

Esperto Universitario

Espressione Plastica nella Scuola Primaria





Esperto Universitario

Espressione Plastica nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-espressione-plastica-scuola-primaria

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 20

05

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

L'espressione plastica favorisce lo sviluppo creativo dei bambini in modo semplice e può essere utilizzata in modo complementare con altre materie. Per questo motivo, è una materia che viene applicata in tutte le scuole ed è essenziale nello sviluppo del piano di studi della Scuola Primaria. Con questa preparazione, TECH vuole che gli insegnanti acquisiscano le competenze necessarie per insegnare questa materia con piena scioltezza, favorendo anche lo sviluppo personale dei più piccoli.



“

L'espressione artistica permette ai giovani studenti di sviluppare la loro creatività attraverso il disegno e la pittura, un'attività fondamentale per il loro sviluppo futuro"

Il disegno e le arti plastiche sono fondamentali per lo sviluppo degli alunni della Scuola Primaria, in quanto si tratta di una materia sviluppata nel programma scolastico che incoraggia l'innovazione e la creatività degli studenti. In questo modo, permette ai bambini di sviluppare le loro capacità espressive e creative, affinché diventino competenti e generino nuove idee attraverso la conoscenza e la pratica dei fondamenti del linguaggio plastico.

Per impartire queste lezioni, è necessario avere insegnanti che conoscano a fondo il linguaggio e l'espressione dell'arte e che siano in grado di applicare gli strumenti e le applicazioni più recenti per trasmettere le loro conoscenze agli studenti. Per questo motivo, TECH ha deciso di preparare gli insegnanti affinché siano in grado di insegnare questa fase dell'educazione con facilità e precisione.

In questo modo, l'ordine e la distribuzione dei contenuti e degli argomenti trattati nel corso del programma sono stati appositamente pensati per consentire a ogni studente di distribuire liberamente il proprio impegno e di gestire autonomamente il proprio tempo. Inoltre, lo studente avrà a disposizione materiali teorici presentati attraverso testi arricchiti, presentazioni multimediali, esercizi e attività pratiche guidate, video motivazionali, masterclass e casi di studio, con cui sarà in grado di evocare le conoscenze in modo ordinato e di maturare decisioni che dimostrino la sua preparazione nel campo dell'insegnamento.

Questa specializzazione si distingue per il fatto che può essere seguita in una modalità 100% online, adattandosi alle esigenze dello studente, in totale autonomia. Lo studente potrà scegliere in quali giorni, a che ora e quanto tempo dedicare allo studio dei contenuti del programma. Sempre in sintonia con le capacità e le competenze richieste dal programma.

Questo **Esperto Universitario in Espressione Plastica nella Scuola Primaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati in scenari simulati da esperti dell'area, in cui lo studente evocherà in modo ordinato le conoscenze apprese e dimostrerà l'acquisizione delle competenze
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Ultime notizie sulle responsabilità educative dell'insegnante di scuola primaria
- ♦ Esercizi pratici di autovalutazione per migliorare l'apprendimento, nonché attività a diversi livelli di competenza
- ♦ Particolare attenzione sulle metodologie innovative e sulla ricerca didattica
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su temi controversi e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



TECH ti fornisce i principali strumenti didattici per permetterti di sviluppare il tuo lavoro nel campo dell'insegnamento"

“

In questo Esperto Universitario troverai le informazioni più complete sull'espressione plastica, in modo da poter trasmettere la tua passione per l'arte ai tuoi studenti"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, 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 su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Per accedere ai contenuti di questo programma è sufficiente un computer o un dispositivo fisso o mobile con connessione a Internet.

Il programma ti invita ad imparare, a crescere lavorativamente, a svilupparti come insegnante e a conoscere gli strumenti e le strategie educative in relazione alle esigenze più comuni nelle classi.



