

Esperto Universitario

Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-robotica-educativa-educazione-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. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Il lavoro di molteplici abilità cognitive attraverso la programmazione e la robotica applicata ai diversi campi educativi ha portato all'inclusione di questo settore nei sistemi di insegnamento di molte scuole, promuovendo lo sviluppo di molteplici abilità psicomotorie, sociali e per la risoluzione dei problemi. Da alcuni anni, è stato applicato anche ai primi livelli di Infantile, lavorando in modo ludico e multidisciplinare lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso le dinamiche robotiche. Dal successo di questi piani accademici nascono programmi come questo che presenta TECH, dedicato ai docenti e progettato sulla base delle informazioni più innovative del campo informatico. Così potranno lavorare, in modo 100% online, l'implementazione nelle loro classi di robotica educativa attraverso il dominio di Bee-Bot e i suoi strumenti.



“

Il miglior programma del mercato accademico attuale per lavorare sullo sviluppo psicomotorio dei tuoi studenti della Scuola dell'Infanzia attraverso la robotica e le linee guida didattiche più innovative che esistono”

La sperimentazione accademica che è stata realizzata negli ultimi anni e che ha permesso l'adattamento delle pedagogie educative al progresso delle nuove tecnologie ha contemplato l'inclusione della Robotica nelle classi, dai primi livelli di istruzione fino alla Scuola Secondaria di Secondo Grado. In questo modo, i bambini interagiscono con gli strumenti digitali sin dalla tenera età, sviluppando efficacemente eccezionali capacità cognitive e funzionali mentre giocano. Perché l'arricchimento delle capacità di esplorazione e manipolazione attraverso la propria esperienza permette loro di imparare in modo multidisciplinare, favorendo inoltre la socializzazione e il lavoro di squadra.

Per questo, è una pratica sempre più diffusa nei bambini. Per permettere ai professionisti di aggiornarsi sulle novità didattiche e pedagogiche previste, TECH ha sviluppato un Esperto Universitario in cui troveranno le informazioni più complete e innovative relative all'insegnamento attraverso la Robotica per i bambini tra 3 e 6 anni. Attraverso 6 mesi di formazione 100% online, lo specialista approfondirà diversi aspetti di questo settore, dai fondamenti dell'evoluzione tecnologica nell'istruzione, alla gestione degli strumenti informatici più utili per gli studenti, perfette per potenziare la risoluzione autonoma dei problemi e il pensiero interattivo attraverso il gioco e il divertimento. Inoltre, si concentra sulla padronanza di Bee-Bot, un giocattolo per iniziare a programmare in modo giocoso.

Per questo, avrai il miglior programma, casi pratici basati su situazioni reali e ore di materiale aggiuntivo di alta qualità presentato in diversi formati: video dettagliati, articoli di ricerca, letture complementari, esercizi di conoscenza di sé, notizie, contenuti per lavorare con i bambini, immagini, schemi e molto altro! Tutto sarà disponibile nel Campus Virtuale dall'inizio del programma e potrà essere scaricato su qualsiasi dispositivo con connessione internet, con assoluta libertà di progettare il calendario accademico in base alla sua disponibilità. Così lo studente potrà lavorare in modo garantito nell'aggiornamento della sua pratica didattica attraverso l'implementazione delle linee guida robotiche più dinamiche e divertenti per gli alunni di Scuola dell'Infanzia.

Questo **Esperto Universitario** in **Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in campo Educazione e Innovazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercitazioni pratiche in cui è possibile realizzare il processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi è posta sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su temi controversi e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Possibilità di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione ad internet



L'esperienza accademica è costituita da 510 ore del migliore e più avanzato materiale teorico, pratico ed aggiuntivo basato sugli aspetti fondamentali della tecnologia applicata all'Educazione"

“

Perché è necessario innovare in ambito educativo? TECH ha la risposta. E se anche tu vuoi conoscerla, devi solo iscriverti e iniziare con il programma che segnerà un prima e un dopo nella tua carriera di insegnante”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, 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 sistema innovativo di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Una qualifica 100% online all'avanguardia dell'Educazione Infantile grazie alla quale potrai conoscere nel dettaglio gli strumenti analitici della conoscenza e implementarli nelle tue classi in modo immediato.

