

专科文凭

小学阶段的雕塑表现





## 专科文凭

### 小学阶段的雕塑表现

- » 模式: 在线
- » 时长: 6个月
- » 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-diploma/postgraduate-diploma-plastic-expression-primary-education](http://www.techitute.com/cn/education/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-plastic-expression-primary-education)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

学习方法

---

20

05

学位

---

30

# 01 介绍

雕塑表现以一种简单的方式鼓励儿童的创造性发展,并可与其他学科相辅相成。因此,是一门适用于所有学校的学科,也是小学教育课程发展中必不可少的一门学科。通过这次培训,我们希望教师能够掌握必要的技能,以流利的方式教授这门课程,并促进儿童的个人发展。





“

艺术表达可以让年轻的学生通过绘画来发展他们的创造力,这是他们未来发展的基本活动”

绘画和雕塑艺术对于小学阶段学生的发展至关重要,因为它是学校课程中开发的一门鼓励学生创新和创造力的科目。通过这种方式,可以发展孩子的表达能力和创造力,使他们能够通过对造型语言基础知识和实践的了解和实践来产生新的想法。

为了教授这些课程,教师必须深入了解语言和雕塑表现,并能够运用最具创新性的工具 and 应用程序将知识传授给学生。为此,TECH 着手培训教师在这个教育阶段的教学轻松,准确地应对自己。

为此,科目及其主题的顺序和分布是专门设计的,以使每个学生能够决定他们的奉献和自我管理他们的时间。此外,你将拥有通过丰富的文这个,多媒体演示,练习和指导实践活动,激励性视频,大师班和案例研究而呈现的理论材料,你将能够有序地唤起知识,训练决策,以展示你在教学领域的培训。

这种培训的特点是,可以以100%的在线模式进行,适应学生的需求和以异步和完全可自我管理的方式进行。学生可以选择哪一天,什么时间,用多少时间来学习课程内容。始终与致力于这门课程的能力和才干相适应。

这个**小学阶段的雕塑表现专科文凭**包含市场上最完整又最新的教育课程。主要特点是:

- ◆ 由知识领域的专家在模拟场景中提出的实际案例的发展,学生将有序地唤起所学知识并展示能力的获得
- ◆ 这门课程的内容图文并茂示意性强,实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 关于小学教师教育任务的最新消息
- ◆ 自我评估的实际练习,以改善学习,以及不同能力水平的活动
- ◆ 特别强调创新方法和教学研究
- ◆ 理论知识,专家预论,争议主题讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可以通过任何连接互联网的固定或便携设备访问课程内容



TECH为你提供主要的教育工具,  
使你能够在教学领域发展你的工作"

“

在这本专科文凭中, 您将找到有关雕塑表现的最完整信息, 以便您能够将您对艺术的热情传递给您的学生”

您只需要一台具有互联网连接的计算机或固定或移动设备即可访问该课程的内容。

这门课程邀请你学习和成长, 作为教师发展, 学习与我们课堂上最常见的需求有关的教育工具和策略。

教学人员包括来自初等教育领域的专业人员, 他们将自己的工作经验带到这个培训中, 还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的, 将允许专业人员在一个情境和背景的学习环境中学习, 即一个模拟的环境, 将提供一个沉浸式的学习程序, 在真实的情况下进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习, 通过该学习, 教师必须尝试解决出现的不同专业实践情况。为此, 专家们将借助由具有丰富经验的著名雕塑表现专家制作的新型交互式视频系统。



# 02 目标

小学阶段的雕塑表现专科文凭旨在培养学生实践其专业所需的技能。为此，TECH领域的主要专家提供了最全面的培训。



“

感谢TECH西班牙语在线大学提供的机会, 增加你作为小学教师的培训”



## 总体目标

---

- ◆ 单独或与中心的其他教师和专业人士合作, 设计, 计划, 提供和评估教学过程
- ◆ 认识到规则在所有教育过程中的重要性
- ◆ 促进参与和尊重共存的规则
- ◆ 培养教师教授艺术教育课程所需的技能

