematica nella Scuola dell'Infanzia**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.



Esperto Universitario

Disegno e Realizzazione di
Materiali Didattici di Matematica
nella Scuola dell'Infanzia

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Disegno e Realizzazione di
Materiali Didattici di Matematica
nella Scuola dell'Infanzia