02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Espressione Plastica nella Scuola Primaria è orientato ad aiutare gli studenti a sviluppare le competenze richieste da questo settore professionale. A tal fine, TECH offre questo programma accademico completo, sviluppato dai maggiori esperti del settore.



“

Migliora la tua preparazione come insegnante di Scuola Primaria grazie all'opportunità offerta da TECH, l'università online leader nel settore"



Obiettivi generali

- ♦ Progettare, pianificare, realizzare e valutare processi di insegnamento e apprendimento, sia individualmente che in collaborazione con altri insegnanti e professionisti della scuola
- ♦ Riconoscere l'importanza delle regole in tutti i processi educativi
- ♦ Promuovere la partecipazione e il rispetto delle regole di convivenza
- ♦ Sviluppare le competenze degli insegnanti nell'insegnamento delle lezioni di educazione artistica

“

*Il nostro obiettivo è raggiungere
l'eccellenza accademica in modo
che anche tu possa ottenerlo"*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Sviluppo della creatività e dell'espressione plastica nella scuola primaria

- ♦ Sviluppare la percezione e le diverse modalità di espressione musicale, plastica e corporea
- ♦ Acquisire le competenze espressive teoriche e pratiche di base
- ♦ Imparare a utilizzare attività ed esperienze espressive come risorse globalizzanti
- ♦ Conoscere i diversi giochi espressivi e progettare attività di apprendimento ludico
- ♦ Conoscere gli strumenti e le risorse espressive più comunemente utilizzate nelle scuole
- ♦ Essere in grado di utilizzare gli attuali supporti mediatici e tecnologici in riferimento alle attività espressive

Modulo 2. Educazione all'arte e alla bellezza

- ♦ Avvicinare gli alunni all'educazione artistica e alle sue possibilità nella Scuola Primaria
- ♦ Scoprire il valore dell'educazione estetica nell'essere umano

Modulo 3. Disegno per bambini

- ♦ Conoscere l'evoluzione da quando il bambino inizia a disegnare fino all'età adulta
- ♦ Vedere come la rappresentazione grafica delle persone si trasforma

Modulo 4. Educazione artistica e il mondo digitale

- ♦ Essere in grado di mettere in relazione la competenza artistica con la competenza digitale
- ♦ Utilizzare programmi e applicazioni digitali per realizzare attività di espressione artistica

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da specialisti di alto livello nel panorama educativo, con una vasta esperienza e un riconosciuto prestigio nella professione, avvalorati dalla loro esperienza, e con un'ampia padronanza delle nuove tecnologie applicate alla didattica.





“

*I migliori contenuti per preparare
i migliori docenti”*

Modulo 1. Sviluppo della Creatività e dell'Espressione Plastica nella Scuola Primaria

- 1.1. Educazione Artistica nella Scuola Primaria
 - 1.1.1. Risvegliare i sensi
 - 1.1.2. Le arti visive e i loro confini mutevoli
 - 1.1.3. Linguaggi artistici
 - 1.1.4. Educazione attraverso l'arte
 - 1.1.5. Riferimenti bibliografici
- 1.2. Educazione multidimensionale
 - 1.2.1. Che cos'è l'educazione multidimensionale?
 - 1.2.2. Concetti e caratteristiche
 - 1.2.3. Apprendimento basato su progetti
 - 1.2.4. Competenze diverse e aree interconnesse
 - 1.2.5. Riferimenti bibliografici
- 1.3. L'espressione formale e i suoi elementi di base
 - 1.3.1. Quali sono gli elementi di base dell'espressione formale?
 - 1.3.2. Il punto, la retta e il piano
 - 1.3.3. La forma
 - 1.3.4. Il colore
 - 1.3.5. Texture, luce e volume
- 1.4. Immagini. L'alfabeto visivo e il suo linguaggio
 - 1.4.1. Introduzione
 - 1.4.2. Composizione visiva e schemi compositivi
 - 1.4.3. Alfabetizzazione visiva
 - 1.4.4. La grammatica e la retorica dell'immagine
- 1.5. Linguaggi visivi e linguaggi audiovisivi
 - 1.5.1. Introduzione
 - 1.5.2. I linguaggi visivi e il loro apprendimento
 - 1.5.3. Linguaggio pittorico
 - 1.5.4. Linguaggio fotografico
 - 1.5.5. Il linguaggio dell'illustrazione
 - 1.5.6. I linguaggi audiovisivi e il loro apprendimento
 - 1.5.7. Cinema, fumetti, fotoromanzi



