

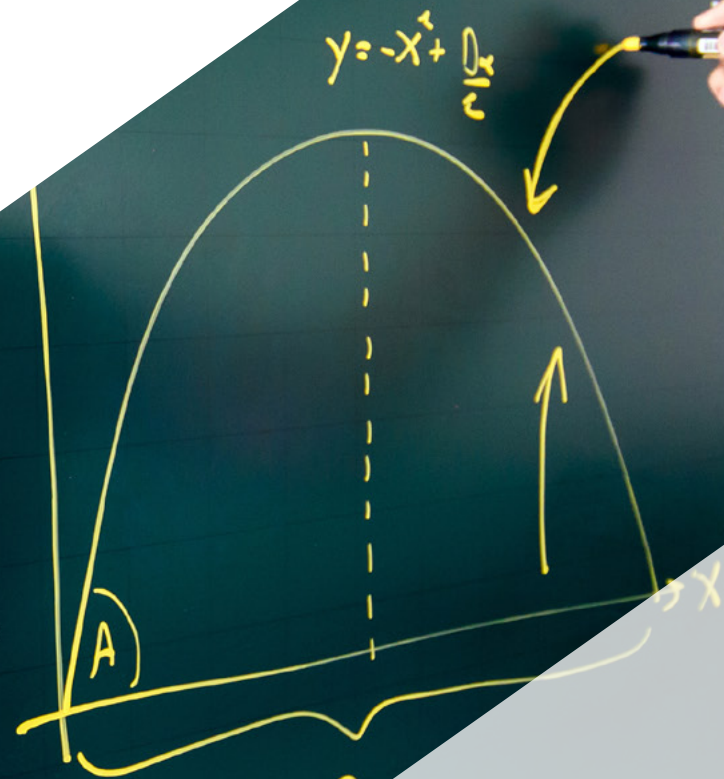
Corso Universitario

Apprendimento Basato sui Problemi di Matematica

$$\frac{\sin^2 A}{2g}$$

2

$$f(x) = \sum_{i=1}^{\infty} g_i$$



$$y = -x^2 + 2x$$

$$m = f(x)$$

Thm If f is continuous on a closed interval $[a, b]$ there is a maximum and a minimum value of f on the open interval (a, b) .



Corso Universitario

Apprendimento Basato sui Problemi di matematica

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditemento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/corso-universitario/apprendimento-basato-problemi-matematica

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

Attualmente è in atto un rinnovamento metodologico che ha come punto di partenza l'apprendimento "basato sull'esperienza", in cui gli studenti sono coinvolti nella risoluzione di un problema in una situazione che può verificarsi nel loro ambiente reale. Il coinvolgimento dello studente è massimo e le conoscenze vengono acquisite in modo molto più naturale. L'apprendimento basato sui problemi è diventato molto popolare nel mondo accademico e il suo uso in matematica è molto appropriato. Per questo motivo, questa qualifica è stata creata per fornire agli insegnanti il programma più avanzato sulla pianificazione, lo sviluppo e l'applicazione del PBL in classe. Il tutto con contenuti multimediali 100% online, accessibili comodamente da qualsiasi dispositivo elettronico dotato di connessione a Internet.



A close-up photograph of a pencil tip, showing the sharp lead core and the surrounding wooden casing. The pencil is positioned diagonally across the frame, with the tip pointing towards the bottom left. The background is a soft, out-of-focus white surface, likely paper, with some faint pencil marks visible. The image is partially overlaid by a large red triangle that points towards the top right corner of the page.

“

"Scopri con TECH come portare il Problem Based Learning nelle tue lezioni di matematica e applicarlo con successo a diversi livelli di istruzione"

I nuovi sistemi educativi cercano di innovare i processi di apprendimento, allontanandosi dalla lezione magistrale per concentrarsi sulla partecipazione attiva degli studenti, incoraggiando la scoperta, la ricerca e la risoluzione dei problemi. Ed è proprio con quest'ultimo metodo che sono stati raggiunti risultati positivi nel campo della matematica.

Il Problem-Based Learning porta lo studente a essere coinvolto nella ricerca di una soluzione a una situazione posta dall'insegnante in classe e che può essergli familiare perché avviene in un contesto reale e vicino. Portare questa metodologia con successo in classe è l'obiettivo principale di questo corso di diploma creato da TECH per i professionisti dell'insegnamento che desiderano migliorare la propria didattica.