“

我们的目标是实现学术上的卓越, 并帮助你们也实现这一目标”





## 具体目标

### 模块 1. 小学阶段中创造力和雕塑表现的发展

- ◆ 发展感知力以及音乐, 雕塑和身体表现的不同方式
- ◆ 获得基本的理论实践表达知识
- ◆ 学习使用富有表现力的活动和经验作为全球化资源
- ◆ 了解不同的表达游戏, 并设计有趣的学习活动
- ◆ 了解学校环境中最常用的乐器和表现资源
- ◆ 能够利用当前科技媒体并支持以表现活动为参考

### 模块 2. 艺术与美的教育

- ◆ 让学生们更接近艺术教育及其在小学教育中的可能性
- ◆ 发现人类审美教育的价值

### 模块 3. 儿童画

- ◆ 了解从儿童开始绘画到成年的演变
- ◆ 看看人们的图形表现是如何变化的

### 模块 4. 了解这些当代艺术提案的特点

- ◆ 能够将艺术能力与数字能力合起来
- ◆ 使用数字程序和应用程序来进行艺术表现活动

# 03

## 结构和内容

内容的结构是由教育全景中的顶级专业人员设计的,他们具有丰富的经验和公认的专业威望,得到了他们的认可,并广泛掌握了应用于教学的新技术。





“培养最佳教师的最佳内容”

## 模块 1.小学阶段中创造力和雕塑表现的发展

- 1.1. 小学艺术教育
  - 1.1.1. 唤醒感觉
  - 1.1.2. 视觉艺术及其界限的变化
  - 1.1.3. 艺术语言
  - 1.1.4. 通过艺术进行教育
  - 1.1.5. 参考书目
- 1.2. 多维教育
  - 1.2.1. 什么是多维教育?
  - 1.2.2. 概念和特点
  - 1.2.3. 基于项目的学习
  - 1.2.4. 不同的能力和相互关联的领域
  - 1.2.5. 参考书目
- 1.3. 正式表达及其基本要素
  - 1.3.1. 正式表达的基本要素是什么?
  - 1.3.2. 点, 线和面
  - 1.3.3. 形状
  - 1.3.4. 颜色
  - 1.3.5. 质感, 光线和体积
- 1.4. 图片。视觉字母表及其语言
  - 1.4.1. 简介
  - 1.4.2. 视觉构图和构图方案
  - 1.4.3. 视觉素养
  - 1.4.4. 图像的语法和修辞
- 1.5. 视觉语言和视听语言
  - 1.5.1. 简介
  - 1.5.2. 视觉语言及其学习
  - 1.5.3. 图像语言
  - 1.5.4. 摄影语言
  - 1.5.5. 插画的语言
  - 1.5.6. 视听语言及其学习
  - 1.5.7. 电影, 漫画, 摄影小说



- 1.6. 广告
  - 1.6.1. 当今社会的大众文化
  - 1.6.2. 与媒体一起和在媒体中进行教育
  - 1.6.3. 广告, 我们所看到的
  - 1.6.4. 广告策略
  - 1.6.5. 海报艺术
- 1.7. 当今的艺术流派
  - 1.7.1. 艺术流派介绍
  - 1.7.2. 流派中的雕塑艺术和视觉艺术
  - 1.7.3. 雕塑流派
  - 1.7.4. 流派的消解
  - 1.7.5. 电影与摄影的关系
- 1.8. 绘画。干湿技法
  - 1.8.1. 绘画类型
  - 1.8.2. 应用于绘画的技法和材料
  - 1.8.3. 干性技法
  - 1.8.4. 课堂应用
  - 1.8.5. 湿技法
  - 1.8.6. 钢笔画
  - 1.8.7. 水彩画
  - 1.8.8. 油墨
  - 1.8.9. 标签
  - 10.8.1. 丙烯
  - 11.8.1. 油画
- 1.9. 三维技法和资源
  - 1.9.1. 简介
  - 1.9.2. 空间及其表现
  - 1.9.3. 空间中的三维形态
  - 1.9.4. 雕塑与材料