- 1.6. Pubblicità
 - 1.6.1. La cultura di massa nella società di oggi
 - 1.6.2. Educare con e nei media
 - 1.6.3. Pubblicità, ciò che vediamo
 - 1.6.4. Strategie pubblicitarie
 - 1.6.5. Poster art
- 1.7. I generi artistici oggi
 - 1.7.1. Introduzione ai generi artistici
 - 1.7.2. Le arti plastiche e visive nei generi
 - 1.7.3. Generi scultorei
 - 1.7.4. La dissoluzione dei generi
 - 1.7.5. Rapporto tra cinema e fotografia
- 1.8. Il disegno. Tecniche a secco e a umido
 - 1.8.1. Tipi di disegno
 - 1.8.2. Tecniche e materiali applicati al disegno
 - 1.8.3. Tecniche a secco
 - 1.8.4. Applicazioni in classe
 - 1.8.5. Tecniche a umido
 - 1.8.6. Tempere
 - 1.8.7. Acquerello
 - 1.8.8. Tintura
 - 1.8.9. Etichettatura
 - 1.8.10. Acrilico
 - 1.8.11. Olio
- 1.9. Tecniche e risorse tridimensionali
 - 1.9.1. Introduzione
 - 1.9.2. Lo spazio e la sua rappresentazione
 - 1.9.3. Forme tridimensionali nello spazio
 - 1.9.4. Scultura e materiali

- 1.10. Tecniche e risorse digitali
 - 1.10.1. Definizione e concetto di immagine statica
 - 1.10.2. Immagini digitali e file diversi
 - 1.10.3. Risorse digitali
 - 1.10.4. Creazione delle immagini digitali
 - 1.10.5. Origine del movimento nell'immagine
 - 1.10.6. Produzioni video
 - 1.10.7. Creazione di contenuto audiovisivo. Fasi
 - 1.10.8. Editing video

Modulo 2. Educazione all'arte e alla bellezza

- 2.1. Concetti chiave relativi all'estetica
 - 2.1.1. Che cosa si intende per estetica?
 - 2.1.2. L'estetica come disciplina
 - 2.1.3. Percezione ed estetica, due mondi che si uniscono
 - 2.1.4. Cosa articola l'esperienza estetica?
 - 2.1.5. Emozionati
 - 2.1.6. Educare al confine tra creazione e percezione
 - 2.1.7. Perché studiare l'estetica?
 - 2.1.8. Principali differenze tra educazione artistica ed educazione estetica
 - 2.1.9. Elementi e contesti da tenere in considerazione per quanto riguarda l'estetica
- 2.2. L'esperienza estetica e il suo valore pedagogico
 - 2.2.1. Il risultato dell'atteggiamento estetico
 - 2.2.2. L'oggetto estetico e le sue qualità
 - 2.2.3. Educare all'esperienza estetica
 - 2.2.4. Strategie di insegnamento
- 2.3. Patrimonio legato all'educazione estetica
 - 2.3.1. Patrimonio culturale e artistico ed educazione estetica
 - 2.3.2. Patrimonio naturale ed educazione estetica
 - 2.3.3. Influenza della famiglia e dell'insegnante

