

Esperto Universitario
Programmazione per
Imparare Giocando





tech università
tecnologica

Esperto Universitario

Programmazione per Imparare Giocando

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-programmazione-imparare-giocando

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Il continuo sviluppo tecnologico e l'uso sempre più necessario dei vari strumenti digitali ha creato una nuova domanda nel settore dell'istruzione: l'insegnamento di soluzioni informatiche che consentano agli studenti di padroneggiare con facilità la gestione degli algoritmi e delle principali tecniche di programmazione attraverso il gioco. Così, si potenzia la neuroeducazione innovativa e le intelligenze multiple, basandosi su metodologie creative e di competenza per le diverse età. L'insegnante interessato a questo settore può contare sul programma che TECH ha sviluppato per specializzarsi in esso in modo 100% online. Si tratta di un'esperienza accademica attraverso la quale potrà approfondire i fondamenti della tecnologia applicata all'Educazione, implementando nelle sue competenze il dominio di Scratch, il linguaggio informatico più diffuso nelle aule della Scuola Primaria.



“

Ti piacerebbe insegnare la programmazione attraverso il gioco? TECH ti fornirà gli elementi chiave per ottenerlo in tutti i livelli della Scuola Primaria attraverso questo Esperto Universitario 100% online”

Il futuro del mercato del lavoro è incerto, ma se c'è una cosa certa è che le nuove tecnologie e i progressi informatici saranno presenti in tutti i settori della società. Per questo motivo, sempre più sistemi educativi puntano sull'inclusione della Programmazione nei diversi livelli scolastici, dalla Scuola dell'Infanzia alla Secondaria di Secondo Grado, promuovendo negli studenti abilità come la risoluzione dei problemi, potenziando le loro capacità logiche, elevando il livello di astrazione e migliorando le abilità di attenzione e concentrazione. Migliaia di progetti hanno dimostrato che, utilizzando strumenti come Scratch, i bambini si divertono ad imparare e allo stesso tempo sviluppano le loro capacità cognitive in modo pratico, semplice ed elementare.

Pertanto, e di fronte alla domanda che esiste nel settore accademico attuale di professionisti che padroneggiano l'insegnamento della Programmazione da 0 a 12 anni, TECH e il suo personale docente esperto in Educazione e Tecnologia hanno progettato un completo, moderno ed esaustivo programma che permetterà di specializzarsi in questo settore in soli 6 mesi di esperienza 100% online. Si tratta di un Esperto Universitario multidisciplinare e innovativo attraverso il quale potranno approfondire le basi e l'evoluzione degli strumenti digitali applicati all'insegnamento, concentrandosi sulla promozione delle intelligenze multiple attraverso il loro uso. Successivamente, lo studente potrà approfondire la didattica del linguaggio informatico adattato alla Scuola dell'Infanzia e Primaria, per concludere in un approccio dettagliato del software Scratch, dalla sua base alla progettazione di blocchi completi di programmazione.

Per raggiungere questo obiettivo, avrà a disposizione 510 ore del miglior materiale teorico, pratico e aggiuntivo, che sarà disponibile dall'inizio del corso nel Campus Virtuale di ultima generazione al quale potrà accedere da qualsiasi dispositivo con connessione internet. TECH punta sull'offerta di esperienze accademiche flessibili e complete, dando così la possibilità ai suoi studenti di progettare il proprio calendario scolastico, senza orari prestabiliti. Questo garantisce che possano ottenere il massimo dalle loro scuole senza stress e con la sicurezza di essere supportati da una delle più grandi università digitali del mondo.

Questo **Esperto Universitario** in **Programmazione per Imparare Giocando** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in campo Educazione e Innovazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi è posta sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Un'esperienza accademica multidisciplinare e innovativa che raccoglie le informazioni più recenti relative alla tecnologia applicata nell'attuale ambiente educativo"

“

Con il corso di questo programma sarai in grado di insegnare ai tuoi studenti blocchi di programmazione di diversi livelli di complessità attraverso le tecniche più sofisticate e innovative”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un sistema innovativo di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Il miglior programma del mercato accademico attuale per approfondire gli strumenti didattici più efficaci per introdurre la programmazione in classe in modo efficace e dinamico.

Se stai cercando un programma con cui padroneggiare Scratch e i suoi strumenti, questo Esperto Universitario è perfetto per te.