- 1.10. 数字技术与资源
  - 1.10.1. 静态图像的定义与概念
  - 1.10.2. 数字图像与不同类型的文件
  - 1.10.3. 数字资源
  - 1.10.4. 数字图像的创作
  - 1.10.5. 图像中运动的起源
  - 1.10.6. 影像制作
  - 1.10.7. 视听内容的创作。步骤
  - 1.10.8. 视频编辑

## 模块 2. 艺术与美的教育

- 2.1. 与美学有关的关键概念
  - 2.1.1. 审美是什么意思?
  - 2.1.2. 审美作为一门学科
  - 2.1.3. 感知和审美, 两个世界的结合点
  - 2.1.4. 是什么阐明了审美经验?
  - 2.1.5. 兴奋起来吧
  - 2.1.6. 在创造和感知之间的细微差别上进行教育
  - 2.1.7. 为什么要研究审美?
  - 2.1.8. 艺术教育和审美教育的主要区别
  - 2.1.9. 关于审美需要考虑的要素和背景
- 2.2. 审美经验及其教学价值
  - 2.2.1. 审美态度的结果
  - 2.2.3. 审美对象及其品质
  - 2.2.3. 在审美体验中进行教育
  - 2.2.4. 教学策略
- 2.3. 与审美教育有关的遗产
  - 2.3.1. 文化艺术遗产和审美教育
  - 2.3.2. 自然遗产和审美教育
  - 2.3.3. 家庭和老师的影响

- 2.4. 审美标准和与艺术的关系
  - 2.4.1. 我们是否知道什么是美?
  - 2.4.2. 审美的典范和这些典范的演变
  - 2.4.3. 超越美丽:媒体美与时装秀美
  - 2.4.4. 个人在艺术创作和感知中的中心地位
  - 2.4.5. 艺术教育的人文教育的基础
- 2.5. 学习感知变化一切都会发生
  - 2.5.1. 对崇高的毫无根据的继承
  - 2.5.2. 替代性美学类别
  - 2.5.3. 麻醉剂
  - 2.5.4. 音乐美学类别
- 2.6. 来自艺术、科学和技术的审美
  - 2.6.1. 从生物目光到技术目光的转变
  - 2.6.2. 拓宽人类在技术中的视线
  - 2.6.3. 控制论的生活
- 2.7. 欣赏艺术作品
  - 2.7.1. 作为一个模型的经验
  - 2.7.2. 了解文化和艺术教育是最重要的
  - 2.7.3. 艺术是对人文主义的全面改变
  - 2.7.4. 艺术是一种开放的作品,是观察世界的窗口
  - 2.7.5. 作者和代表作品
- 2.8. 当代艺术作品带来的全面审美体验
  - 2.8.1. 从人类中心主义的观点到关系美学
  - 2.8.2. 早期前卫艺术
  - 2.8.3. 第二先锋队
  - 2.8.4. 设施
- 2.9. 儿童作为旁观者和审美创造者
  - 2.9.1. 奇观社会中的儿童审美
  - 2.9.2. 儿童节目作为审美观念的产生者
  - 2.9.3. 电子游戏、超现实和审美意识
  - 2.9.4. 成为或看似著名
  - 2.9.5. 姿势或“装样”
  - 2.9.6. 通过技术从观众转变为审美创作者

- 2.10. 道德和审美?
  - 2.10.1. 伦理形式
  - 2.10.2. 不是所有美丽的东西都是好的感性和道德的创造
  - 2.10.3. 学会超越审美,看到道德
  - 2.10.4. 法律限制和表达自由

### 模块 3. 儿童画

- 3.1. 儿童艺术
  - 3.1.1. 科学和艺术知识
  - 3.1.2. 口头语言和视觉语言的重要性
  - 3.1.3. 艺术与艺术教育研究
  - 3.1.4. 儿童艺术
- 3.2. 艺术和图像的语法
  - 3.2.1. 图像的形态学元素
  - 3.2.2. 构成要素
  - 3.2.3. 图像:概念和理论
- 3.3. 绘画是一种语言,也是一种过程
  - 3.3.1. 什么是绘画?
  - 3.3.2. 绘画的过程
  - 3.3.3. 绘画的起源和历史
  - 3.3.4. 工具,材料和媒体
  - 3.3.5. 绘画的重要性
  - 3.3.6. 线条
  - 3.3.7. 结构
  - 3.3.8. 蕾丝编织
  - 3.3.9. 导致绘图的敏感线
  - 3.3.10. 基础评估
  - 3.3.11. 最终评估

