

大学课程

儿童教育中的算术, 代数,
几何与度量。数字游戏





大学课程

儿童教育中的算术, 代数,
几何与度量。数字游戏

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

网页链接: www.techitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/arithmetic-algebra-geometry-measurement-pre-school-education-number-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

学习方法

26

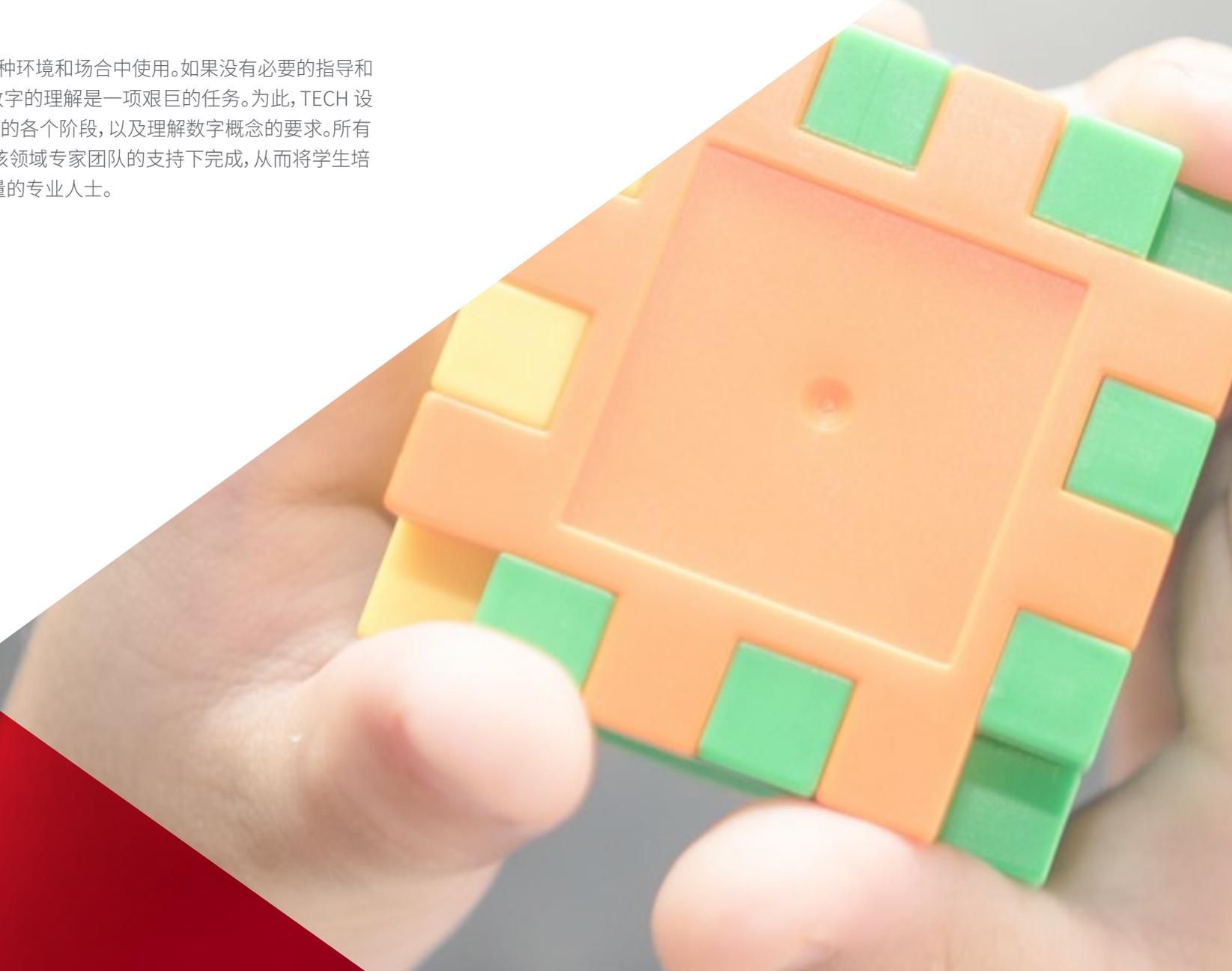
06

学位

36

01 介绍

数字是基本的社会文化表达方式,每天在各种环境和场合中使用。如果没有必要的指导和工具,建立创新的教学策略和促进学生对数字的理解是一项艰巨的任务。为此,TECH 设计了一个课程,使毕业生能够确定数列学习的各个阶段,以及理解数字概念的要求。所有这一切,都将通过 100% 的在线学习,并在该领域专家团队的支持下完成,从而将学生培养成精通儿童教育中算术,代数,几何和度量的专业人士。



“

您面前有当前学术市场上最好的课程, 通过数十小时的理论实践内容, 深入研究算术和罐头技能的发展。

数学及其组成的分支对学生的理解和对专业人士的教学提出了挑战。必须从最早的学校阶段开始理解它，以避免它所特有的著名困难。通过数字游戏和前卫方法论解释的坚实的初始基础将为流畅的学习奠定基础。