Questo Esperto Universitario include una sezione con i 6 suggerimenti per migliorare in modo garantito le diverse intelligenze negli studenti da 0 a 6 anni.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario non è altro che quello di mettere a disposizione dello studente le informazioni più innovative ed esaurienti relative all'impiego della Robotica in ambito educativo, in particolare nella Scuola dell'Infanzia. In questo modo, potrà approfondire le strategie e le tecniche didattiche più efficaci, dinamiche e innovative relative a questo settore tecnologico, grazie alle quali potrà progettare lezioni di altissimo livello basate sull'apprendimento attraverso la partecipazione attiva dello studente, la sperimentazione e la risoluzione dei problemi.





“

Qualunque siano i tuoi obiettivi, TECH ha progettato questo programma in modo che tu sia in grado di raggiungerli e superarli attraverso un titolo accademico del più alto livello”

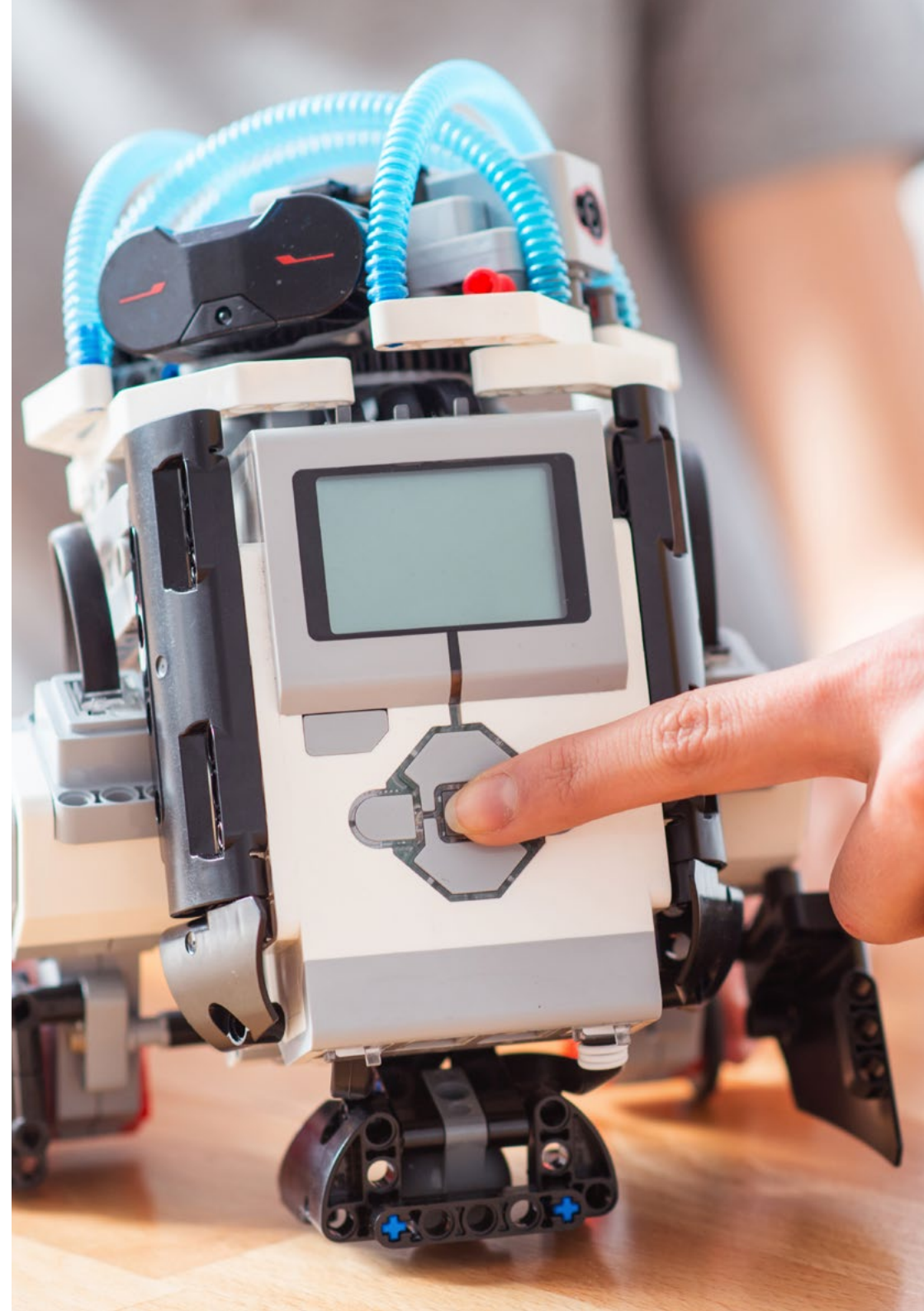


Obiettivi generali

- ♦ Imparare a pianificare in modo trasversale e curriculare nelle fasi educative dei bambini, dove i professionisti dell'educazione possono incorporare le nuove tecnologie e metodologie in classe
- ♦ Sensibilizzare gli insegnanti sull'importanza di una trasformazione dell'educazione, motivata dalle nuove generazioni
- ♦ Conoscere i nuovi modelli di apprendimento e applicazione della Robotica Educativa, che permettono di motivare gli studenti verso le carriere tecnologiche

“

Padroneggi le caratteristiche strutturali di ogni parte di un robot, così come le leggi della Robotica Pedagogica per le tecniche DIY”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'Educazione

- ♦ Sensibilizzare i docenti sulle nuove correnti educative e la direzione del loro ruolo nell'Educazione
- ♦ Facilitare la conoscenza delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- ♦ Preparare gli insegnanti a guidare il cambiamento educativo all'interno della classe per creare ambienti che migliorino i risultati degli studenti