- 3.4. Luquet的作品
  - 3.4.1. 简介
  - 3.4.2. 基础和基本概念
  - 3.4.3. Luquet的现实主义
  - 3.4.4. Luquet的进化阶段
- 3.5. Lowenfeld的作品
  - 3.5.1. 简介
  - 3.5.2. 工作的概念和方法
  - 3.5.3. Lowenfeld的进化阶段
- 3.6. 涂鸦的阶段和开始具象的阶段
  - 3.6.1. 简介
  - 3.6.2. 涂鸦阶段 (1-2-3)
  - 3.6.3. 涂鸦阶段
  - 3.6.4. 不受控制的和受控制的乱写乱画
  - 3.6.5. 形象化阶段的开始 (4-5-6)
  - 3.6.6. 人形
  - 3.6.7. 主题的变化
  - 3.6.8. 对空间和色彩的认识
- 3.7. 示意图阶段和现实主义开始的阶段
  - 3.7.1. 简介
  - 3.7.2. 示意图阶段 (7-8-9)
  - 3.7.3. 人形
  - 3.7.4. 颜色和空间的使用
  - 3.7.5. 现实主义的开始阶段 (10-11-12)
  - 3.7.6. 人形
  - 3.7.7. 颜色和空间
- 3.8. 视觉现实主义阶段
  - 3.8.1. 简介
  - 3.8.2. 视觉现实主义阶段 (12-13-14)
  - 3.8.3. 人形
  - 3.8.4. 颜色和空间

- 3.9. 不同的图画材料和技术
  - 3.9.1. 灰色调
  - 3.9.2. 水彩画
  - 3.9.3. 钢笔画
  - 3.9.4. 丙烯酸
  - 3.9.5. 油彩
  - 3.9.6. 拼贴
- 3.10. 儿童的插图和绘画
  - 3.10.1. 书的插图
  - 3.10.2. 插图的类型
  - 3.10.3. 儿童故事的插图
  - 3.10.4. 插图中使用的技术

## 模块 4. 了解这些当代艺术提案的特点

- 4.1. 数字能力和教育教学法
  - 4.1.1. 打破数字时代的艺术
  - 4.1.2. 电子学习和艺术能力
  - 4.1.3. B-学习和艺术能力
  - 4.1.4. M-learning和艺术能力
  - 4.1.5. U-学习和艺术能力
- 4.2. 从技术上进行教育
  - 4.2.1. 新的和令人兴奋的教育
  - 4.2.2. 与媒体一起和在媒体中进行教育
  - 4.2.3. 解决线上和线下的体验问题
  - 4.2.4. 静态和动态设备
  - 4.2.5. 虚拟现实与增强现实
- 4.3. 离线数字资源: 图像和视频
  - 4.3.1. 通过离线程序编辑图像
  - 4.3.2. 了解GIMP, 使用GIMP工作
  - 4.3.3. 了解 Krita, 使用Krita工作
  - 4.3.4. 视听创作: 阶段和过程
  - 4.3.5. 使用离线程序编辑视频
  - 4.3.6. 了解Shotcut, 使用Shotcut工作
  - 4.3.7. 初级教育的图像和视频主题