- 2.4. Canoni di bellezza e il rapporto con l'arte
 - 2.4.1. Sappiamo cosa è bello?
 - 2.4.2. I canoni di bellezza e la loro evoluzione
 - 2.4.3. Oltre la bellezza: bellezza mediatica e bellezza da passerella
 - 2.4.4. La centralità dell'individuo nella creazione e nella percezione artistica
 - 2.4.5. L'educazione artistica come base per l'educazione umanistica
- 2.5. Imparare a percepire il cambiamento. Tutto accade
 - 2.5.1. L'eredità infondata del sublime
 - 2.5.2. Categorie estetiche alternative
 - 2.5.3. L'anestesia
 - 2.5.4. Categorie estetiche musicali
- 2.6. Estetica dell'arte, della scienza e della tecnologia
 - 2.6.1. Il passaggio da una prospettiva biologica a una tecnologica
 - 2.6.2. Ampliare lo sguardo umano nella tecnologia
 - 2.6.3. Vite cibernetiche
- 2.7. Godere di un'opera d'arte
 - 2.7.1. Esperienza come modello
 - 2.7.2. Comprendere che l'educazione culturale e artistica è fondamentale
 - 2.7.3. L'arte come cambiamento completo dell'umanesimo
 - 2.7.4. L'arte come opera aperta e finestra sul mondo
 - 2.7.5. Autori e opere rappresentative
- 2.8. Opere d'arte contemporanea per un'esperienza estetica completa
 - 2.8.1. Dalla visione antropocentrica all'estetica relazionale
 - 2.8.2. Le prime avanguardie
 - 2.8.3. Seconda avanguardie
 - 2.8.4. Strutture
- 2.9. I bambini come spettatori e creatori di estetica
 - 2.9.1. L'estetica dei bambini in una società dello spettacolo
 - 2.9.2. I programmi per bambini come generatori di idee estetiche
 - 2.9.3. Videogiochi, iperrealità e senso dell'estetica
 - 2.9.4. Essere o apparire famosi
 - 2.9.5. La posa o "postura"
 - 2.9.6. Passare da spettatore a creatore di estetica attraverso la tecnologia

- 2.10. Etica ed estetica?
 - 2.10.1. Forme etiche
 - 2.10.2. Non tutto ciò che è bello è buono. Sensibilità e creazione etica
 - 2.10.3. Imparare a guardare oltre l'estetica per vedere l'etica
 - 2.10.4. Limiti legali e libertà di espressione

Modulo 3. Disegno per bambini

- 3.1. Arte per bambini
 - 3.1.1. Conoscenze scientifiche e artistiche
 - 3.1.2. L'importanza del linguaggio verbale e del linguaggio visivo
 - 3.1.3. Studi sulle arti e sull'educazione artistica
 - 3.1.4. Arte per bambini
- 3.2. Grammatica dell'arte e dell'immagine
 - 3.2.1. Elementi morfologici dell'immagine
 - 3.2.2. Elementi della composizione
 - 3.2.3. Immagine: concetti e teorie
- 3.3. Il disegno come linguaggio e come processo
 - 3.3.1. Che cos'è il disegno?
 - 3.3.2. Il processo del disegno
 - 3.3.3. Origine e storia del disegno
 - 3.3.4. Strumenti, materiali e supporti
 - 3.3.5. L'importanza del disegno
 - 3.3.6. Linee
 - 3.3.7. Struttura
 - 3.3.8. Il pizzo
 - 3.3.9. La linea sensibile che provoca un disegno
 - 3.3.10. La valutazione di base
 - 3.3.11. La valutazione finale
- 3.4. L'opera di Luquet
 - 3.4.1. Introduzione
 - 3.4.2. Concetti di base e fondamentali
 - 3.4.3. Il realismo di Luquet
 - 3.4.4. Le fasi evolutive di Luquet