- ♦ Introdurre le teorie dell'apprendimento relative alla Robotica Educativa
- ♦ Comprendere le leggi della Robotica

Modulo 2. Robotica educativa e robot in classe

- ♦ Concretizzare l'applicazione della pedagogia robotica in classe
- ♦ Conoscere gli aspetti legali ed etici della robotica e stampa 3D
- ♦ Insegnare le competenze STEAM come modello di insegnamento
- ♦ Trasferire l'insegnante in nuovi ambienti fisici che migliorano la pratica educativa
- ♦ Conoscere le abilità di pensiero computazionale
- ♦ Conoscere gli aspetti della robotica educativa
- ♦ Imparare l'impatto tra intelligenza emotiva e robotica educativa
- ♦ Spiegare l'emergere della robotica nell'educazione infantile

Modulo 3. Lavorando con robot alla Scuola dell'Infanzia: "Non per imparare la Robotica, ma per imparare con la Robotica"

- ♦ Trasformare le aule in spazi di lavoro per il proprio apprendimento
- ♦ Fornire agli insegnanti le conoscenze relative al funzionamento del cervello
- ♦ Insegnare al docente a trasformare la metodologia tradizionale in una ludica
- ♦ Conoscere cos'è un robot, i tipi e gli elementi che lo compongono
- ♦ Lavorare Bee-bot come robot per principianti
- ♦ Conoscere i contributi di Bee-bot nell'educazione
- ♦ Analisi del funzionamento di Bee-bot
- ♦ Creare sessioni con Bee-bot
- ♦ Conoscere altre risorse Bee-bot per docenti
- ♦ Incorporare la robotica come risorsa di apprendimento nei primi cicli.

03

Direzione del corso

Il quadro didattico di questo Esperto Universitario in Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia è stato progettato da TECH per offrire agli studenti un accompagnamento di altissimo livello, e per avere un riferimento professionale significativo che mostri loro le strategie accademiche migliori e più efficaci. Gli specialisti che fanno parte di questo personale docente hanno lavorato per diversi anni nel settore dell'istruzione, progettando e gestendo progetti relativi alla robotica, quindi conoscono nel dettaglio le tecniche e le linee guida che lo studente deve seguire per implementare nelle classi l'uso di questa tecnologia in modo efficace.