02

Obiettivi

TECH punta sempre sull'innovazione educativa, per questo offre programmi come questo, che mira a fornire agli insegnanti e ai docenti le informazioni necessarie per aggiornare la loro attività didattica sulla base delle strategie pedagogiche e didattiche più avanzate dell'insegnamento. In questo modo, possono lavorare sulla gestione della programmazione con i loro studenti, attraverso strumenti all'avanguardia come Scratch, che promuovono l'apprendimento efficace e dinamico attraverso il gioco.





“

Se tra i tuoi obiettivi c'è quello di conoscere nel dettaglio le principali piattaforme per imparare a programmare da bambino e fino alla scuola elementare, questo programma è perfetto per te”



Obiettivi generali

- ♦ Sensibilizzare gli insegnanti sull'importanza di una trasformazione dell'educazione, motivata dalle nuove generazioni
- ♦ Conoscere i nuovi modelli di apprendimento e applicazione della Programmazione, che permettono di motivare gli studenti verso le carriere tecnologiche
- ♦ Facilitare le competenze e le abilità per le nuove relazioni di aule del futuro

“

Un programma che ti aiuterà a migliorare la motivazione, la creatività e l'innovazione attraverso la programmazione in classe”





Obiettivi specifici

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

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

Modulo 2. Programmare per imparare giocando

- ♦ Comprendere l'importanza del software libero nell'educazione, e come usarlo
- ♦ Conoscere il software di Arduino e altre applicazioni online
- ♦ Imparare a lavorare attraverso sfide per l'applicazione in classe
- ♦ Scoprire le diverse competizioni internazionali per fomentare la partecipazione e l'apprendimento degli studenti

Modulo 3. Il linguaggio più esteso nelle classi della primaria: Scratch

- ♦ Lavorare con i software per introdurre gli studenti alla programmazione
- ♦ Imparare a relazionare contenuti con la robotica
- ♦ Imparare a sviluppare attività di robotica nella fase primaria
- ♦ Sviluppare nel docente competenze per lavoro di squadra

03

Direzione del corso

TECH dà sempre la priorità alla progettazione di un personale docente di alto livello, basati non solo sul curriculum dei candidati, ma sulla loro predisposizione ad aiutare gli studenti che accedono a questo tipo di qualifiche. Ed è fondamentale avere un team di insegnanti specializzati, in questo caso, nella Tecnologia Educativa, ma anche che siano caratterizzati da una qualità umana encomiabile che si concretizza nella progettazione del miglior materiale accademico e in un accompagnamento efficace durante i 6 mesi in cui si sviluppa questa qualifica.



A close-up photograph of a person wearing a red and white plaid shirt, focused on using a blue-handled screwdriver to work on a blue mechanical component. The background is a solid red color that transitions into a white area where the text is located.

“

Se ti viene qualche dubbio durante il corso del avrai a disposizione il personale docente per risolverlo tramite lo strumento di comunicazione diretta che troverai nel Campus Virtuale”

