Universitätsexperte

Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule

tech technologische universität

tech technologische universität

Universitätsexperte

Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Wochen**
- Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Internetzugang: **www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-problemlosung-kopfrechnen-vorschule**

Index

01
Präsentation
Seite 4

02
Ziele
Seite 8

03
Kursleitung
Seite 12

04
Struktur und Inhalt
Seite 18

05
Methodik
Seite 28

06
Qualifizierung
Seite 36

01

Präsentation

Mathematik ist eines der wichtigsten Fächer im Bildungswesen, da es die Grundlage für viele andere Fächer (Physik, Chemie, Technik usw.) bildet und sogar Teil des täglichen Lebens eines jeden Menschen ist. Aus diesem Grund hat sich der Unterricht durch Problemlösen zu einer äußerst wirksamen Unterrichtsstrategie entwickelt, da er den Kindern ermöglicht, ihr logisches Denken in Bezug auf diese Wissenschaft zu entwickeln. Aus diesem Grund hat TECH ein komplettes Programm entwickelt, das Lehrkräfte in ihrer Praxis einsetzen können und das das Kopfrechnen und Problemlösen fördert. In dieser 100%igen Online-Fortbildung kann man das Niveau des eigenen Unterrichts auf das höchste Niveau heben und so zu einem modernen Unterricht beitragen.

TECH bietet Ihnen mit diesem Abschluss die Möglichkeit, in Ihrem Unterricht die innovativsten Konzepte des Mathematikunterrichts durch Problemlösung in der frühkindlichen Bildung umzusetzen"

Das Lösen von Matheaufgaben ist für viele Kinder sehr kompliziert, vor allem für die Jüngsten, wenn sie mit dieser Wissenschaft beginnen. Die Entwicklung ihres logischen Denkens durch diese Praxis ist jedoch von grundlegender Bedeutung, denn wie viele Experten festgestellt haben, ist die Anwendung dieser pädagogischen Strategie sehr vorteilhaft für die Verbesserung ihrer kognitiven Fähigkeiten, da sie es ihnen ermöglicht, nicht nur im Fach, sondern auch in alltäglichen Situationen, in der Familie oder im sozialen Umfeld, besser zurechtzukommen. Aus diesem Grund möchten immer mehr Pädagogen Techniken zur Problemlösung in ihre Lehrpläne aufnehmen, damit die Schüler die Bedeutung der einzelnen Operationen verstehen, Schlussfolgerungen ziehen und Ursache-Wirkungs-Beziehungen herstellen können.

Und damit die Studenten die besten didaktischen Strategien dafür kennen, insbesondere für die ersten Bildungsstufen (von 3 bis 6 Jahren), präsentiert TECH diesen vollständigen Universitätsexperten. Dabei handelt es sich um eine multidisziplinäre akademische Erfahrung, mit der Lehrkräfte den Unterricht in den Fächern Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen auf eine dynamische und innovative Art und Weise vertiefen können: auf spielerische Weise. Es wird auch möglich sein, die besten Techniken zur Förderung des logisch-mathematischen Denkens in der Vorschule im Detail zu erlernen, wobei der Schwerpunkt des Halbjahresprogramms auf effektiver Problemlösung liegt.

Zu diesem Zweck wurden 540 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte in einem bequemen und flexiblen 100%igen Online-Format verdichtet. So kann der Student von jedem Ort, zu jeder Zeit und von jedem Gerät mit Internetanschluss aus auf die Kurse dieses Programms zugreifen: PC, Tablet oder Mobiltelefon. Außerdem kann man das gesamte Material herunterladen, um es auch offline zu konsultieren, oder wenn der Kurs abgeschlossen ist. Das bedeutet, dass man sich keine Gedanken über Stundenpläne und Kurse machen muss und ein Studium auf höchstem Niveau absolvieren kann, das nicht nur an die eigenen Bedürfnisse, sondern auch an die Anforderungen des heutigen Bildungssektors angepasst ist.

Dieser **Universitätsexperte in Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für den Mathematikunterricht vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

Ihnen stehen 540 Stunden bester theoretischer, praktischer und zusätzlicher Inhalte zur Verfügung, um die einzelnen Abschnitte des Lehrplans entsprechend Ihren Bedürfnissen und Ambitionen zu erweitern"

Eine Fortbildung, die Ihr pädagogisches Talent durch umfassende Kenntnisse der arithmetischen, algebraischen, geometrischen und messtechnischen Strategien für Kinder auf das Niveau eines Universitätsexperten hebt"

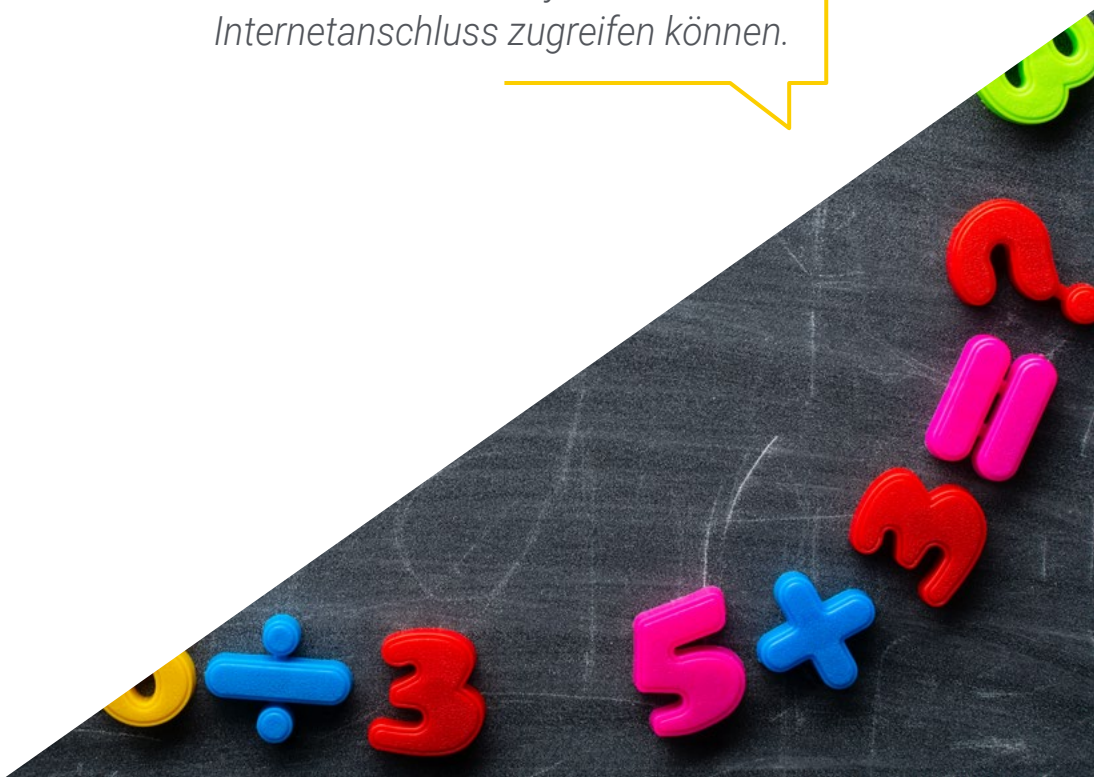
Wenn Sie auf der Suche nach einem Programm sind, das Ihre Fähigkeiten für die Praxis des logisch-mathematischen Denkens in der frühen Kindheit verbessert, ist dies die perfekte Gelegenheit für Sie.