因此，专门从事这一领域的教师在向自己的学生传授知识时，需要不断更新和不断提高自己的技能。在此背景下，TECH 创建了这门大学课程，其目标侧重于使学生能够更新他们在儿童教育中的启蒙教学技能。因此，通过 100% 在线方法，允许他们根据自己的需要和义务管理学习日程，学生将获得高效的学习并获得必要的技能，以推进儿童教育中非正式和直观的算术。

为此，您将拥有 150 小时的最佳理论和实践内容，您可以随时随地访问这些内容，只需要具有互联网连接的设备。此外，您还将获得大量补充材料，包括详细视频，动态单元摘要，进一步阅读，常见问题等，以帮助提升职业生涯并将自己定位为高需求领域的专家。

教学团队中有一位著名的国际客座主任，他出色的研究经验将通过详尽而独特的大师班引导学生了解数学教育和教学的最新趋势。

这个**儿童教育中的算术，代数，几何与度量**。数字游戏大学课程包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 儿童教育中的算术，代数，几何与度量专家呈现的实际案例开发
- ◆ 以图形，图表和极具实用性的内容设计提供关于职业实践中不可或缺学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估的实践以促进学习
- ◆ 特别强调创新的方法论
- ◆ 理论知识，专家预论，争议主题讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可以从任何联网的固定或移动设备上观看内容

“

通过TECH提高您的技能，并参加由数学教育领域公认的国际专家教授的独特补充大师班”

“

现在报名并深入研究儿童教育中语言前数字技能的发展”

这门课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容，专业人士将能够进行情境化学习即通过模拟环境进行沉浸式培训以应对真实情况。

这个课程的设计侧重于“基于问题的学习”，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年中出现的不同专业实践情况。为此，你将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

这是一个独特的机会，可以对皮亚杰的理论与格尔曼和加利斯特的理论之间的计数原理进行比较。

利用本大学课程为您提供的所有工具，每天 24 小时访问它们，按照您自己的学习节奏进行。



02

目标

TECH致力于推动精英教育, 为项目的开发提供了最先进的算术, 代数, 几何和度量教学工具和专家教学团队。本大学课程的主要目标是确保教师成功更新策略知识, 以增强数字的概念和使用, 从而保证学生在幼儿教育中的学习。因此, 通过完整的理论实践内容和完全在线的模式, 您将获得实现职业目标所需的技能。



“

通过大学学位实现您的职业目标,使您可以根据个人需求和专业任务分配教学负担”



总体目标

- 为学生提供理论和工具性知识他们能够掌握和发展开展教学工作所需的技能和能力
- 设计数学教学游戏
- 游戏化课堂, 一种应用于数学的动力和学习的新资源

“

在专业教学团队的帮助下实现您的目标, 该团队在理解数字概念的必要要求方面拥有丰富的经验”





具体目标

- 具备策划不同情境游戏及活动的的能力
- 愉快地参与不同类型的游戏并调节自己的行为 and 情绪以采取行动
- 学习计数, 熟悉数字, 区分基数词和序数词
- 通过操作适当的材料, 了解其组成和分解为较低的基数, 连续工作和学习基数

03

课程管理

TECH 汇集了儿童教育中的算术,代数,几何与度量方面的专家团队来设计这门大学课程。因此,其内容的质量是建立在卓越的支柱之上的。因此,决定攻读该学位的学生将有机会向该领域最合格的专业人士学习,从而受益匪浅。经验丰富的专家将利用他们的真实经验为毕业生服务,其主要目标是为学生提供符合当前学术环境的顶级教学。





“

通过实验心理学完善您的技能，并在教育领域最优秀专家的帮助下实现您的职业目标”

国际客座董事

Noah Heller博士是教育领域的杰出专业人士，专门从事数学和科学教学。他专注于教学创新，致力于改善 K-12系统的教育实践。此外，他的主要兴趣包括教师的专业发展以及通过创新的教学方法制定教学策略以提高中小学生对数学的理解。

在他的职业生涯中，他担任过许多重要职位，例如担任哈佛大学教育研究生院领导力研究所的教席主席。他还指导了“美国数学大师教师奖学金计划”，在该课程中，他负责监督该课程的指导和扩展，该课程影响了纽约市 700 多名数学和科学教师，并与高级数学和科学专业人士密切合作。

与此同时，他作为研究员合作出版了各种关于数学教学和小学教育新教学法的出版物。同样，他还举办会议和研讨会，推广鼓励学生批判性思维的教学方法，使数学教学成为一个动态且易于理解的过程。

在国际上，Noah Heller 博士因其在 STEM 教育中实施创新策略的能力而受到认可。事实上，他对“美国数学大师”的领导使他成为教师培训的关键人物，并因其将学术与课堂实践联系起来的能力而受到赞扬。同样，他的工作对于创建教育界最负盛名的专业发展项目之一也至关重要。