Direzione



Dott.ssa Muñoz Gambín, Marina

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

Personale docente

Dott. Coccoaro Querada, Alejandro

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

Dott.ssa Gambín Pallarés, María del Carmen

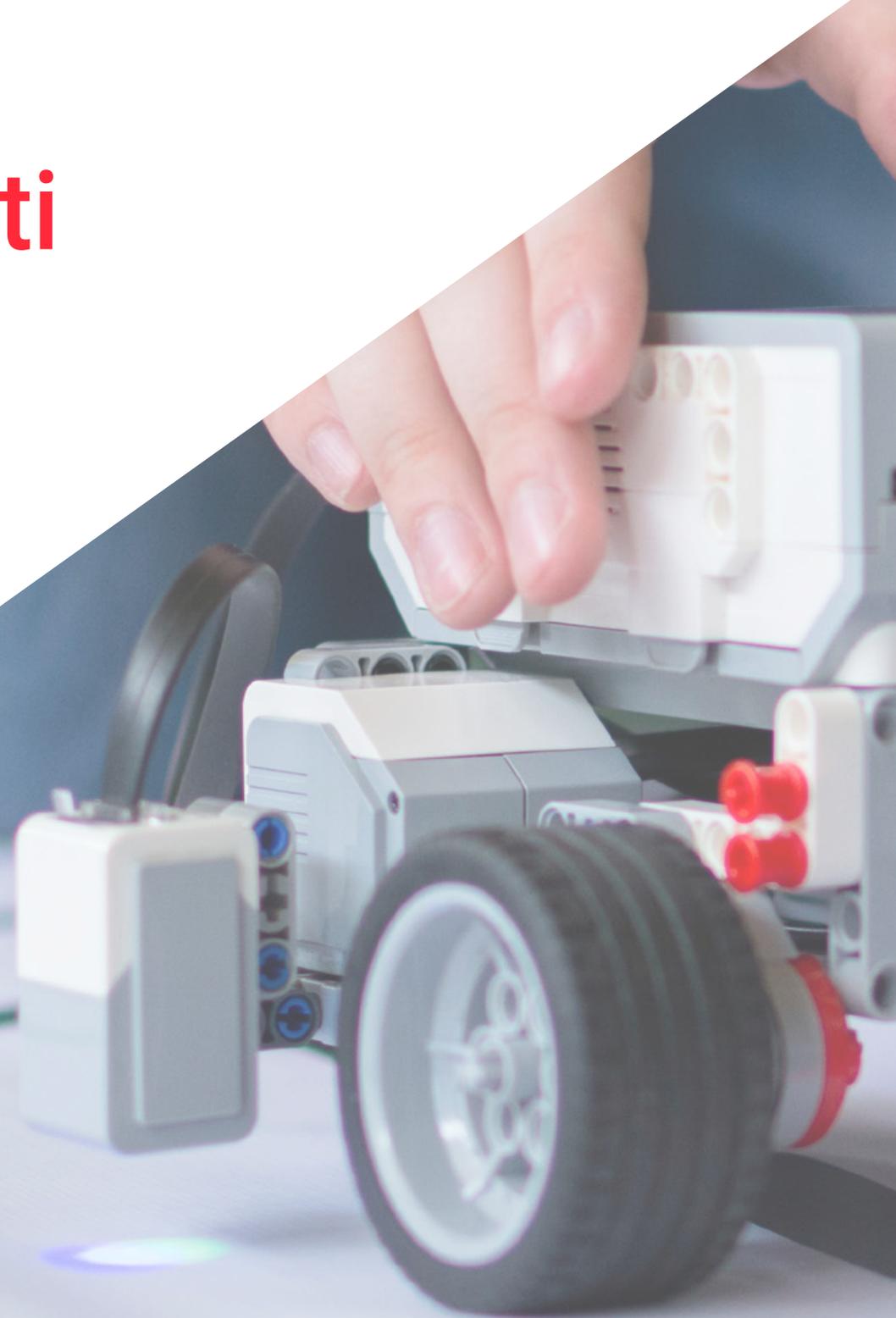
- ♦ Assistente Sociale e Terapeuta Familiare Sistemica
- ♦ Fondatrice e Direttrice di *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ♦ Educatrice di famiglie e insegnanti
- ♦ Formatrice della metodologia *Legó Serious Play*
- ♦ Docente del Formazione in Coaching per Professionisti



04

Struttura e contenuti

Diversi enti accademici e pedagogici hanno stabilito che la metodologia *Relearning* è la migliore strategia di apprendimento per l'insegnamento online. Per questo motivo TECH è pioniere nel suo uso, adattando l'insieme dei suoi corsi alle specifiche che la compongono. In questo modo, attraverso la reiterazione dei concetti lungo tutto il corso, lo studente espande le sue conoscenze in maniera naturale e progressiva, senza dover investire ore extra nella memorizzazione. Inoltre, l'uso del materiale supplementare come complemento didattico aggiunge dinamismo all'esperienza accademica, favorendo la durata dell'informazione per un tempo più lungo.





“

Il team di insegnanti ha selezionato casi pratici in modo da poter migliorare le tue competenze didattiche attraverso la risoluzione”