Sie werden Zugang zu einem hochmodernen virtuellen Campus haben, auf dem Sie alle Materialien von Beginn des Kurses an finden und auf den Sie von jedem Gerät mit Internetanschluss zugreifen können.

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



02

Ziele

Aufgrund der großartigen Ergebnisse, die durch die Anwendung des Problemlösungskonzepts im Bereich der Vorschule erzielt wurden, hat TECH es für notwendig erachtet, ein Programm zu entwickeln, mit dem Lehrkräfte die wirksamsten pädagogischen Konzepte zur Verbesserung dieser Praxis im Detail erlernen und in ihre Unterrichtsstrategien einbauen können. Das Ziel dieses Programms besteht also darin, den Studenten die umfassendsten und innovativsten Informationen in diesem Bereich zu vermitteln, damit sie ihre Lehrmethoden auf der Grundlage innovativer und dynamischer Lernpläne erweitern können.

Wenn Sie sich über die psycho-pädagogischen Grundlagen informieren wollen, die den Aufbau des mathematischen Denkens im heutigen Bildungsumfeld bestimmen, ist dies die perfekte Option für Sie"

Allgemeine Ziele

- Erlernen geeigneter mathematischer Konzepte und Vokabeln zur Durchführung einer didaktischen Einheit
- Erlernen der Kardinalzahlen in Reihen, durch die Handhabung des entsprechenden Materials, und ihre Zusammensetzung und Zerlegung in niedrigere Zahlen kennen
- Erkennen der Nützlichkeit der Durchführung von Mediationen zur Lösung kleiner Alltagsprobleme
  und sich mit Maßeinheiten für Raum und Zeit vertraut machen

TECH stellt Ihnen in diesem kompletten Universitätsexperten die akademischen Ressourcen zur Verfügung, die Sie benötigen, um selbst Ihre ehrgeizigsten Ziele zu erreichen"

Spezifische Ziele

Modul 1. Logisches Mathematisches Denken in der Vorschule

- Verstehen der Entwicklung des logisch-mathematischen Denkens im Rahmen des Lehrplans für das Vor- und Grundschulalter
- Sicherstellen, dass die Kinder lernen, logisch zu folgern, zu argumentieren und Schlussfolgerungen aus den Situationen zu ziehen, die ihnen präsentiert werden
- Lernen, mit verschiedenen Lerntechniken zu arbeiten

Modul 2. Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen. Mit Zahlen spielen

- In der Lage sein, verschiedene Spielsituationen und Aktivitäten zu planen
- Bereitwilliges Beteiligen an verschiedenen Arten von Spielen und Regulieren ihres Verhaltens und ihrer Begeisterung für die Handlung
- Zählen lernen, sich mit Zahlen vertraut machen, zwischen Kardinal- und Ordinalzahlen unterscheiden

Modul 3. Problemlösung und mentales Rechnen

- Erkennen von Situationen in ihrer gewohnten Umgebung, für die der Gebrauch von Zahlen erforderlich ist
- Sicherstellen, dass die Kinder lernen, logisch zu folgern, zu argumentieren und Schlussfolgerungen aus den Situationen zu ziehen, die ihnen präsentiert werden
- Vermitteln der Fähigkeit, die Problemstellungen zu lesen und zu verstehen

03

Kursleitung

Die Zusammenstellung des Lehrkörpers für diesen Studiengang ist das Ergebnis einer langen Suche nach den besten Fachkräften auf dem Gebiet der Bildung, die nicht nur auf die Kindererziehung, sondern auch auf andere Bereiche wie Pädagogik und Psychologie spezialisiert sind. Dank dieser Tatsache war es möglich, einen Lehrkörper auf höchstem Niveau zu bilden, dessen Mitglieder sich nicht nur durch ihre lange und umfangreiche Berufserfahrung, sondern auch durch ihre menschliche und fachliche Qualität auszeichnen, Aspekte, die dieser akademischen Erfahrung zweifellos ein Plus verleihen, von dem die Studenten profitieren können, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Das Dozententeam steht Ihnen zur Verfügung, um alle Fragen zu beantworten, die Sie im Laufe dieses Universitätsexperten haben könnten“

Internationaler Gastdirektor

Dr. Noah Heller ist ein führender Experte auf dem Gebiet der **Bildung**, der sich auf die **mathematische** und **naturwissenschaftliche** Bildung spezialisiert hat. Mit dem Schwerpunkt auf pädagogischer Innovation hat er seine Karriere der Verbesserung von **Bildungspraktiken** im **K-12-System** gewidmet. Zu seinen Hauptinteressen gehören die **berufliche Entwicklung** von **Lehrern** und die Entwicklung von **didaktischen Strategien** zur Verbesserung des **mathematischen** Verständnisses von Schülern **der Grundschule** und der **Sekundarstufe** durch **neue didaktische Ansätze.**

Im Laufe seiner Karriere hat er eine Reihe wichtiger Positionen innegehabt, zum Beispiel als **Fakultätsleiter des Leadership Institute** an der Harvard **Graduate School of Education.** Darüber hinaus leitete er das **Stipendienprogramm für Lehrer *„Master Math for America"***, wo er in enger Zusammenarbeit mit hochrangigen **Fachleuten aus den Bereichen Mathematik und Naturwissenschaften** den Unterricht und die Ausweitung eines Programms beaufsichtigte, an dem mehr als 700 **Mathematik**- und **Naturwissenschaftslehrer** in **New York City** teilgenommen haben.

Außerdem hat er als Forscher an mehreren Veröffentlichungen über den **Mathematikunterricht** und die **neue Didaktik** für den **Grundschulunterricht** mitgewirkt. Darüber hinaus hat er Vorlesungen und Seminare gehalten, in denen er **pädagogische Ansätze** förderte, die das **kritische Denken** der Schüler anregen und den **Mathematikunterricht** zu einem dynamischen und zugänglichen Prozess machen.

International ist Dr. Noah Heller für seine Fähigkeit bekannt, innovative Strategien in der **MINT-Bildung** umzusetzen. Seine Leitung des ***„Master Math for America"*** hat ihn zu einer Schlüsselfigur in der Fortbildung von Lehrern gemacht, die für ihre Fähigkeit, **Wissenschaft** und Unterrichtspraxis zu verbinden, ausgezeichnet wurde. Er war auch maßgeblich an der Schaffung eines der renommiertesten **Weiterbildungsprogramme im Bildungsbereich** beteiligt.