Heller, Noah 博士

- 英国剑桥哈佛大学教育研究生院教席主席
- “美国数学硕士”教师奖学金项目主任
- 纽约大学哲学博士
- 长青州立学院科学, 物理和数学学士学位

“

通过TECH你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Delgado Pérez, María José 女士

- ◆ 佩尼亚拉尔学校 TPR 和数学教师
- ◆ 中学和学士学位教师
- ◆ 教育中心管理专家
- ◆ 与 McGraw Hill 出版社合作出版技术书籍
- ◆ 教育中心管理硕士学位
- ◆ 小学, 中学和高中的领导与管理
- ◆ 英语专业教学文凭
- ◆ 工业工程师

教师

López Pajarón, Juan 先生

- ◆ 教育关怀集团蒙特卡罗学校中学和高中科学教师
- ◆ 中学和高中教育项目协调员兼负责人
- ◆ Tragsa 技术员
- ◆ 环境保护领域经验丰富的生物学家
- ◆ 拉里奥哈国际大学教育中心管理硕士

Vega, Isabel 女士

- ◆ 数学教学和学习障碍专业教师
- ◆ 小学教师
- ◆ 初级周期协调员
- ◆ 特殊教育和数学教学专业
- ◆ 教学研究生

Hitos, María 女士

- ◆ 学前和小学数学教师
- ◆ 儿童和小学教育教师
- ◆ 儿童教育英语系协调员
- ◆ 马德里社区的英语语言能力要求

Iglesias Serranilla, Elena 女士

- ◆ 音乐专业幼儿和小学教育教师
- ◆ 小学协调员
- ◆ 新学习方法培训

Soriano de Antonio, Nuria 女士

- ◆ 语言学家西班牙语语言文学专家
- ◆ Alfonso X el Sabio大学义务中等教育, 学士学位和职业培训硕士
- ◆ 外国人西班牙语硕士
- ◆ 教育中心管理专家学位
- ◆ 西班牙语教学专家
- ◆ 马德里康普鲁坦斯大学的西班牙语语言学学位

“

一次独特关键且决定性的培训体验
对推动你的职业发展至关重要”

04

结构和内容

TECH 是教学领域的先驱,使用革命性的Relearning方法来开发其所有课程。由于在整个教学大纲中不断重申最重要的概念,学生以自然和渐进的方式获得新知识。因此,完成该课程的毕业生将抛开繁琐的记忆任务,深入研究数字空间组织,更详细地研究孩子在计数时使用的流程。





“通过允许您根据需要分配教学负荷的课程，
深入研究增强数字概念和使用的策略”

模块 1. 算术, 代数, 几何和度量。数学游戏

- 1.1. 数字启蒙
 - 1.1.1. 数字概念
 - 1.1.2. 数字结构的构建
 - 1.1.3. 数字发展: 计数
 - 1.1.3.1. 数字序列学习的阶段
 - 1.1.3.1.1. 绳索或排队水平
 - 1.1.3.1.2. 不可破坏的链条水平
 - 1.1.3.1.3. 可破坏的链条水平
 - 1.1.3.1.4. 可计数的链条水平
 - 1.1.3.1.5. 双向链条水平
 - 1.1.4. 计数原则
 - 1.1.4.1. 一对一对应原则
 - 1.1.4.2. 稳定顺序原则
 - 1.1.4.3. 基数原则
 - 1.1.4.4. 抽象原则
 - 1.1.4.5. 顺序无关原则
 - 1.1.5. 儿童在计数中使用的流程
 - 1.1.5.1. 一对一对应
 - 1.1.5.2. 子集对应
 - 1.1.5.3. 纯视觉估算
 - 1.1.5.4. 速数
 - 1.1.5.5. 数集中的元素
 - 1.1.5.6. 重新计数
 - 1.1.5.7. 减去计数
 - 1.1.5.8. 过度计数
 - 1.1.5.9. 计算程序
 - 1.1.6. 基数与序数的基本情境
 - 1.1.7. 零的重要性
 - 1.1.8. 增强数字概念与使用的策略





- 1.2. 数字习得过程
 - 1.2.1. 简介
 - 1.2.2. 数字概念
 - 1.2.2.1. 总体数量感知
 - 1.2.2.2. 对物体数量的区分与比较
 - 1.2.2.3. 唯一性原则
 - 1.2.2.4. 泛化
 - 1.2.2.5. 加法行为
 - 1.2.2.6. 数量命名的理解
 - 1.2.2.6.1. 口头数字序列
 - 1.2.2.6.2. 计数物体
 - 1.2.2.6.3. 基数的表示
 - 1.2.2.6.4. 比较大小
 - 1.2.2.7. 名称与表示的对应
 - 1.2.2.8. 命名数量的不变性
 - 1.2.3. 从实验心理学角度
 - 1.2.3.1. 距离效应
 - 1.2.3.2. 大小效应
 - 1.2.3.3. 数字空间排序
 - 1.2.4. 从发展心理学角度
 - 1.2.4.1. 行为主义, 认知主义与建构主义理论
 - 1.2.4.1.1. 练习法则
 - 1.2.4.1.2. 效应法则
 - 1.2.5. 数字习得过程的理论
 - 1.2.6. Piaget
 - 1.2.6.1. 阶段性
 - 1.2.6.2. 理解数字概念的要求