- 3.5. L'opera di Lowenfeld
 - 3.5.1. Introduzione
 - 3.5.2. Concetto e approccio al lavoro
 - 3.5.3. Le fasi evolutive di Lowenfeld
- 3.6. Fase di scarabocchio e fase di inizio della figurazione
 - 3.6.1. Introduzione
 - 3.6.2. Fase di scarabocchio (1-2-3)
 - 3.6.3. Fasi dello scarabocchio
 - 3.6.4. Scarabocchi controllati e non
 - 3.6.5. Fase di inizio della figurazione (4-5-6)
 - 3.6.6. Figura umana
 - 3.6.7. Variazione dei temi
 - 3.6.8. Consapevolezza dello spazio e del colore
- 3.7. Fase schematica e fase di inizio del realismo
 - 3.7.1. Introduzione
 - 3.7.2. Fase schematica (7-8-9)
 - 3.7.3. Figura umana
 - 3.7.4. Uso del colore e dello spazio
 - 3.7.5. Fase iniziale del realismo (10-11-12)
 - 3.7.6. Figura umana
 - 3.7.7. Colore e spazio
- 3.8. Fase del realismo visivo
 - 3.8.1. Introduzione
 - 3.8.2. Fase di realismo visivo (12-13-14)
 - 3.8.3. Figura umana
 - 3.8.4. Colore e spazio
- 3.9. Diversi materiali e tecniche di pittura
 - 3.9.1. La torta
 - 3.9.2. Acquerello
 - 3.9.3. Tempera
 - 3.9.4. Acrilico
 - 3.9.5. Pittura a olio
 - 3.9.6. Il collage

- 3.10. Illustrazioni e disegni per bambini
 - 3.10.1. L'illustrazione di un libro
 - 3.10.2. I generi dell'illustrazione
 - 3.10.3. Illustrazione di storie per bambini
 - 3.10.4. Tecniche utilizzate nell'illustrazione

Modulo 4. Educazione artistica e il mondo digitale

- 4.1. Competenze digitali e pedagogie educative
 - 4.1.1. L'arte che attraversa l'era digitale
 - 4.1.2. E-learning e competenza artistica
 - 4.1.3. B-learning e competenza artistica
 - 4.1.4. M-learning e competenza artistica
 - 4.1.5. U-learning e competenza artistica
- 4.2. Educare attraverso la tecnologia
 - 4.2.1. Una nuova ed entusiasmante educazione
 - 4.2.2. Educare con e nei media
 - 4.2.3. Affrontare le esperienze online e offline
 - 4.2.4. Dispositivi statici e dinamici
 - 4.2.5. Realtà virtuale e realtà aumentata
- 4.3. Risorse digitali offline: immagini e video
 - 4.3.1. Modifica di un'immagine tramite programmi offline
 - 4.3.2. Conoscere GIMP, lavorare con GIMP
 - 4.3.3. Conoscere Krita, lavorare con Krita
 - 4.3.4. Creazione di audiovisivi: fasi e processi
 - 4.3.5. Montaggio di un video attraverso programmi offline
 - 4.3.6. Conoscere Shotcut, lavorare con Shotcut
 - 4.3.7. Temi di immagine e video per la scuola primaria
- 4.4. Applicazioni digitali
 - 4.4.1. *App*: Tipologie
 - 4.4.2. Didattica legata alle *App*
 - 4.4.3. Le *App* e l'arte
 - 4.4.4. La tassonomia di Bloom per l'era digitale