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

- 1.1. Allinearsi con Horizon 2020
 - 1.1.1. Primi progressi delle TIC e partecipazione docente
 - 1.1.2. Evoluzione del Piano Europeo Horizon 2020
 - 1.1.3. Unesco: competenza TIC per docenti
 - 1.1.4. Il docente come coach
- 1.2. Fondamenti pedagogici della robotica educativa
 - 1.2.1. Il MIT: centro pioniere dell'innovazione
 - 1.2.2. Jean Piaget, precursore del costruttivismo
 - 1.2.3. Seymour Papert, trasformatore dell'educazione tecnologica
 - 1.2.4. Il Connettivismo di George Siemens
- 1.3. Regolarizzazione di un ambiente tecnologico-legale
 - 1.3.1. Rapporto europeo di accordo etico sulla robotica applicata
- 1.4. L'importanza della realizzazione curricolare della robotica e della tecnologia
 - 1.4.1. Le competenze educative
 - 1.4.1.1. Cos'è una competenza?
 - 1.4.1.2. Cos'è una competenza educativa?
 - 1.4.1.3. Le competenze di base in educazione
 - 1.4.1.4. Applicazione della robotica educativa alle competenze educative
 - 1.4.2. STEAM: Nuovo modello di apprendimento. Educazione innovativa per formare professionali del futuro
 - 1.4.3. Modelli di aule tecnologiche
 - 1.4.4. Inclusione della creatività e innovazione nel modello curricolare
 - 1.4.5. L'aula come un *Makerspace*
 - 1.4.6. Il pensiero critico
- 1.5. Altre forme di insegnare
 - 1.5.1. Perché è necessario innovare nell'educazione?
 - 1.5.2. Neuroeducazione, l'Emozione come successo nell'Educazione
 - 1.5.2.1. Un po' di neuroscienza per comprendere: Come produciamo l'apprendimento nei bambini?
 - 1.5.3. Le 10 chiavi per la gamification in classe
 - 1.5.4. Robotica Educativa, la migliore metodologia dell'era digitale
 - 1.5.5. Benefici della Robotica nell'Educazione
 - 1.5.6. La progettazione e la stampa 3D e il loro impatto nell'Educazione
 - 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner e le Intelligenze Multiple
 - 1.6.1. Gli 8 tipi di intelligenza
 - 1.6.1.1. Intelligenza logico-matematica
 - 1.6.1.2. Intelligenza linguistica
 - 1.6.1.3. Intelligenza spaziale
 - 1.6.1.4. Intelligenza musicale
 - 1.6.1.5. Intelligenza corporea e cinestetica
 - 1.6.1.6. Intelligenza intrapersonale
 - 1.6.1.7. Intelligenza interpersonale
 - 1.6.1.8. Intelligenza naturalista
 - 1.6.2. I 6 consigli per applicare le diverse intelligenze
- 1.7. Strumenti analitici della conoscenza
 - 1.7.1. Applicazione dei *Big Data* all'Educazione

Modulo 2. Programmare per imparare giocando

- 2.1. Il futuro dell'educazione sta nell'insegnare a programmare
 - 2.1.1. Le origini della programmazione per bambini: il linguaggio Logo
 - 2.1.2. Impatto dell'apprendimento della programmazione in classe
 - 2.1.3. Piccoli creatori senza paura di sbagliare
- 2.2. Strumenti didattici per introdurre la programmazione in classe
 - 2.2.1. Da dove iniziamo ad insegnare la programmazione?
 - 2.2.2. Come la posso introdurre in classe?
- 2.3. Quali strumenti di programmazione troviamo?
 - 2.3.1. Piattaforma per imparare a programmare dalla scuola materna: Code.org
 - 2.3.2. Programmazione di videogiochi in 3D: Kodu Game Lab
 - 2.3.3. Imparare a programmare nella scuola secondaria con linguaggio JavaScript, C+, Python: Code Combat
 - 2.3.4. Altre alternative per programmare a scuola

Modulo 3. Il linguaggio più esteso nelle classi della primaria: Scratch

- 3.1. Introduzione a Scratch
 - 3.1.1. Cos'è Scratch?
 - 3.1.2. La conoscenza libera
 - 3.1.3. Uso educativo di Scratch
- 3.2. Conoscendo il contesto di Scratch
 - 3.2.1. Scenario
 - 3.2.2. Modifica di oggetti e scenari
 - 3.2.3. Barra di menù e strumenti
 - 3.2.4. Cambio di montaggio dei costumi e del suono
 - 3.2.5. Vedere e condividere progetti
 - 3.2.6. Modifica di programmi per blocchi
 - 3.2.7. Aiuto
 - 3.2.8. Zaino