- 1.2.7. 迪恩斯
 - 1.2.7.1.原则
 - 1.2.7.1.1.动态原则
 - 1.2.7.1.2.建构原则
 - 1.2.7.1.3.经济变异原则
 - 1.2.7.1.4.建构变异原则
 - 1.2.7.2.阶段
 - 1.2.7.2.1.自由游戏
 - 1.2.7.2.2.有规则游戏
 - 1.2.7.2.3.同态游戏
 - 1.2.7.2.4.代表
 - 1.2.7.2.5.描述
 - 1.2.7.2.6.推理
- 1.2.8. Mialaret
 - 1.2.8.1.阶段
 - 1.2.8.1.1.直接行动
 - 1.2.8.1.2.语言伴随的行动
 - 1.2.8.1.3.叙述行为
 - 1.2.8.1.4.叙述应用于实际情境
 - 1.2.8.1.5.已叙述并表现出的行为的图形表达
 - 1.2.8.1.6.研究问题的符号转换
- 1.2.9. 信息处理
 - 1.2.9.1.数字获取模型
 - 1.2.9.2.早期语言前的数字技能
- 1.2.10. 计数原则 (Gelman 与 Gallistel)
 - 1.2.10.1. 一对一对应原则
 - 1.2.10.2.稳定顺序原则
 - 1.2.10.3.基数原则
 - 1.2.10.4.抽象原则
 - 1.2.10.5.顺序不可超越原则
- 1.2.11. 比较皮亚杰理论与 Gelman 和 Gallistel 计数原则
- 1.3. 非正式算术 I
 - 1.3.1. 简介
 - 1.3.2. 向儿童教育中的直观非正式算术迈进
 - 1.3.2.1.识别数量
 - 1.3.2.2.关联数量
 - 1.3.2.3.操作数量
 - 1.3.3. 目标
 - 1.3.4. 早期算术能力
 - 1.3.4.1.不等式的保持
 - 1.3.5. 算术能力与顺口溜
 - 1.3.5.1.初步考虑
 - 1.3.5.1.1.社会认知冲突
 - 1.3.5.1.2.语言的作用
 - 1.3.5.1.3.创设情境
 - 1.3.5.2.顺口溜的程序与掌握
- 1.4. 非正式算术 II
 - 1.4.1. 数字事实的记忆
 - 1.4.1.1.记忆练习活动
 - 1.4.1.2.域
 - 1.4.1.3.跳房子
 - 1.4.2. 引入加法的教学情境
 - 1.4.2.1.标记数字的游戏
 - 1.4.2.2.跑到10
 - 1.4.2.3.圣诞祝贺
- 1.5. 算术的基本运算
 - 1.5.1. 简介
 - 1.5.2. 加法结构
 - 1.5.2.1.Mialaret的阶段
 - 1.5.2.1.1.通过操作接近
 - 1.5.2.1.2.伴随语言的行动
 - 1.5.2.1.3.基于语言表达的心理操作

- 1.5.2.1.4. 纯粹的心理操作
- 1.5.2.2. 加法策略
- 1.5.2.3. 减法入门
- 1.5.2.4. 加法与减法
 - 1.5.2.4.1. 直接与物品建模
 - 1.5.2.4.2. 计数序列
 - 1.5.2.4.3. 记住的数字数据
 - 1.5.2.4.4. 加法策略
 - 1.5.2.4.5. 减法策略
- 1.5.3. 乘法与除法
- 1.5.4. 算术问题解决
 - 1.5.4.1. 加法与减法
 - 1.5.4.2. 乘法与除法
- 1.6. 儿童教育中的空间与几何
 - 1.6.1. 简介
 - 1.6.2. NCTM提出的目标
 - 1.6.3. 心理教育学的考虑
 - 1.6.4. 几何教学的建议
 - 1.6.5. 皮亚杰及其对几何的贡献
 - 1.6.6. 范海尔模型
 - 1.6.6.1. 级别
 - 1.6.6.1.1. 视觉化或识别
 - 1.6.6.1.2. 分析
 - 1.6.6.1.3. 排序与分类
 - 1.6.6.1.4. 严格
 - 1.6.6.2. 学习阶段
 - 1.6.6.2.1. 阶段1: 辨别
 - 1.6.6.2.2. 阶段2: 定向引导
 - 1.6.6.2.3. 阶段3: 解释
 - 1.6.6.2.4. 阶段4: 引导
 - 1.6.6.2.5. 阶段5: 整合
- 1.6.7. 几何的种类
 - 1.6.7.1. 拓扑结构
 - 1.6.7.2. 投影几何
 - 1.6.7.3. 度量几何
- 1.6.8. 可视化与推理
 - 1.6.8.1. 空间定向
 - 1.6.8.2. 空间构建
 - 1.6.8.3. 加尔维兹与布鲁索
 - 1.6.8.3.1. 微空间
 - 1.6.8.3.2. 中等空间
 - 1.6.8.3.3. 宏空间
- 1.7. 量度与度量
 - 1.7.1. 简介
 - 1.7.2. 孩子构建量度的过程
 - 1.7.2.1. 皮亚杰阶段在量度构建中的应用
 - 1.7.2.1.1. 量度的考虑与感知
 - 1.7.2.1.2. 量度的保持
 - 1.7.2.1.3. 量度的排序
 - 1.7.2.1.4. 数字与量度的对应
 - 1.7.2.2. 量度构建的阶段
 - 1.7.2.2.1. 直接感知比较
 - 1.7.2.2.2. 物体位移
 - 1.7.2.2.3. 传递性操作
 - 1.7.2.3. 教学与学习量度的阶段
 - 1.7.2.3.1. 感官刺激
 - 1.7.2.3.2. 直接比较
 - 1.7.2.3.3. 间接比较
 - 1.7.2.3.4. 单位的选择
 - 1.7.2.3.5. 不规则测量系统
 - 1.7.2.3.6. 规则测量系统