Dr. Heller, Noah

- Fakultätsleiter an der Harvard Graduate School of Education, Cambridge, UK
- Direktor des Stipendienprogramms für Lehrer „Master Math for America“
- Promotion in Philosophie an der New York University
- Hochschulabschluss in Naturwissenschaften, Physik und Mathematik vom The Evergreen State College

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung

Fr. Delgado Pérez, María José

- Lehrkraft für TPR und Mathematik in der Schule Peñalar
- Lehrkraft in der Mittel- und Oberstufe
- Expertin für das Management von Bildungszentren
- Mitverfasserin von Technologiebüchern bei McGraw Hill Publishers
- Masterstudiengang in Management und Verwaltung von Bildungszentren
- Leitung und Management in Grund-, Sekundar- und Oberschulen
- Hochschulabschluss in Lehramt mit Spezialisierung auf Englisch
- Wirtschaftsingenieurin

Professoren

Fr. Hitos, María

- Lehrkraft für Vor- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Mathematik
- Vor- und Grundschullehrerin
- Koordinatorin der Englischabteilung in der Vorschulerziehung
- Sprachliche Qualifizierung in Englisch durch die Gemeinschaft von Madrid

Fr. Iglesias Serranilla, Elena

- Lehrkraft für Vor- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Musik
- Koordination für die erste Grundschulstufe
- Fortbildung in neuen Lernmethoden

Hr. López Pajarón, Juan

- Lehrer für Naturwissenschaften in der Mittel- und Oberstufe
- Lehrkraft für Naturwissenschaften in der Mittel- und Oberstufe der Schule Montesclaros, die zur Educare-Gruppe gehört
- Koordinator und Leiter von Bildungsprojekten in der Mittel- und Oberstufe
- Techniker bei Tragsa
- Biologe mit Erfahrung auf dem Gebiet des Umweltschutzes
- Masterstudiengang in Management von Bildungszentren an der Internationalen Universität von La Rioja

Fr. Soriano de Antonio, Nuria

- Philologin mit Spezialisierung auf spanische Sprache und Literatur
- Masterstudiengang in Obligatorischer Sekundarschulbildung, Abitur und Berufsausbildung an der Universität Alfonso X el Sabio
- Masterstudiengang in Spanisch für Ausländer
- Expertin für Management und Verwaltung von Bildungszentren
- Expertin für Spanischunterricht
- Hochschulabschluss in Spanischer Philologie an der Universität Complutense von Madrid

Fr. Vega, Isabel

- Lehrkraft mit Spezialisierung auf Didaktik der Mathematik und Lernschwächen
- Lehrkraft für Grundschulbildung
- Koordinatorin des Grundschulzyklus
- Spezialisierung in Sonderpädagogik und Didaktik der Mathematik
- Hochschulabschluss in Pädagogik

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden”

04

Struktur und Inhalt

Bei der Gestaltung der Struktur und des Inhalts dieses Programms hat TECH die Kriterien des Lehrkörpers berücksichtigt, denn da sie von Experten auf dem Gebiet der Vorschulerziehung entwickelt wurden, kennen sie im Detail die Aspekte, die der Student beherrschen muss, um seine akademischen Fähigkeiten zu perfektionieren. Auf der Grundlage ihrer Forschungsarbeit war es möglich, die 540 Stunden theoretisches, praktisches und zusätzliches Material zusammenzustellen, die im Universitätsexperten enthalten sind, und den Studenten die Möglichkeit zu geben, von jedem Gerät mit einer Internetverbindung darauf zuzugreifen, dank seines bequemen 100%igen Online-Formats.

Dank der Dutzenden von Stunden an zusätzlichem Material, das Sie auf dem virtuellen Campus finden, können Sie jeden Abschnitt entsprechend Ihren Interessen und Anforderungen individuell erweitern"

Modul 1. Logisches Mathematisches Denken in der Vorschule

1.1. Logisch-mathematisches Denken
- 1.1.1. Was ist mathematische Logik?
- 1.1.2. Wie wird mathematisches Wissen erworben?
- 1.1.3. Die Bildung von mathematisch-logischen Konzepten im frühen Alter
- 1.1.4. Mathematische Konzepte
- 1.1.5. Merkmale des logisch-mathematischen Denkens

1.2. Bildung von Fähigkeiten im Zusammenhang mit der logisch-mathematischen Entwicklung
- 1.2.1. Kognitive Entwicklung (Piaget)
- 1.2.2. Entwicklungsstufen
- 1.2.3. Aufteilung des Denkens in Wissen (Piaget)
- 1.2.4. Entwicklung des logisch-mathematischen Wissens
- 1.2.5. Physikalisches Wissen vs. logisch-mathematisches Wissen
- 1.2.6. Wissen über Raum und Zeit

1.3. Entwicklung des logisch-mathematischen Denkens
- 1.3.1. Einführung
- 1.3.2. Wissen und Realität
- 1.3.3. Entwicklung von mathematischem Wissen
- 1.3.4. Entwicklung des logischen Denkens nach Alter
- 1.3.5. Komponenten der logischen Entwicklung
- 1.3.6. Mathematische Sprache
- 1.3.7. Logisch-mathematische Entwicklung und Lehrplan

1.4. Psychopädagogische Grundlagen beim Aufbau mathematischer Kenntnisse
- 1.4.1. Sensomotorische Intelligenz
- 1.4.2. Bildung eines objektiven symbolischen Denkens
- 1.4.3. Schulung des konkret-logischen Denkens
- 1.4.4. Vernunft und ihre Arten
- 1.4.5. Blooms Taxonomie in der Entwicklung des logisch-mathematischen Denkens

1.5. Logisch-mathematisches Lernen I
- 1.5.1. Einführung
- 1.5.2. Strukturierung des Körperschemas
  - 1.5.2.1. Körperkonzept
  - 1.5.2.2. Körperbild
  - 1.5.2.3. Anpassung der Körperhaltung
  - 1.5.2.4. Koordinierung

1.6. Begriffe der Ordnung
- 1.6.1. Vergleich
- 1.6.2. Korrespondenz
- 1.6.3. Quantoren
- 1.6.4. Erhaltung der Menge
- 1.6.5. Sätze oder Gruppierungen
- 1.6.6. Bildung von Sätzen
- 1.6.7. Numerische Kardinalität
- 1.6.8. Das Konzept der Zahl
- 1.6.9. Vergleich von Sätzen
- 1.6.10. Äquivalenz setzen
- 1.6.11. Erkennen von natürlichen Zahlen
- 1.6.12. Ordnungszahlen
- 1.6.13. Mathematische Operationen: Addition und Subtraktion

1.7. Pränumerisches Wissen: Klassifizierung
- 1.7.1. Was ist eine Klassifizierung?
- 1.7.2. Prozesse
- 1.7.3. Arten der Klassifizierung
- 1.7.4. Übergreifende Klassifizierungen
- 1.7.5. Klassifizierungsspiele

1.8. Serien-Spiele
- 1.8.1. Die Bedeutung der Serialisierung
- 1.8.2. Logische Operationen bei der Konstruktion von Serien
- 1.8.3. Arten von Serien
- 1.8.4. Seriation in der Vorschule
- 1.8.5. Seriations-Spiele