- 4.5. Design ambienti virtuali
 - 4.5.1. Cosa sono i VLE?
 - 4.5.2. Parlare di pareti collaborative
 - 4.5.3. Strumenti digitali
 - 4.5.4. Spazi personali online: il mio Symbaloo
- 4.6. App per il disegno, la pittura e la modellazione
 - 4.6.1. *Fingers Paintings* e *Pencil*
 - 4.6.2. Disegnare digitalmente
 - 4.6.3. Dipingere in digitale
 - 4.6.4. Modellazione digitale
- 4.7. App di animazione digitale
 - 4.7.1. Che cos'è l'animazione digitale?
 - 4.7.2. Alcuni programmi di animazione per la Scuola Primaria
 - 4.7.3. Creazione di taumatropie e folioscopi digitali
- 4.8. App per creare GIF artistiche
 - 4.8.1. Cos'è la GIF?
 - 4.8.2. Quanti tipi di GIF esistono?
 - 4.8.3. Processo di creazione di GIF
 - 4.8.4. Applicazioni per la creazione di GIF
 - 4.8.5. La creazione di GIF a partire da diversi contenuti
- 4.9. App per la creazione di codici QR e la realtà mista
 - 4.9.1. Conoscere la realtà aumentata e la realtà virtuale
 - 4.9.2. I codici QR e la loro utilità oggi
 - 4.9.3. Applicazioni QR nell'educazione artistica
- 4.10. App per le visite virtuali ai musei
 - 4.10.1. App e musei
 - 4.10.2. Mettere in pratica le visite virtuali ai musei
 - 4.10.3. Creare attività prospettiche con l'arte e questo tipo di App





“

Questo programma è fondamentale per fare carriera, non perdere l'occasione"

04

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.

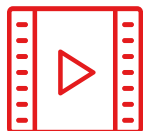
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

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

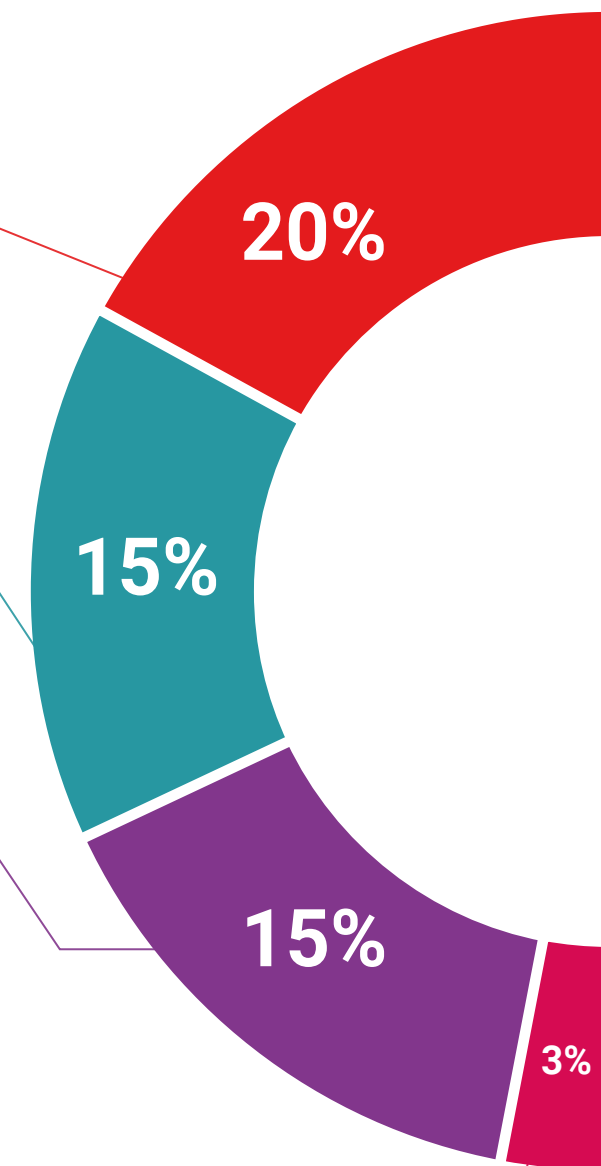
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