- 4.4. 数字化应用
  - 4.4.1. Apps: 类型
  - 4.4.2. 与应用程序相关的教学法
  - 4.4.3. 应用程序和艺术
  - 4.4.4. 数字时代的布卢姆分类法
- 4.5. 设计虚拟环境
  - 4.5.1. 什么是EVA系统?
  - 4.5.2. 谈论协作墙
  - 4.5.3. 数字工具
  - 4.5.4. 个人网上空间:我的Symbaloo
- 4.6. 绘图、绘画和建模的应用程序
  - 4.6.1. 手指画和铅笔画
  - 4.6.2. 数字绘图
  - 4.6.3. 数字绘画
  - 4.6.4. 数字建模
- 4.7. 数字动画应用
  - 4.7.1. 什么是数字动画?
  - 4.7.2. 一些用于小学教育的动画软件
  - 4.7.3. 创建数字图腾和数字对开镜
- 4.8. 创建艺术GIF的应用程序
  - 4.8.1. 什么是GIF?
  - 4.8.2. GIF有多少种类型?
  - 4.8.3. GIF创作过程
  - 4.8.4. 创建GIF的应用程序
  - 4.8.5. 从不同的内容创建GIF





- 4.9. 用于混合现实和二维码创建的应用程序
  - 4.9.1. 进入增强现实和虚拟现实领域
  - 4.9.2. 二维码及其今天的用处
  - 4.9.3. QR在艺术教育中的应用
- 4.10. 用于虚拟参观博物馆的应用程序
  - 4.10.1. 用于虚拟参观博物馆的应用程序
  - 4.10.2. 将对博物馆的虚拟参观付诸实践
  - 4.10.3. 用艺术和这种应用程序创造视角活动



这门课程是推动你的职业生涯的关键,不要错过这个机会"