1.9. Pränumerisches Wissen: Die Aufzählung
- 1.9.1. Begriffsbildung und Funktion der Aufzählung
- 1.9.2. Logische Operationen bei der Aufzählung
- 1.9.3. Aufzählung in der Vorschule. Entwurf einer Aktivität
- 1.9.4. Entwurf einer Aktivität
- 1.9.5. Aufgabenbezogene Leistungen

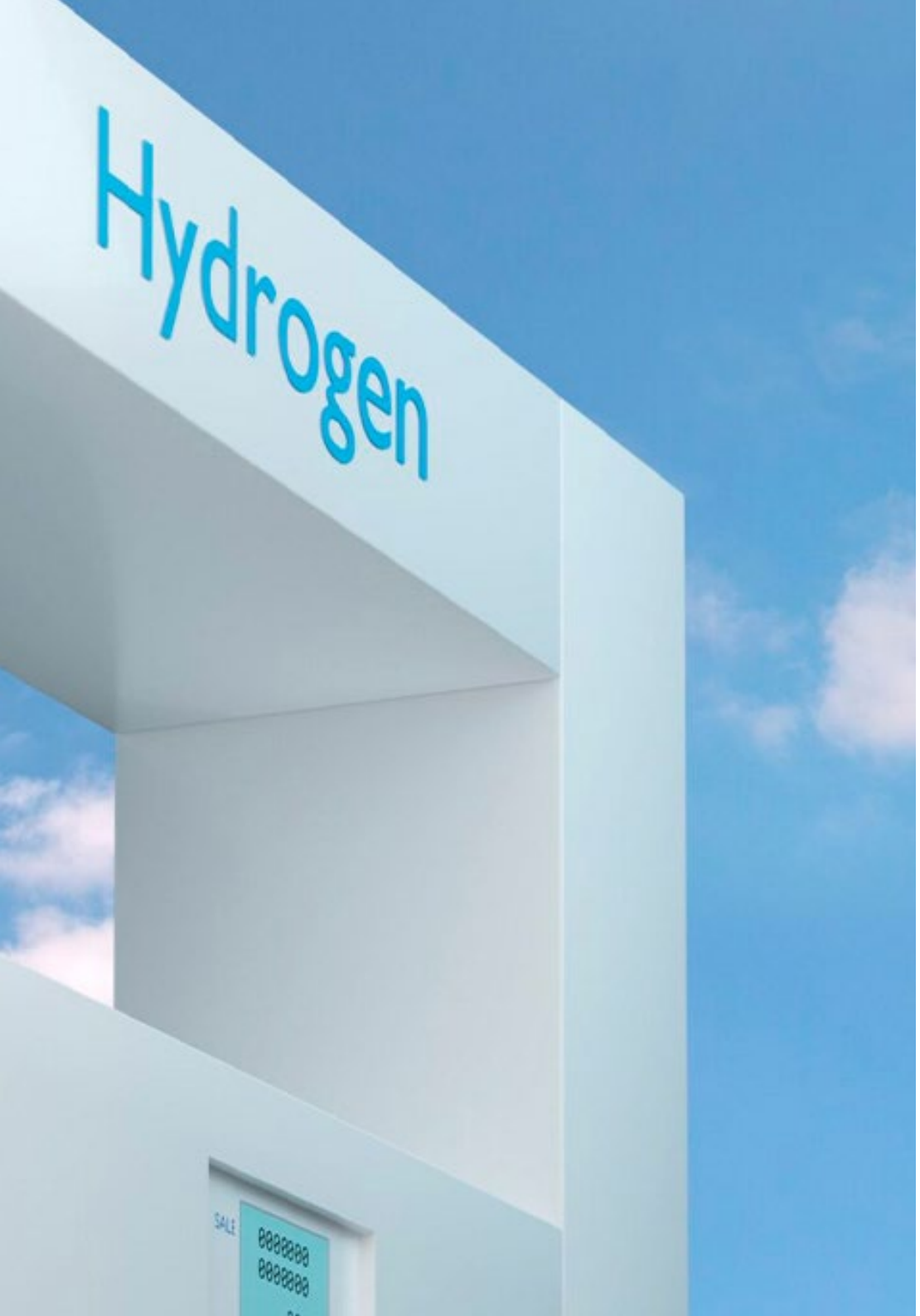
1.10. Repräsentation und Manipulative Mathematik
- 1.10.1. Entwicklung des logisch-mathematischen Denkens über die Sinne
- 1.10.2. Repräsentation, Visualisierung und Argumentation
- 1.10.3. Gestaltung von Aktivitäten auf der Grundlage von Repräsentation
- 1.10.4. Manipulative Mathematik: Funktionen und Mittel
- 1.10.5. Gestaltung von Aktivitäten, die auf Manipulation beruhen

Modul 2. Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messen. Mit Zahlen spielen

2.1. Initiation zur Nummer
- 2.1.1. Begriff der Zahl
- 2.1.2. Aufbau der Struktur der Zahl
- 2.1.3. Numerische Entwicklung: Zählen
  - 2.1.3.1. Phasen des Lernens der Zahlenfolge
    - 2.1.3.1.1. String- oder Zeilenebene
    - 2.1.3.1.2. Unzerbrechliche Schnur Ebene
    - 2.1.3.1.3. Zerlegbare Kettenebene
    - 2.1.3.1.4. Nummerierbare Kettenebene
    - 2.1.3.1.5. Bi-direktionale Kettenebene
- 2.1.4. Grundsätze der Zählung
  - 2.1.4.1. Grundsatz der Eins-zu-eins-Entsprechung
  - 2.1.4.2. Prinzip der stabilen Ordnung
  - 2.1.4.3. Prinzip der Kardinalität
  - 2.1.4.4. Prinzip der Abstraktion
  - 2.1.4.5. Grundsatz der Irrelevanz der Reihenfolge
- 2.1.5. Verfahren, die das Kind beim Zählen anwendet
  - 2.1.5.1. Laufzeitenkongruenz
  - 2.1.5.2. Abgleich von Teilmenge zu Teilmenge
  - 2.1.5.3. Rein visuelle Schätzung
  - 2.1.5.4. Subitisierung
  - 2.1.5.5. Zählen der Elemente einer Sammlung
  - 2.1.5.6. Neuzählung
  - 2.1.5.7. Diskontierung
  - 2.1.5.8. Überzählig
  - 2.1.5.9. Berechnungsverfahren
- 2.1.6. Grundlegende Situationen für Kardinal und Ordinal
- 2.1.7. Die Bedeutung der Null
- 2.1.8. Strategien zur Verbesserung des Konzepts und der Verwendung von Zahlen