- 3.3. Sviluppo di blocchi di programmazione
 - 3.3.1. In base alla forma
 - 3.3.2. In base al colore
 - 3.3.2.1. Blocchi di movimento (blu)
 - 3.3.2.2. Blocchi di aspetto (viola)
 - 3.3.2.3. Blocchi di suono (rosa)
 - 3.3.2.4. Blocchi della matita (verde)
 - 3.3.2.5. Blocchi dei dati (arancione)
 - 3.3.2.6. Blocchi di eventi
 - 3.3.2.7. Blocchi di controllo (ocra)
 - 3.3.2.8. Blocchi dei sensori (azzurro)
 - 3.3.2.9. Blocchi operatori (verde chiaro)
 - 3.3.2.10. Altri blocchi (violetto e grigio scuro)
- 3.4. Impilare i blocchi: Parte pratica
- 3.5. Comunità Scratch per studenti
- 3.6. ScratchEd: *Learn, Share, & Connect*. Comunità per docenti



Il miglior programma accademico per gamificare la tua classe e rendere l'insegnamento una pratica di riferimento nell'ambiente scolastico 2.0 attraverso l'uso della tecnologia di programmazione educativa più moderna e sofisticata"

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazioni reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.



Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.

“

Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard”

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

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

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Tecniche e procedure educative in video

TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



Riepiloghi interattivi

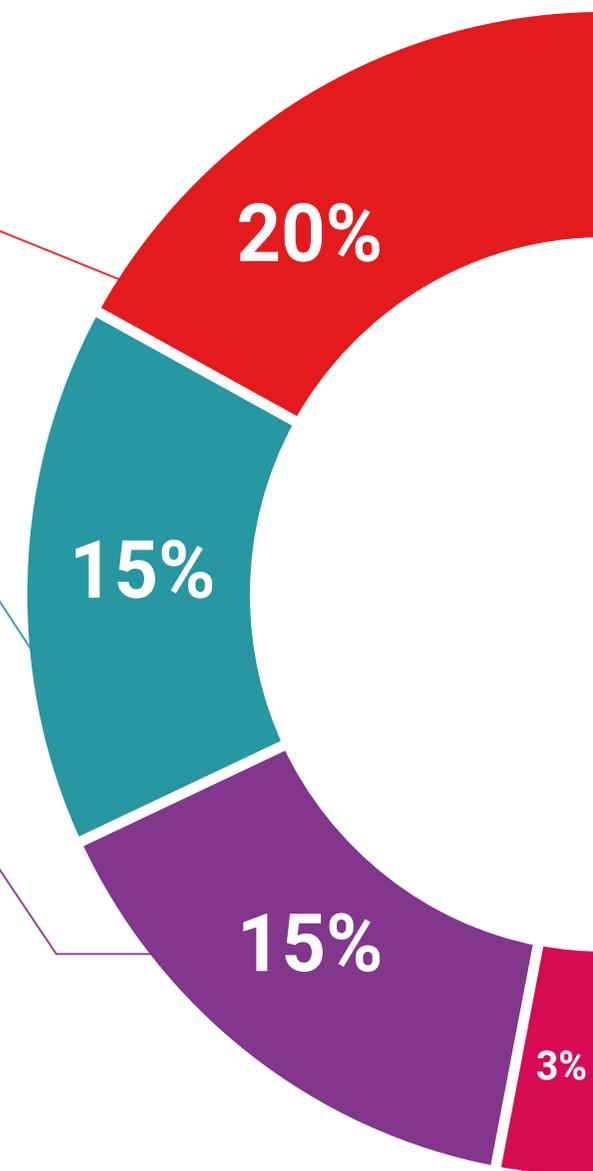
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Analisi di casi elaborati e condotti da esperti

Un apprendimento efficace deve necessariamente essere contestuale. Per questa ragione, TECH ti presenta il trattamento di alcuni casi reali in cui l'esperto ti guiderà attraverso lo sviluppo della cura e della risoluzione di diverse situazioni: un modo chiaro e diretto per raggiungere il massimo grado di comprensione.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi. Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Guide di consultazione veloce

TECH ti offre i contenuti più rilevanti del corso in formato schede o guide di consultazione veloce. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare lo studente a progredire nel suo apprendimento.



06

Titolo

L'Esperto Universitario in Programmazione per Imparare Giocando garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Programmazione per Imparare Giocando** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Programmazione per Imparare Giocando**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario

Programmazione per
Imparare Giocando

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

Esperto Universitario
Programmazione per
Imparare Giocando