- 1.7.3. 测量量度
- 1.7.4. 长度测量
- 1.7.5. 质量测量
- 1.7.6. 容量与体积测量
- 1.7.7. 时间测量
- 1.7.8. 不同量度的阶段
 - 1.7.8.1. 准备阶段
 - 1.7.8.2. 测量练习阶段
 - 1.7.8.3. 技术与概念巩固阶段
- 1.8. 儿童早期教育中的活动
 - 1.8.1. 简介
 - 1.8.2. 目标
 - 1.8.3. 游戏的特点
 - 1.8.4. 游戏的发展
 - 1.8.4.1. 游戏类型
 - 1.8.4.1.1. 功能游戏
 - 1.8.4.1.2. 模拟或象征游戏
 - 1.8.4.1.3. 规则游戏
 - 1.8.4.1.4. 建构游戏
 - 1.8.5. 运气与策略
 - 1.8.6. 游戏中的竞争
 - 1.8.7. 关于游戏的教学考虑
- 1.9. 游戏的教学资源
 - 1.9.1. 游戏与逻辑思维
 - 1.9.1.1. 井字游戏
 - 1.9.1.2. 四方棋
 - 1.9.1.3. 画像游戏
 - 1.9.2. 数量游戏
 - 1.9.2.1. 比较数字
 - 1.9.2.1.1. 到家!
 - 1.9.2.2. 计算数字
 - 1.9.2.2.1. 配对
 - 1.9.2.2.2. 不能再加了!
 - 1.9.2.2.3. 老鼠与猫





- 1.9.3. 游戏与空间结构
 - 1.9.3.1. 拼图
 - 1.9.3.1.1. 双色图
 - 1.9.3.1.2. 六角形
- 1.10. 不同空间中的游戏
 - 1.10.1. 简介
 - 1.10.2. 教室中的游戏
 - 1.10.2.1. 蝴蝶游戏
 - 1.10.2.2. 分区游戏
 - 1.10.2.3. 图片列车
 - 1.10.2.4. 报纸游戏
 - 1.10.2.5. 平面图形
 - 1.10.2.6. 容器游戏
 - 1.10.3. 心理运动游戏
 - 1.10.3.1. 处理大小
 - 1.10.3.2. 分类
 - 1.10.3.3. 玩环
 - 1.10.4. 户外游戏
 - 1.10.5. 使用ICT的数学游戏
 - 1.10.5.1. 跟乌龟玩脑力游戏
 - 1.10.5.2. 几何图形
 - 1.10.5.3. 三岁儿童的游戏
 - 1.10.5.4. 多种活动
 - 1.10.5.5. 教学单元



借助 TECH 为您提供的独家多媒体内容, 通过使用 ICT 深入研究数学游戏”

05

学习方法

TECH 是世界上第一所将案例研究方法 with Relearning 一种基于指导性重复的100% 在线学习系统相结合的大学。

这种颠覆性的教学策略旨在为专业人员提供机会, 以强化和严格的方式更新知识和发展技能。这种学习模式将学生置于学习过程的中心, 让他们发挥主导作用, 适应他们的需求, 摒弃传统方法。





我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战并获得事业上的成功"