Un programma avanzato composto da un syllabus sviluppato da un eccellente team di professionisti con vocazione all'insegnamento ed esperti in metodologie didattiche. In questo modo, il laureato avrà accesso a contenuti che gli permetteranno di conoscere le caratteristiche, i pro e i contro del PBL, nonché di applicarlo nelle proprie lezioni.

Sono inoltre disponibili contenuti multimediali accattivanti, letture specializzate ed esempi pratici che potranno essere applicati direttamente al lavoro quotidiano in classe. Si potrà accedere alla biblioteca virtuale in qualsiasi momento della giornata, da un dispositivo elettronico dotato di connessione a internet.

Un'opportunità unica per progredire nel mondo dell'insegnamento attraverso una laurea all'avanguardia, flessibile e compatibile con le responsabilità più impegnative. Senza frequenza in aula o lezioni con orari fissi, gli studenti hanno la libertà di gestire il proprio tempo di studio e di combinarlo con le proprie attività lavorative e personali.

Questo **Corso Universitario in Apprendimento Basato sui Problemi di Matematica** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo casi pratici presentati da esperti in Didattica della Matematica alle Scuole Medie e Superiori
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni tecniche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi speciale sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Migliora il tuo lavoro di insegnante applicando la metodologia più innovativa e migliora il concetto di Matematica dei tuoi studenti"

“

Accedi agli esempi pratici di PBL offerti da questo Diploma 100% online quando vuoi”

Il personale docente del programma comprende prestigiosi professionisti che apportano la propria esperienza, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche di università di riferimento.

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Con questo programma non investirai molte ore di studio: il metodo Relearning ti permette di apprendere facilmente i concetti chiave.

Scoprirai i pro e i contro dell'uso del PBL nell'adottare la strategia più appropriata per migliorare l'apprendimento dei tuoi studenti.



02

Obiettivi

Questo Corso Universitario consentirà agli insegnanti di matematica di progettare le loro sessioni in classe dall'inizio alla fine utilizzando la metodologia dell'Apprendimento Basato sui Problemi. Per raggiungere questo obiettivo, agli studenti viene fornito un programma avanzato che approfondisce le caratteristiche principali e fornisce le tecniche e le risorse necessarie per metterle in pratica. Inoltre, sono disponibili esempi da applicare direttamente nelle lezioni.



“

Informati a tuo piacimento sul modello di insegnamento in piccoli gruppi divulgato da Exley e Dennick"



Obiettivi generali

- ♦ Conoscere le diverse metodologie di apprendimento innovative in educazione applicate alla Matematica
- ♦ Saper applicare le diverse metodologie di apprendimento innovative alla Matematica
- ♦ Saper decidere qual è il metodo innovativo di apprendimento applicato alla Matematica più adeguato a un gruppo di alunni delle scuole medie o delle superiori
- ♦ Imparare a progettare un'unità didattica usando le diverse metodologie innovative in matematica





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere l'Apprendimento Basato sui Problemi in matematica
- ◆ Conoscere le caratteristiche dell'ABP di matematica
- ◆ Imparare a pianificare un ABP di matematica
- ◆ Imparare a disegnare un ABP di matematica
- ◆ Conoscere il ruolo dello studente nell'ABP di matematica
- ◆ Conoscere il ruolo del professore nell'ABP di matematica
- ◆ Imparare a valutare un ABP in matematica
- ◆ Imparare a disegnare un ABP applicato alla matematica
- ◆ Saper estrapolare l'esempio dell'ABP a qualsiasi contenuto del programma di matematica
- ◆ Conoscere le diverse risorse TIC relate con il PBL di matematica



Cogli l'occasione per aggiornarti sugli ultimi progressi sull'uso attuale del Apprendimento Basato in Problemi di matematica

03

Direzione del corso

In questo Corso Universitario, gli studenti avranno a disposizione un team di docenti con una vasta esperienza nel settore dell'insegnamento ed esperti di Alte Abilità e nuove metodologie. In questo modo, sarà possibile acquisire le conoscenze più aggiornate sull'Apprendimento Basato sui Problemi, i suoi benefici e le sue diverse applicazioni nell'insegnamento della matematica nell'Istruzione Secondaria.