“

Il personale docente ha selezionato casi pratici provenienti dalla propria esperienza, in modo che di mettere mettere in pratica le tue competenze risolvendo situazioni simulate di vita reale”

Direzione



Dott.ssa Muñoz Gambín, Marina

- ◆ Docente ed Esperta di Tecnologia Educativa
- ◆ Responsabile dell'area di Robotica Educativa e Programmazione di Scuola Materna e Primaria presso la Robotuxc Academy
- ◆ Certificata nella metodologia *Legó Education*
- ◆ Laurea in Scienze dell'Educazione Infantile presso l'Università CEU Cardenal Herrera
- ◆ Coach Educativo Certificata dalla Camera di Commercio di Alicante
- ◆ Formatrice di Intelligenza Emotiva in aula
- ◆ Formazione didattica in Neuroscienze
- ◆ Esperta in Programmazione Neurolinguistica certificata da Richard Bandler
- ◆ Certificata in Educazione Musicale come Terapia

Personale docente

Dott. Coccoaro Querada, Alejandro

- ◆ Responsabile dell'area di Robotica Educativa, Progettazione e Stampa 3D di Scuola Primaria e Secondaria presso la Robotuxc Academy
- ◆ Specialista in Robotica Educativa
- ◆ Esperto in Robotica Educativa, Progettazione e Stampa 3D
- ◆ Certificato nella metodologia *Legó Education*
- ◆ Specialista in Sfide in Competizioni Spagnole di Robotica in Robotuxc Academy

Dott.ssa Gambín Pallarés, María del Carmen

- ◆ Assistente Sociale e Terapeuta Familiare Sistemica
- ◆ Fondatrice e Direttrice di *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ◆ Educatrice di famiglie e insegnanti
- ◆ Formatrice della metodologia *Legó Serious Play*
- ◆ Docente del Formazione in Coaching per Professionisti



04

Struttura e contenuti

TECH è una delle università più importanti nell'ambito dell'insegnamento online. Questo grazie all'altissima qualità e specificità delle sue qualifiche, progettate secondo i criteri di un team di docenti esperti della materia e seguendo le linee guida dell'innovativa ed efficace metodologia *Relearning*. In questo modo, vengono lanciate sul mercato esperienze accademiche immersive, dinamiche e altamente responsabilizzanti, che aiutano i laureati a elevare il loro talento professionale ai massimi livelli attraverso un tirocinio basato sulle più recenti strategie e tecniche del loro settore.



“

*Grazie alla metodologia Relearning non
dovrai investire ore in più per memorizzare,
ma assisterai ad un apprendimento naturale
e progressivo senza rendertene conto!”*

Modulo 1. Fondamenti ed evoluzione della tecnologia applicata all'Educazione

- 1.1. Allinearsi con Horizon 2020
 - 1.1.1. Primi progressi delle TIC e partecipazione docente
 - 1.1.2. Evoluzione del Piano Europeo Horizon 2020
 - 1.1.3. Unesco: competenza TIC per docenti
 - 1.1.4. Il docente come coach
- 1.2. Fondamenti pedagogici della robotica educativa
 - 1.2.1. Il MIT: centro pioniere dell'innovazione
 - 1.2.2. Jean Piaget, precursore del costruttivismo
 - 1.2.3. Seymour Papert, trasformatore dell'educazione tecnologica
 - 1.2.4. Il Connettivismo di George Siemens
- 1.3. Regolarizzazione di un ambiente tecnologico-legale
 - 1.3.1. Rapporto europeo di accordo etico sulla robotica applicata
- 1.4. L'importanza della realizzazione curricolare della robotica e della tecnologia
 - 1.4.1. Le competenze educative
 - 1.4.1.1. Cos'è una competenza?
 - 1.4.1.2. Cos'è una competenza educativa?
 - 1.4.1.3. Le competenze di base in educazione
 - 1.4.1.4. Applicazione della robotica educativa alle competenze educative
 - 1.4.2. STEAM: Nuovo modello di apprendimento. Educazione innovativa per formare professionali del futuro
 - 1.4.3. Modelli di aule tecnologiche
 - 1.4.4. Inclusione della creatività e innovazione nel modello curricolare
 - 1.4.5. L'aula come un Makerspace
 - 1.4.6. Il pensiero critico
- 1.5. Altre forme di insegnare
 - 1.5.1. Perché è necessario innovare nell'educazione?
 - 1.5.2. Neuroeducazione, l'Emozione come successo nell'Educazione
 - 1.5.2.1. Un po' di neuroscienza per comprendere: Come produciamo l'apprendimento nei bambini?