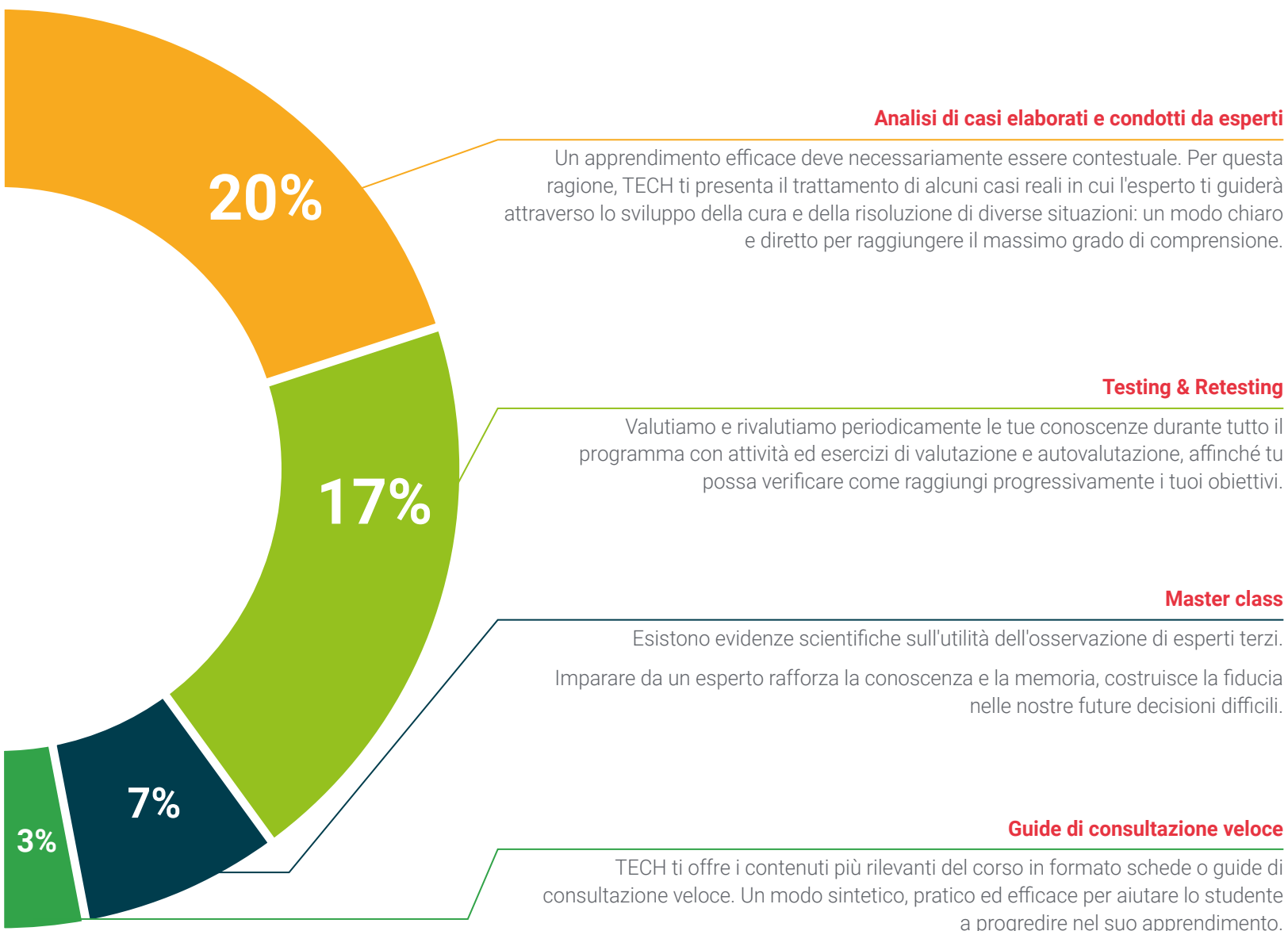
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture 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.





05 Titolo

L'Esperto Universitario in Espressione Plastica nella Scuola Primaria garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Espressione Plastica nella Scuola Primaria** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Espressione Plastica nella Scuola Primaria**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **24 ECTS**



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 lingue



Esperto Universitario
Espressione Plastica
nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Espressione Plastica
nella Scuola Primaria