2.2. Prozess der Nummernerfassung
- 2.2.1. Einführung
- 2.2.2. Begriff der Zahl
  - 2.2.2.1. Wahrnehmung von allgemeinen Größen
  - 2.2.2.2. Unterscheidung und Vergleich von Objektmengen
  - 2.2.2.3. Das Prinzip der Einzigartigkeit
  - 2.2.2.4. Verallgemeinerung
  - 2.2.2.5. Summative Maßnahmen
  - 2.2.2.6. Erfassung von benannten Mengen
    - 2.2.2.6.1. Mündliche Zahlenreihen
    - 2.2.2.6.2. Zählen von Objekten
    - 2.2.2.6.3. Präsentation der Kardinalen
    - 2.2.2.6.4. Vergleich von Größenordnungen
  - 2.2.2.7. Identifizierung des Namens mit seiner Darstellung
  - 2.2.2.8. Invarianz der genannten Größen

2.2.3. Aus der experimentellen Psychologie
2.2.3.1. Die Fernwirkung
2.2.3.2. Der Größeneffekt
2.2.3.3. Numerische räumliche Sortierung
2.2.4. Aus der Entwicklungspsychologie
2.2.4.1. Verhaltenstheorie, kognitive und konstruktivistische Theorie
2.2.4.1.1. Gesetz der Übung
2.2.4.1.2. Gesetz der Wirkung
2.2.5. Theorien über den Prozess des Zahlenerwerbs
2.2.6. Piaget
2.2.6.1. Etappen
2.2.6.2. Voraussetzungen für das Verständnis des Begriffs „Zahl"
2.2.7. Dienes
2.2.7.1. Grundsätze
2.2.7.1.1. Dynamisches Prinzip
2.2.7.1.2. Konstruktiver Grundsatz
2.2.7.1.3. Grundsatz der wirtschaftlichen Variabilität
2.2.7.1.4. Prinzip der konstruktiven Variabilität
2.2.7.2. Etappen
2.2.7.2.1. Freies Spiel
2.2.7.2.2. Regelbasiertes Spiel
2.2.7.2.3. Isomorphe Spiele
2.2.7.2.4. Vertretung
2.2.7.2.5. Beschreibung
2.2.7.2.6. Folgerung
2.2.8. Mialaret
2.2.8.1. Etappen
2.2.8.1.1. Aktion selbst
2.2.8.1.2. Aktion begleitet von Sprache
2.2.8.1.3. Der Verlauf der Geschichte
2.2.8.1.4. Anwendung der Geschichte auf reale Situationen
2.2.8.1.5. Grafischer Ausdruck von bereits erzählten und dargestellten Handlungen
2.2.8.1.6. Symbolische Übersetzung des untersuchten Problems
2.2.9. Informationsverarbeitung
2.2.9.1. Das Modell des numerischen Verständnisses
2.2.9.2. Vorsprachliche numerische Fähigkeiten
2.2.10. Zählprinzipien (Gelman und Gallistel)
2.2.10.1. Prinzip der doppelten Entsprechung
2.2.10.2. Prinzip der stabilen Ordnung
2.2.10.3. Prinzip der Kardinalität
2.2.10.4. Prinzip der Abstraktion
2.2.10.5. Grundsatz der Nicht-Transzendenz der Ordnung
2.2.11. Vergleich der Zählprinzipien zwischen der Theorie von Piaget, Gelman und Gallistel
2.3. Informelle Arithmetik I
2.3.1. Einführung
2.3.2. Informelle und intuitive Arithmetik in der frühkindlichen Bildung
2.3.2.1. Erkennen von Mengen
2.3.2.2. Bezogene Mengen
2.3.2.3. Mengen bearbeiten
2.3.3. Ziele
2.3.4. Frühe arithmetische Fähigkeiten
2.3.4.1. Erhaltung der Ungleichheit
2.3.5. Arithmetische Kompetenzen und Zähllieder
2.3.5.1. Erste Überlegungen
2.3.5.1.1. Sozio-kognitiver Konflikt
2.3.5.1.2. Die Rolle der Sprache
2.3.5.1.3. Die Schaffung von Kontexten
2.3.5.2. Verfahren und Beherrschung des Refrains



2.4. Informelle Arithmetik II
- 2.4.1. Auswendiglernen von Zahlenfakten
  - 2.4.1.1. Aktivitäten zur Verbesserung des Gedächtnisses
  - 2.4.1.2. Domino
  - 2.4.1.3. Himmel und Hölle
- 2.4.2. Didaktische Situationen für die Einführung der Addition
  - 2.4.2.1. Spiel mit gewählter Nummer
  - 2.4.2.2. Das Rennen bis zur 10
  - 2.4.2.3. Weihnachtsgrüße

2.5. Grundoperationen der Arithmetik
- 2.5.1. Einführung
- 2.5.2. Additive Struktur
  - 2.5.2.1. Mialaret-Phasen
    - 2.5.2.1.1. Annäherung durch Manipulation
    - 2.5.2.1.2. Von Sprache begleitete Maßnahmen
    - 2.5.2.1.3. Geistige Arbeit unterstützt durch Verbalisierung
    - 2.5.2.1.4. Reine Kopfarbeit
  - 2.5.2.2. Strategien für die Addition
  - 2.5.2.3. Einführung in die Subtraktion
  - 2.5.2.4. Addition und Subtraktion
    - 2.5.2.4.1. Direkt- und Objektmodellierung
    - 2.5.2.4.2. Zählsequenzen
    - 2.5.2.4.3. Abgerufene numerische Daten
    - 2.5.2.4.4. Strategien für die Addition
    - 2.5.2.4.5. Strategien für die Subtraktion
- 2.5.3. Multiplikation und Division
- 2.5.4. Lösen arithmetischer Probleme
  - 2.5.4.1. Addition und Subtraktion
  - 2.5.4.2. Multiplikation und Division

2.6. Raum und Geometrie in der frühkindlichen Bildung
- 2.6.1. Einführung
- 2.6.2. Von der NCTM vorgeschlagene Zielsetzungen
- 2.6.3. Psycho-pädagogische Überlegungen
- 2.6.4. Empfehlungen für den Geometrieunterricht
- 2.6.5. Piaget und sein Beitrag zur Geometrie
- 2.6.6. Das Modell von Van Hiele
  - 2.6.6.1. Ebenen
    - 2.6.6.1.1. Visualisierung oder Erkennung
    - 2.6.6.1.2. Analyse
    - 2.6.6.1.3. Sortierung und Klassifizierung
    - 2.6.6.1.4. Strenge
  - 2.6.6.2. Lernphasen
    - 2.6.6.2.1. Phase 1: Unterscheidung
    - 2.6.6.2.2. Phase 2: Gezielte Beratung
    - 2.6.6.2.3. Phase 3: Erklärung
    - 2.6.6.2.4. Phase 4: Beratung
    - 2.6.6.2.5. Phase 5: Integration
- 2.6.7. Arten von Geometrien
  - 2.6.7.1. Topologische
  - 2.6.7.2. Projektiv
  - 2.6.7.3. Metrik
- 2.6.8. Visualisierung und Argumentation
  - 2.6.8.1. Räumliche Orientierung
  - 2.6.8.2. Räumliche Strukturierung
  - 2.6.8.3. Gálvez und Brousseau
    - 2.6.8.3.1. Mikroraum
    - 2.6.8.3.2. Mesospace
    - 2.6.8.3.3. Makroraum