学生:所有TECH课程的首要任务

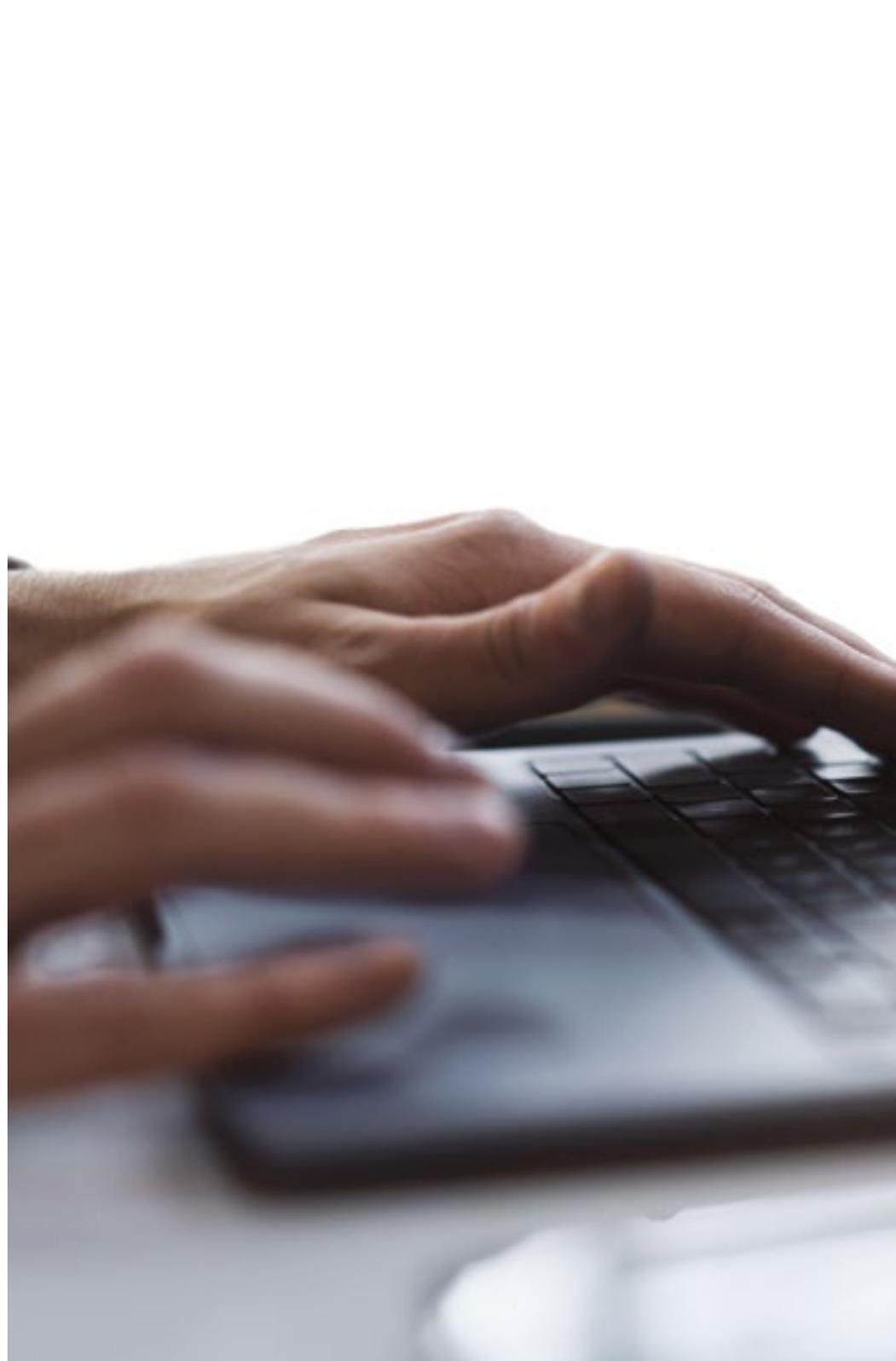
在 TECH 的学习方法中, 学生是绝对的主角。

每个课程的教学工具的选择都考虑到了时间, 可用性和学术严谨性的要求, 这些要求如今不仅是学生的要求也是市场上最具竞争力的职位的要求。

通过TECH的异步教育模式, 学生可以选择分配学习的时间, 决定如何建立自己的日常生活以及所有这一切, 而这一切都可以在他们选择的电子设备上舒适地进行。学生不需要参加现场课程, 而他们很多时候都不能参加。您将在适合您的时候进行学习。您始终可以决定何时何地学习。

“

在TECH, 你不会有线下课程(那些你永远不能参加)”



国际上最全面的学习计划

TECH的特点是提供大学环境中完整的学术大纲。这种全面性是通过创建教学大纲来实现的，教学大纲不仅包括基本知识，还包括每个领域的最新创新。

通过不断更新，这些课程使学生能够跟上市场变化并获得雇主最看重的技能。通过这种方式，那些在TECH完成学业的人可以获得全面的准备，为他们的职业发展提供显著的竞争优势。

更重要的是，他们可以通过任何设备，个人电脑，平板电脑或智能手机来完成的。

“

TECH模型是异步的，因此将您随时随地使用PC，平板电脑或智能手机学习，学习时间不限”