- 1.5.3. Le 10 chiavi per la gamification in classe
- 1.5.4. Robotica Educativa, la migliore metodologia dell'era digitale
- 1.5.5. Benefici della Robotica nell'Educazione
- 1.5.6. La progettazione e la stampa 3D e il loro impatto nell'Educazione
- 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner e le Intelligenze Multiple
 - 1.6.1. Gli 8 tipi di intelligenza
 - 1.6.1.1. Intelligenza logico-matematica
 - 1.6.1.2. Intelligenza linguistica
 - 1.6.1.3. Intelligenza spaziale
 - 1.6.1.4. Intelligenza musicale
 - 1.6.1.5. Intelligenza corporea e cinestetica
 - 1.6.1.6. Intelligenza intrapersonale
 - 1.6.1.7. Intelligenza interpersonale
 - 1.6.1.8. Intelligenza naturalista
 - 1.6.2. I 6 consigli per applicare le diverse intelligenze
- 1.7. Strumenti analitici della conoscenza
 - 1.7.1. Applicazione dei Big Data all'Educazione

Modulo 2. Robotica educativa e robot in classe

- 2.1. Inizi della robotica
- 2.2. Robo... che?
 - 2.2.1. Cos'è un robot? Cosa non lo è?
 - 2.2.2. Tipologie e classificazione di robot
 - 2.2.3. Elementi di un robot
 - 2.2.4. Comprendere le leggi della robotica
 - 2.2.5. Robotica, robotica educativa e pedagogica
 - 2.2.6. Tecniche DIY (Do it Yourself)

- 2.3. Modelli di apprendimento della robotica educativa
 - 2.3.1. Apprendimento significativo e attivo
 - 2.3.2. Apprendimento Basato su Progetti (ABP)
 - 2.3.3. Apprendimento basato sul gioco
 - 2.3.4. Imparare ad imparare e risoluzione dei problemi
- 2.4. Il pensiero computazionale arriva in classe
 - 2.4.1. Natura
 - 2.4.2. Concetto di pensiero computazionale
 - 2.4.3. Tecniche di pensiero computazionale
 - 2.4.4. Pensiero algoritmico e pseudocodice
 - 2.4.5. Strumenti di pensiero computazionale
- 2.5. Formula di lavoro in robotica educativa
- 2.6. Modello delle quattro C per impulsare i tuoi alunni
- 2.7. Benefici generali della robotica educativa

Modulo 3. Lavorando con robot alla Scuola dell'Infanzia: "Non per imparare la Robotica, ma per imparare con la Robotica"

- 3.1. La rivoluzione delle nuove tecnologie nella Scuola dell'Infanzia
 - 3.1.1. Come si sono evolute le nuove tecnologie nella Scuola dell'Infanzia?
 - 3.1.2. Competenza digitale docente
 - 3.1.3. L'importanza della fusione tra intelligenza emotiva e robotica educativa
 - 3.1.4. Insegnare ad innovare ai bambini dalla giovane età
- 3.2. Robotica in aula della Scuola dell'Infanzia: Educando per il futuro
 - 3.2.1. Presenza della robotica educativa in aula della Scuola dell'Infanzia
 - 3.2.2. Perché iniziare lo sviluppo del pensiero computazionale alla Scuola dell'Infanzia?
 - 3.2.3. Uso della robotica educativa come strategia di apprendimento
 - 3.2.4. Integrazione curricolare della robotica educativa

- 3.3. Robot in classe!
 - 3.3.1. Quali robot possiamo introdurre nella Scuola dell'Infanzia?
 - 3.3.2. Lego Duplo come strumento complementare
 - 3.3.3. Software per iniziare a programmare
- 3.4. Conoscendo Bee-bot!
 - 3.4.1. Il robot programmabile Bee-bot
 - 3.4.2. Contributi dei robot Bee-bot nell'educazione
 - 3.4.3. Studio del software e funzionamento
 - 3.4.4. Bee-bot cards
 - 3.4.5. Risorse digitali da utilizzare in classe
- 3.5. Strumenti per la classe
 - 3.5.1. Come introduco la robotica in classe?
 - 3.5.2. Lavorare con la robotica educativa nella Scuola dell'Infanzia
 - 3.5.3. Relazione della robotica con i contenuti
 - 3.5.4. Sviluppo di una sessione Bee-bot in classe

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:



Materiali 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

L'Esperto Universitario in Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia** 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Robotica Educativa nella Scuola dell'Infanzia**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



*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 qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario

**Robotica Educativa
nella Scuola dell'Infanzia**

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

Esperto Universitario

Robotica Educativa
nella Scuola dell'Infanzia