2.7. Größenordnungen und ihre Messung
- 2.7.1. Einführung
- 2.7.2. Die Konstruktion von Ausmaß bei Kindern
  - 2.7.2.1. Piaget'sche Stufen der Konstruktion von Größenordnungen
    - 2.7.2.1.1. Betrachtung und Wahrnehmung einer Größenordnung
    - 2.7.2.1.2. Erhaltung der Größenordnung
    - 2.7.2.1.3. Ordnung in Bezug auf die Größenordnung
    - Korrespondenz von Zahlen mit Größen
  - 2.7.2.2. Etappen bei der Durchführung der Maßnahme
    - 2.7.2.2.1. Direkter Wahrnehmungsvergleich
    - 2.7.2.2.2. Verschiebung von Objekten
    - 2.7.2.2.3. Operationalität der transitiven Eigenschaft
  - 2.7.2.3. Etappen des Lehrens und Lernens von Mengen
    - 2.7.2.3.1. Sensorische Stimulation
    - 2.7.2.3.2. Direkter Vergleich
    - 2.7.2.3.3. Indirekter Vergleich
    - 2.7.2.3.4. Wahl der Einheit
    - 2.7.2.3.5. Unregelmäßiges Messsystem
    - 2.7.2.3.6. Regelmäßiges Messsystem
- 2.7.3. Messen von Größenordnungen
- 2.7.4. Länge messen
- 2.7.5. Messung der Masse
- 2.7.6. Messung von Kapazität und Volumen
- 2.7.7. Messung der Zeit
- 2.7.8. Phase der verschiedenen Mengen
  - 2.7.8.1. Vorbereitungsphase
  - 2.7.8.2. Phase der Messpraxis
  - 2.7.8.3. Phase der Konsolidierung von Techniken und Konzepten

2.8. Spiel in der Vorschule
- 2.8.1. Einführung
- 2.8.2. Ziele
- 2.8.3. Merkmale des Spielens
- 2.8.4. Entwicklung des Spiels
  - 2.8.4.1. Spieltypen
    - 2.8.4.1.1. Funktionales Spiel
    - 2.8.4.1.2. Nachahmung oder symbolisches Spiel
    - 2.8.4.1.3. Regelbasiertes Spiel
    - 2.8.4.1.4. Bauspiel
- 2.8.5. Zufall und Strategie
- 2.8.6. Wettbewerb bei Spielen
- 2.8.7. Didaktische Überlegungen zum Spiel

2.9. Didaktische Mittel des Spiels
- 2.9.1. Spiele und logisches Denken
  - 2.9.1.1. Tic-Tac-Toe
  - 2.9.1.2. Das Zimmer
  - 2.9.1.3. Porträt-Spiele
- 2.9.2. Quantitative Spiele
  - 2.9.2.1. Die zu vergleichende Zahl
    - 2.9.2.1.1. Nach Hause!
  - 2.9.2.2. Die zu berechnende Zahl
    - 2.9.2.2.1. Die Paare
    - 2.9.2.2.2. Nicht mehr!
    - 2.9.2.2.3. Die Katze und die Maus
- 2.9.3. Spiele und die Struktur des Raums
  - 2.9.3.1. Puzzles
    - 2.9.3.1.1. Zweifarbige Quadrate
    - 2.9.3.1.2. Der Hex

2.10. Spiele in verschiedenen Räumen
- 2.10.1. Einführung
- 2.10.2. Spiele im Klassenzimmer
  - 2.10.2.1. Das Schmetterlingsspiel
  - 2.10.2.2. Das Teilungsspiel
  - 2.10.2.3. Image-Züge
  - 2.10.2.4. Die Zeitung
  - 2.10.2.5. Flache Zahlen
  - 2.10.2.6. Behältnisse
- 2.10.3. Spiele zur Psychomotorik
  - 2.10.3.1. Arbeiten mit Größen
  - 2.10.3.2. Klassifizieren
  - 2.10.3.3. Spielen mit den Reifen
- 2.10.4. Spiele im Freien
- 2.10.5. Mathematische Spiele mit IKT
  - 2.10.5.1. Spiel mit dem Verstand der Schildkröte
  - 2.10.5.2. Geometrische Figuren
  - 2.10.5.3. Für 3-jährige Kinder
  - 2.10.5.4. Vielfältige Aktivitäten
  - 2.10.5.5. Didaktische Einheit

Modul 3. Problemlösung und mentales Rechnen

3.1. Probleme in der Vorschule
- 3.1.1. Methodische Überlegungen
- 3.1.2. Psychopädagogische Überlegungen zur Einführung in die Darstellung der Idee eines Problems
- 3.1.3. Was ist ein Problem?
- 3.1.4. Wie lassen sich Probleme in der Vorschule lösen?

3.2. Die Idee des Problems, das in die Vorschule eingeführt werden soll
- 3.2.1. Warum lösen wir Probleme?
- 3.2.2. Perspektiven für die Einbeziehung des Verstehens und des Problemlösens in die frühkindliche Bildung
- 3.2.3. Der spezifische didaktische Auftrag des Problemlösens in der frühkindlichen Bildung
- 3.2.4. Die geeignetsten Modelle für die Einführung des Problembegriffs in die Vorschule
- 3.2.5. Lesen und Verstehen von Aussagen
  - 3.2.5.1. Faktoren, die das Verständnis von Aussagen beeinflussen
- 3.2.6. Didaktische Variablen der Aussagen

3.3. Zu einem didaktischen Ansatz für die Einführung in den Problembegriff in der Vorschule
- 3.3.1. Faktoren, die bei der Behandlung und Lösung von Problemen bei Säuglingen zu berücksichtigen sind
- 3.3.2. Erlernen logisch-mathematischer Konzepte durch Problemlösung
  - 3.3.2.1. Heuristische Strategien
  - 3.3.2.2. Problemlösungstechniken, die in dieser Altersgruppe am häufigsten verwendet werden
  - 3.3.2.3. Numerische Strategien
- 3.3.3. Verschiedene Situationen für eine Didaktik des Vorschlags und des Problemlösens
- 3.3.4. Lösung von Problemen. Bestandteile eines Problems
  - 3.3.4.1. Probleme, die dazu dienen, die Idee eines Problems zu üben
- 3.3.5. Wichtigste Empfehlungen für den Umgang mit einem Problem in der Vorschule

3.4. Der mathematische Wert von Geschichten
- 3.4.1. Frühes Lernen und Mathematik
- 3.4.2. Geschichten und Mathematik
- 3.4.3. Beispiele für Geschichten und mathematisches Lernen
  - 3.4.3.1. Logische Entwicklung
  - 3.4.3.2. Numerische Entwicklung
  - 3.4.3.3. Entwicklung von Größen und deren Messung
  - 3.4.3.4. Entwicklung des geometrischen Denkens
  - 3.4.3.5. Lösung von Problemen