案例研究或案例方法

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。该课程于1912年开发，目的是让法学专业学生不仅能在理论内容的基础上学习法律，还能向他们展示复杂的现实生活情境。因此，他们可以做出决策并就如何解决问题做出明智的价值判断。1924年被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在这种教学模式下，学生自己可以通过耶鲁大学或斯坦福大学等其他知名机构使用的边做边学或设计思维等策略来建立自己的专业能力。

这种以行动为导向的方法将应用于学生在TECH进行的整个学术大纲。这样你将面临多种真实情况，必须整合知识，调查，论证和捍卫你的想法和决定。这一切的前提是回答他在日常工作中面对复杂的特定事件时如何定位自己的问题。



学习方法

在TECH, 案例研究通过最好的100%在线教学方法得到加强: Relearning。

这种方法打破了传统的教学技术, 将学生置于等式的中心, 为他们提供不同格式的最佳内容。通过这种方式, 您可以回顾和重申每个主题的关键概念并学习将它们应用到实际环境中。

沿着这些思路, 根据多项科学研究, 重复是最好的学习方式。因此, TECH在同一课程中以不同的方式重复每个关键概念8到16次, 目的是确保在学习过程中充分巩固知识。

Relearning 将使你的学习事半功倍, 让你更多地参与到专业学习中, 培养批判精神, 捍卫论点, 对比观点: 这是通往成功的直接等式。



100%在线虚拟校园, 拥有最好的教学材料

为了有效地应用其方法论, TECH 专注于为毕业生提供不同格式的教材: 文本, 互动视频, 插图和知识图谱等。这些课程均由合格的教师设计, 他们的工作重点是通过模拟将真实案例与复杂情况的解决结合起来, 研究应用于每个职业生涯的背景并通过音频, 演示, 动画, 图像等基于重复的学习。

神经科学领域的最新科学证据表明, 在开始新的学习之前考虑访问内容的地点和背景非常重要。能够以个性化的方式调整这些变量可以帮助人们记住知识并将其存储在海马体中, 以长期保留它。这是一种称为神经认知情境依赖电子学习的模型, 有意识地应用于该大学学位。

另一方面, 也是为了尽可能促进指导者与被指导者之间的联系, 提供了多种实时和延迟交流的可能性 (内部信息, 论坛, 电话服务, 与技术秘书处的电子邮件联系, 聊天和视频会议)。

同样, 这个非常完整的虚拟校园将TECH学生根据个人时间或工作任务安排学习时间。通过这种方式, 您将根据您加速的专业更新, 对学术内容及其教学工具进行全局控制。



该课程的在线学习模式将您安排您的时间和学习进度, 使其适应您的日程安排”

这个方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的学生不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习扎根于实践技能使学生能够更好地融入现实世界。
3. 由于使用了现实中出现的情况, 思想和概念的学习变得更加容易和有效。
4. 感受到努力的成效对学生是一种重要的激励, 这会转化为对学习更大的兴趣并增加学习时间。

最受学生重视的大学方法

这种创新学术模式的成果可以从TECH毕业生的整体满意度中看出。

学生对教学质量,教材质量,课程结构及其目标的评价非常好。毫不奇怪,在Trustpilot评议平台上,该校成为学生评分最高的大学,获得了4.9分的高分(满分5分)。

由于TECH掌握着最新的技术和教学前沿,因此可以从任何具有互联网连接的设备(计算机,平板电脑,智能手机)访问学习内容。

你可以利用模拟学习环境和观察学习法(即向专家学习)的优势进行学习。



因此,在这门课程中,将提供精心准备的最好的教育材料:



学习材料

所有的教学内容都是由教授这门课程的专家专门为这门课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

这些内容之后被应用于视听格式,这将创造我们的在线工作方式,采用最新的技术,使我们能够保证给你提供的每一件作品都有高质量。



技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内我们提供实践和氛围帮你获得成为专家所需的技能和能力。