# 04

# 学习方法

TECH 是世界上第一所将案例研究方法与 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

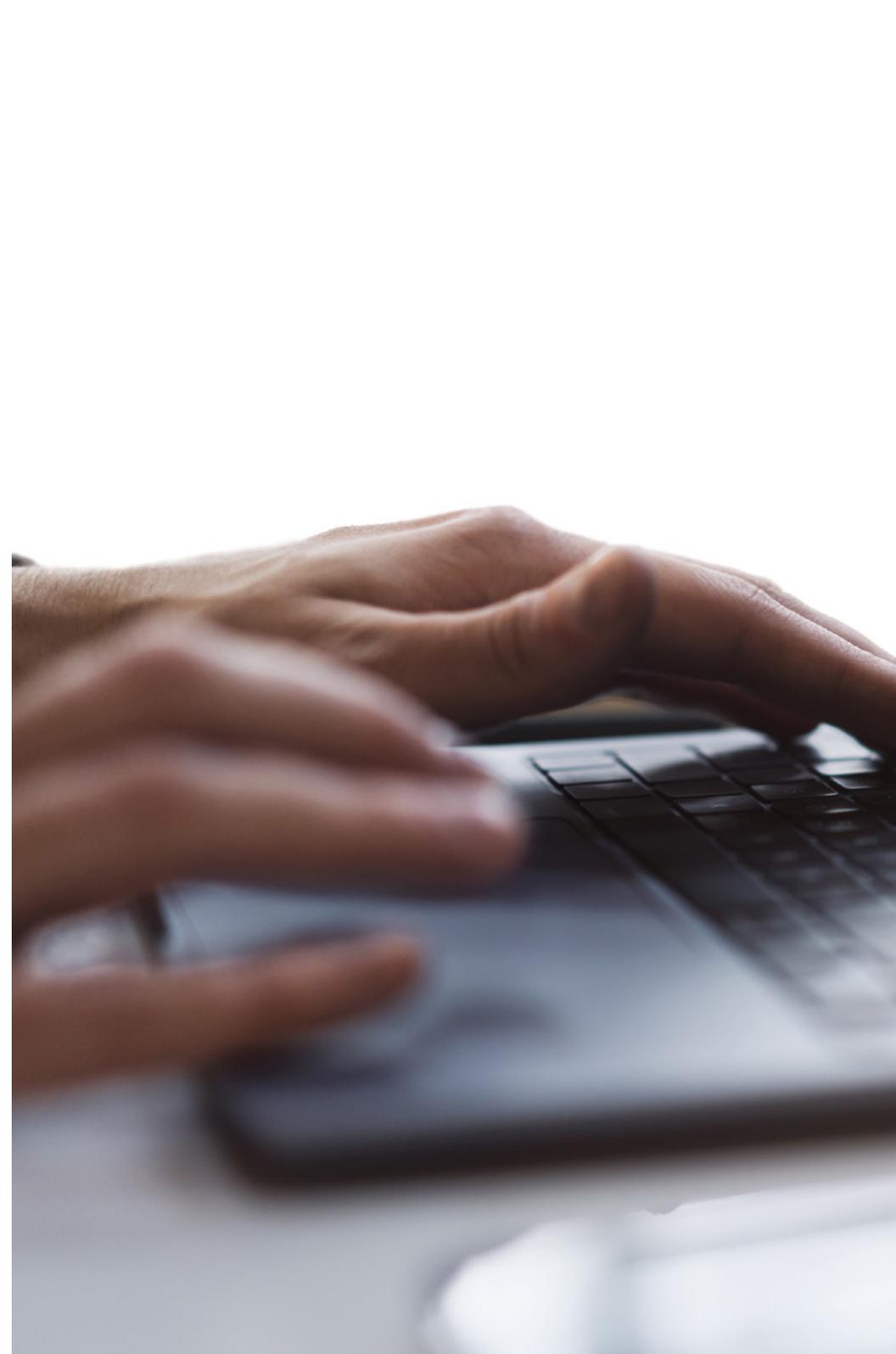
在 TECH 的学习方法中, 学生是绝对的主角。

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 and 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。

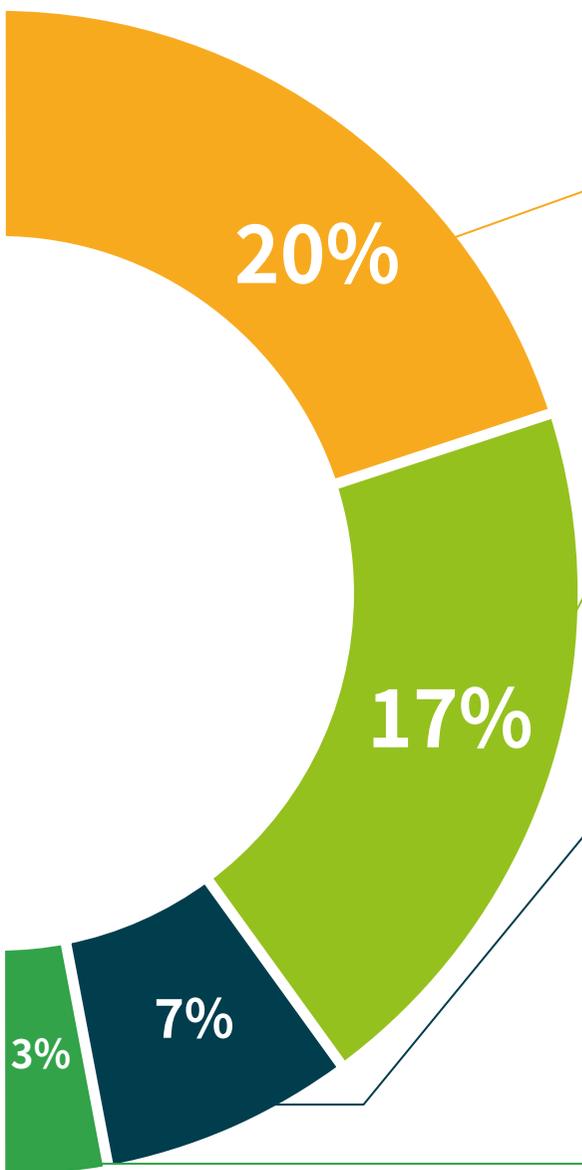
这一用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软公司评为"欧洲成功案例"。



### 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。一种帮助学生在学习中进步的综合,实用和有效的方法。



# 05 学位

小学阶段的雕塑表现专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH 科技大学颁发的专科文凭学位证书。





“

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”

这个小学阶段的雕塑表现专科文凭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专科文凭学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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: 小学阶段的雕塑表现专科文凭

模式: 在线

时长: 6个月



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 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科文凭

小学阶段的雕塑表现

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

专科文凭

小学阶段的雕塑表现