3.5. Logische Grundlagen des mentalen Rechnens in der Vorschulerziehung
- 3.5.1. Logische Operationen
  - 3.5.1.1. Klassifizierungen
  - 3.5.1.2. Die Beziehungen
- 3.5.2. Kopfrechnen, schriftliches Rechnen und geschätztes Rechnen
- 3.5.3. Der Zählvorgang
- 3.5.4. Phasen zum Erlernen der Zählaktivität

3.6. Informelle Arithmetik
- 3.6.1. Berechnungsstrategie
- 3.6.2. Vergleich und Gleichwertigkeit
- 3.6.3. Zusammensetzung und Zersetzung
- 3.6.4. Beginn der operativen Tätigkeit: Addieren, Subtrahieren, Verdoppeln und Dividieren

3.7. Geistiges Rechnen in der frühkindlichen Bildung
- 3.7.1. Berechnungsbeispiele für die Vorschule
- 3.7.2. Durchführung von Berechnungen durch Manipulation von Material
- 3.7.3. Berechnung ohne Materialhandling
- 3.7.4. Vorschlag für mentales Rechnen in der frühkindlichen Bildung
  - 3.7.4.1. Raten spielen
  - 3.7.4.2. Auswendiglernen
- 3.7.5. Am Ende der Vorschulzeit erworbene Mechanik
- 3.7.6. Ressourcen für den Lernerfolg
- 3.7.7. Praktische Fragen

3.8. Ressourcenbank für das Rechnen in der Vorschule
- 3.8.1. Abacus
  - 3.8.1.1. Beschreibung
  - 3.8.1.2. Möglichkeiten für den didaktischen Einsatz
  - 3.8.1.3. Didaktische Situationen im Klassenzimmer
- 3.8.2. Multi-Basisblöcke
  - 3.8.2.1. Beschreibung
  - 3.8.2.2. Möglichkeiten für den didaktischen Einsatz
  - 3.8.2.3. Didaktische Situationen im Klassenzimmer
- 3.8.3. Cuisenaire-Streifen
  - 3.8.3.1. Beschreibung
  - 3.8.3.2. Möglichkeiten für den didaktischen Einsatz
  - 3.8.3.3. Didaktische Situationen im Klassenzimmer
- 3.8.4. Domino
  - 3.8.4.1. Beschreibung
  - 3.8.4.2. Möglichkeiten für den didaktischen Einsatz
  - 3.8.4.3. Didaktische Situationen im Klassenzimmer
- 3.8.5. Kampfspiel
  - 3.8.5.1. Beschreibung
  - 3.8.5.2. Möglichkeiten für den didaktischen Einsatz
  - 3.8.5.3. Didaktische Situationen im Klassenzimmer

3.9. Offene Berechnungsmethode auf der Grundlage von ABN-Nummern
- 3.9.1. Was ist die Methode des ABN-Algorithmus?
  - 3.9.1.1. Menge und Kardinalität von Sätzen
  - 3.9.1.2. Struktur der Anzahl und Vergleich von Sätzen
    - 3.9.1.2.1. Figürliche Darstellung
    - 3.9.1.2.2. Symbolische Darstellung
    - 3.9.1.2.3. Symbol-Zeichen-Darstellung
    - 3.9.1.2.4. Zeichendarstellung
  - 3.9.1.3. Zählen weit über zehn
  - 3.9.1.4. Transformationen von Zahlen. Erste Operationen
- 3.9.2. Hintergrund der ABN-Methode
- 3.9.3. Intuitionistischer Ansatz vs. traditioneller Ansatz

3.10. Vorschlag für Aktivitäten im Rahmen der ABN-Methode
- 3.10.1. Block 1: Numerosität und Kardinalität
  - 3.10.1.1. Suche nach äquivalenten Mengen
  - 3.10.1.2. Erarbeitung eines physischen Musters
  - 3.10.1.3. Bestellung von Mustern
  - 3.10.1.4. Numerische Kette. Beginn der Zählung
  - 3.10.1.5. Subitisierung
  - 3.10.1.6. Schätzung
- 3.10.2. Block 2: Zahlenstruktur und Vergleich
  - 3.10.2.1. Einführung in die zehn
  - 3.10.2.2. Bestellen, aber nicht zählen
  - 3.10.2.3. Ordnung von ungeordneten Mengen
  - 3.10.2.4. Zusammenspiel der fehlenden Elemente
  - 3.10.2.5. Sortieren mit nicht manipulierbarem Material
  - 3.10.2.6. Vergleich von realen Objekten
  - 3.10.2.7. Vergleich der Bildelemente
- 3.10.3. Block 3: Zahlentransformation
  - 3.10.3.1. Umwandlung von Zahlen
  - 3.10.3.2. Addition mit dem Zahlenstrahl
  - 3.10.3.3. Subtraktion mit Zahnstochern
  - 3.10.3.4. Das Doppelte mit dem Gitter finden
  - 3.10.3.5. Die Hälfte mit der Zahlenreihe finden
- 3.10.4. Bewertung

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: ***das Relearning***.
Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem ***New England Journal of Medicine*** als eines der effektivsten angesehen.

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.

Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert"

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.

2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.

3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.

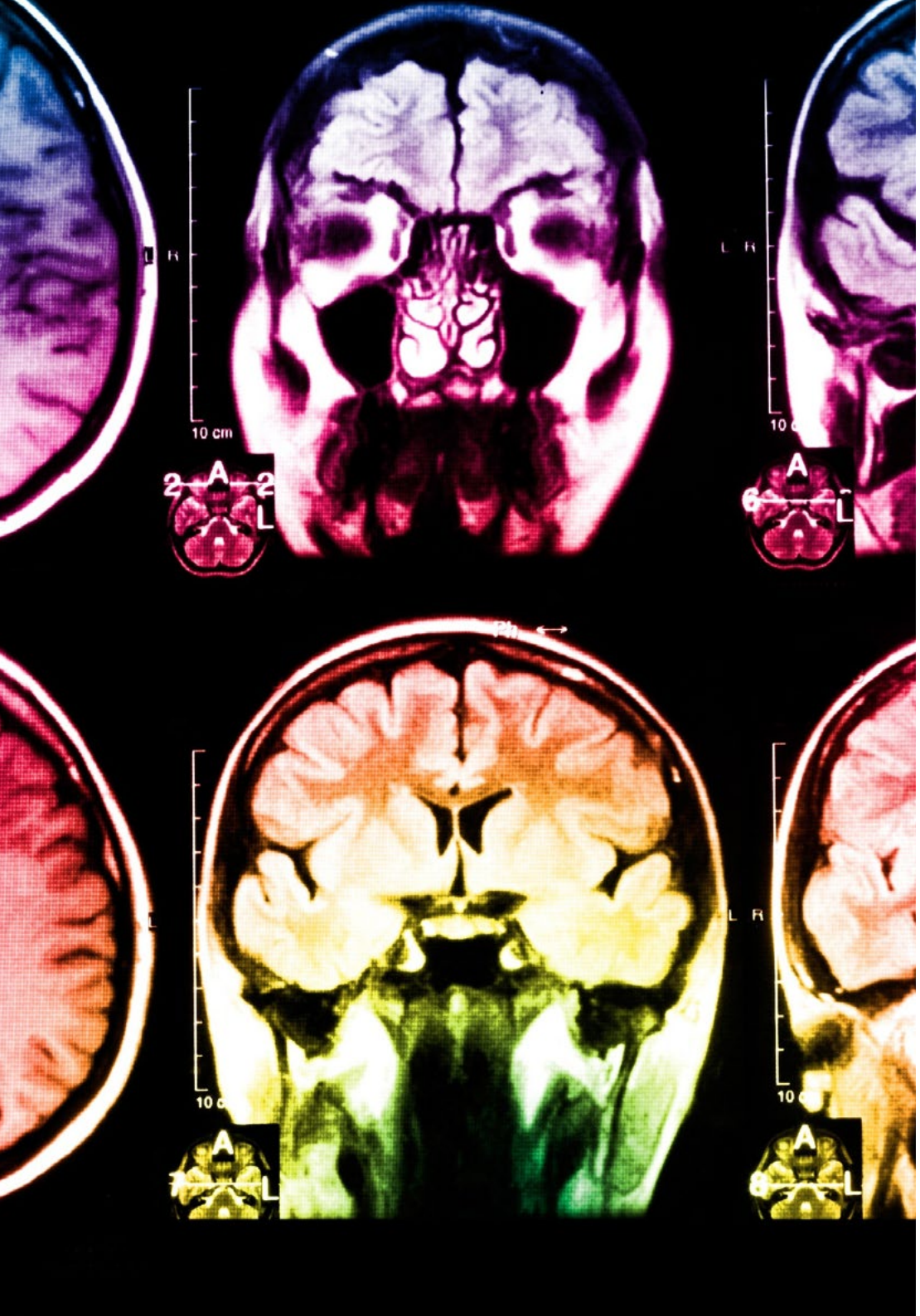
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:

Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.

Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.

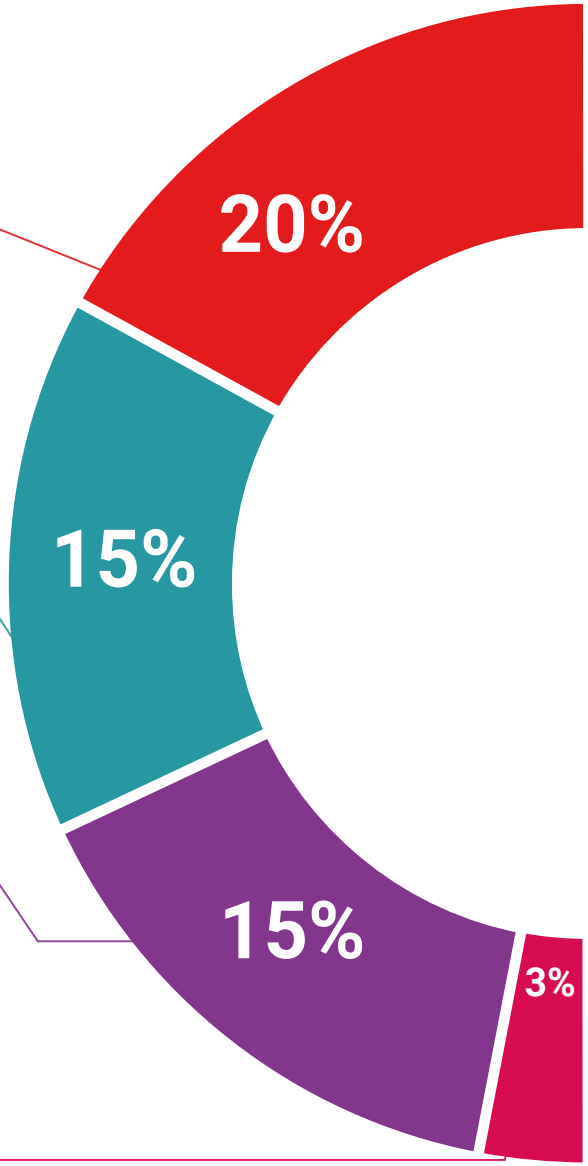
Interaktive Zusammenfassungen

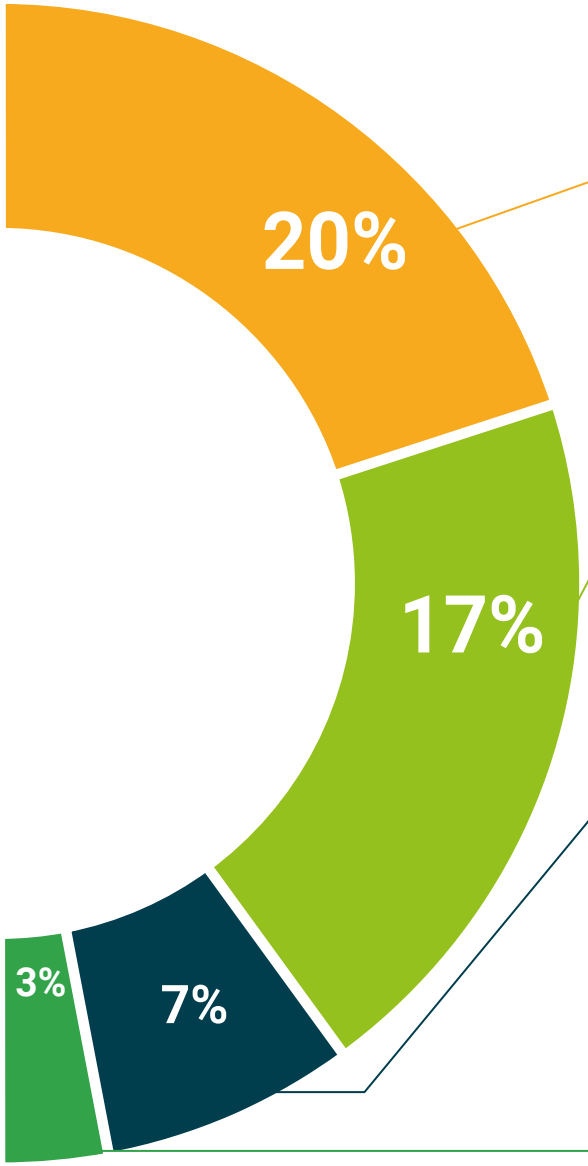
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.

Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.

Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.

Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.

Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.

06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"

Dieser **Universitätsexperte in Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität.**

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Títel: **Universitätsexperte in Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

tech technologische universität

Verleiht dieses

DIPLOM

an

Herr/Frau _____, mit Ausweis-Nr. _____

Für den erfolgreichen Abschluss und die Akkreditierung des Programms

UNIVERSITÄTSEXPERTE

in

Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 450 Stunden, mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

Zum 17. Juni 2020

Tere Guevara Navarro
Rektorin

einzigartiger Code TECH: AFWOR23S techtitute.com/titel

*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

tech technologische universität

Universitätsexperte
Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Wochen**
- Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Universitätsexperte

Problemlösung und Kopfrechnen in der Vorschule

tech technologische universität