互动式总结

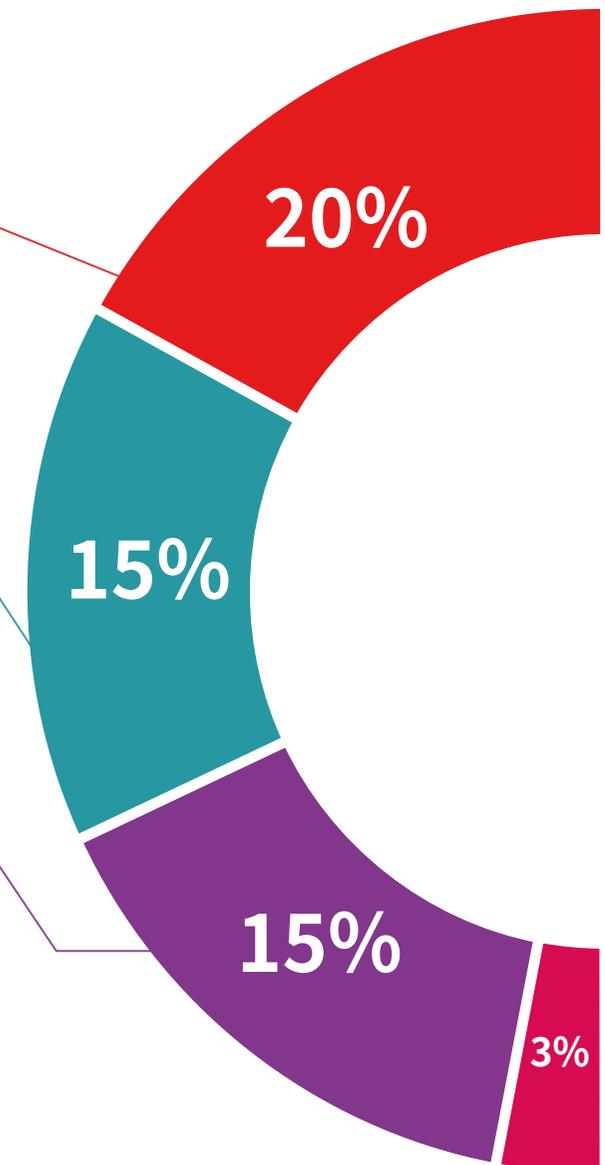
我们以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,包括音频,视频,图像,图表和概念图,以巩固知识。

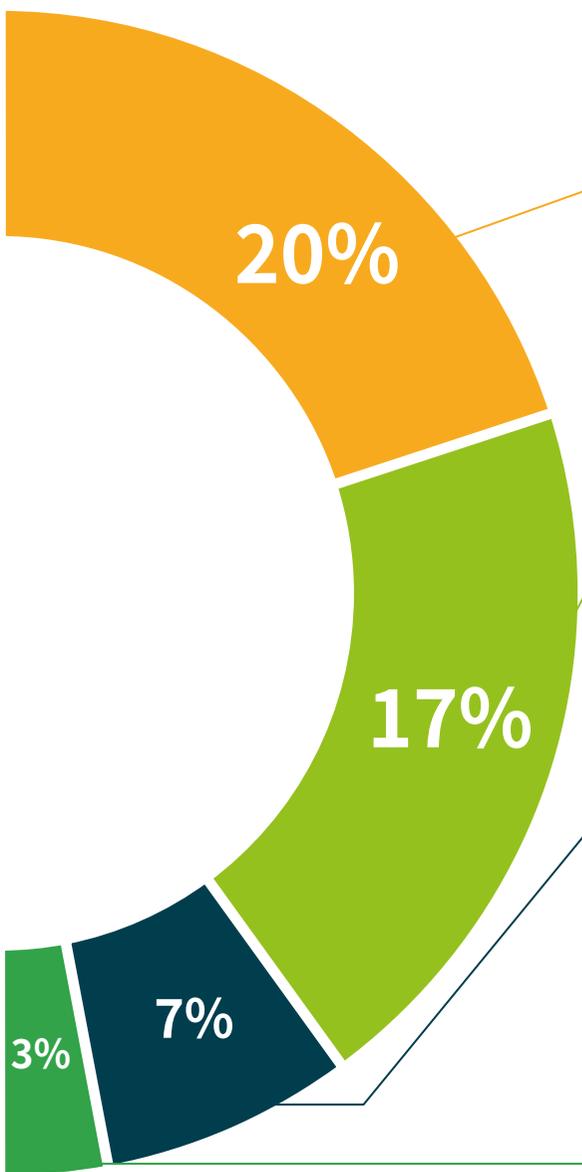
这一用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软公司评为 "欧洲成功案例"。



延伸阅读

最新文章,共识文件,国际指南...在我们的虚拟图书馆中,您将可以访问完成培训所需的一切。





案例研究

您将完成一系列有关该主题的最佳案例研究。由国际上最优秀的专家介绍,分析和指导案例。



Testing & Retesting

在整个课程中,我们会定期评估和重新评估你的知识。我们在米勒金字塔的4个层次中的3个层次上这样做。



大师班

科学证据表明第三方专家观察的效果显著。向专家学习可以增强知识和记忆力,并为我们今后做出艰难的决定建立信心。



快速行动指南

TECH以工作表或快速行动指南的形式提供课程中最相关的内容。一种帮助学生在学中进步的综合,实用和有效的方法。



06 学位

儿童教育中的算术, 代数, 几何与度量。数字游戏。大学课程除了保证最严格和最新的培训外, 还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

顺利完成该课程后你将获得大学学位证书
无需出门或办理其他手续”

这个儿童教育中的算术,代数,几何与度量。数字游戏大学课程包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后,学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的大学课程学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格,并将满足工作交流,竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:儿童教育中的算术,代数,几何与度量。数字游戏大学课程

模式:在线

时长:6周



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程

儿童教育中的算术, 代数,
几何与度量。数字游戏

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

大学课程

儿童教育中的算术, 代数,
几何与度量。数字游戏