“

Fai affidamento su un team di docenti con una vocazione all'insegnamento e coinvolti in nuove metodologie di apprendimento"

Direttore ospite internazionale

Il Dottor Jack Dieckmann è stato un consulente senior di matematica, che si è concentrato sulla revisione dei materiali del curriculum per rafforzare lo sviluppo del linguaggio in matematica. In effetti, la sua specializzazione ha incluso la valutazione e il miglioramento delle risorse educative, sostenendo l'integrazione di pratiche efficaci in classe. Inoltre, ha ricoperto la carica di Direttore della ricerca presso la Stanford University, dove si è dedicato a documentare l'efficacia delle opportunità di apprendimento offerte da Youcubed, compresi i corsi online di Jo Boaler sulla mentalità matematica e altri materiali basati sulla ricerca.

Ha inoltre ricoperto ruoli chiave in istituzioni di fama nel corso della sua carriera. Ha lavorato come direttore associato del curriculum presso il Centro di valutazione, apprendimento ed equità (SCALE), dove ha guidato il team di matematica nello sviluppo delle valutazioni delle prestazioni, dimostrare la capacità di innovare nella valutazione educativa e applicare tecniche didattiche avanzate.

In questo senso, a livello internazionale, il dottor Jack Dieckmann è stato riconosciuto per il suo impatto sull'educazione matematica, attraverso la sua partecipazione scientifica a molteplici attività. Ha anche ottenuto un notevole merito nel suo campo, partecipando a conferenze e consulenze in Paesi come la Cina, il Brasile e il Cile. Per questo il suo lavoro è stato cruciale per l'implementazione delle migliori pratiche nell'insegnamento della matematica, e la sua esperienza è stata fondamentale per far progredire l'educazione matematica a livello globale.

Così, la sua ulteriore ricerca si è concentrata sulla "lingua per scopi matematici", soprattutto per gli studenti di inglese come seconda lingua. Ha continuato a contribuire all'educazione matematica attraverso il suo lavoro in Youcubed e le sue attività di consulenza a livello globale, dimostrando la sua posizione di leader nel settore.



Dott. Dieckmann, Jack

- Direttore della Ricerca presso Youcubed alla Stanford University, San Francisco, USA
- Direttore associato del Centro di valutazione, apprendimento ed equità (SCALE) a Stanford
- Istruttore del programma di formazione degli insegnanti di Stanford (STEP)
- Consulente internazionale di insegnamento in paesi come la Cina, il Brasile e il Cile
- Dottorato in Educazione Matematica presso Stanford GSE nel 2009

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Jurado Blanco, Juan

- ♦ Docente di Scuola Secondaria ed Esperto in Elettronica Industriale
- ♦ Docente di Matematica e Tecnologia per l'Educazione Secondaria Obbligatoria (ESO) nella Scuola Santa Teresa de Jesús a Villanueva e Geltrú. Spagna
- ♦ Esperto in Alta Formazione
- ♦ Ingegnere Tecnico Industriale con Specializzazione in Elettronica Industriale



Personale docente

Dott.ssa Sánchez García, Manuela

- ◆ Insegnante di Educazione Secondaria Obbligatoria
- ◆ Docente di Matematica per l'Educazione Secondaria Obbligatoria nella Scuola Santa Teresa de Jesús a Vilanova i la Geltrú
- ◆ Preparazione Professionale e Insegnamento di Lingue
- ◆ Specialista in Biologia Sanitaria
- ◆ Master Universitario in Formazione di Professori di Educazione Secondaria Obbligatoria e Scuola Superiore
- ◆ Laurea in Biologia

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ◆ Psicologo e scrittore esperto in Neuroscienze
- ◆ Scrittore specializzato in Psicologia e Neuroscienze
- ◆ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze
- ◆ Divulgatore scientifico
- ◆ Dottorato in Psicologia
- ◆ Laurea in Psicologia Università di Siviglia
- ◆ Master in Neuroscienze e Biologia Comportamentale, Università Paolo Olavide di Siviglia
- ◆ Esperto di metodologia didattica Università di La Salle
- ◆ Specialista universitario in Ipnosi Clinica, Ipnoterapia, Università Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D.
- ◆ Laurea in Scienze Sociali, Gestione delle Risorse Umane, Amministrazione del Personale Università di Siviglia
- ◆ Esperto in Direzione di Progetto, Amministrazione e Gestione Aziendale,
- ◆ Federazione dei Servizi U.G.T.
- ◆ Formatore di Formatori, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia

04

Struttura e contenuti

Questo Corso consiste in un programma progettato per offrire in sole 150 ore le informazioni essenziali per poter svolgere lezioni di Matematica nell'ambito dell'Apprendimento Basato sui Problemi. Apprendimento intensivo ma dinamico grazie alle numerose risorse didattiche aggiuntive e al sistema *Relearning* utilizzato da TECH, che riduce il numero di ore di studio e di memorizzazione.



$$\frac{1}{\sqrt{a}}$$
$$\sqrt{a+b}$$
$$\sqrt{a-b}$$

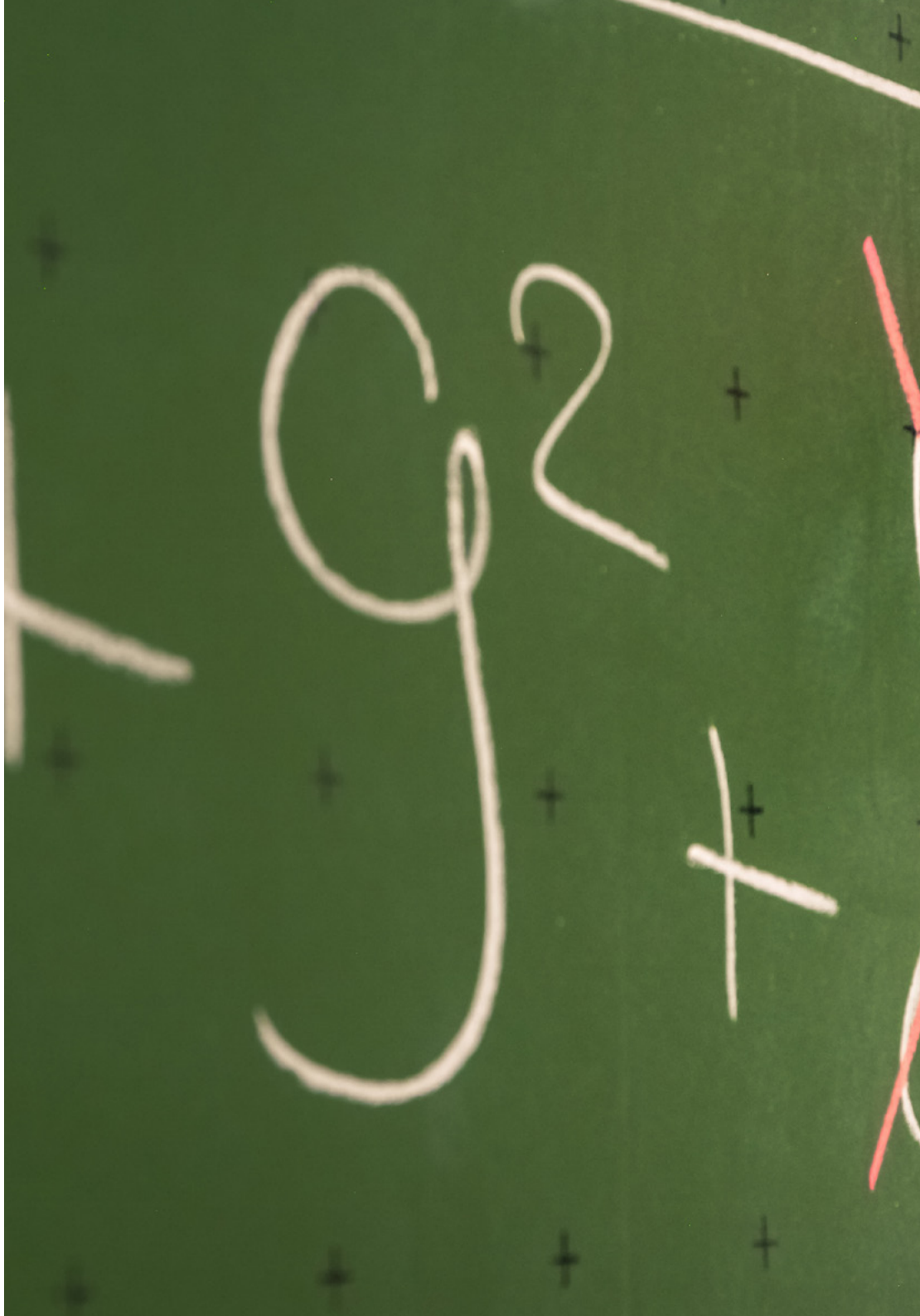


“

Un programma di studio che ti permetterà di progettare le tue lezioni di Matematica sulla base dell'Apprendimento Basato sui Problemi"

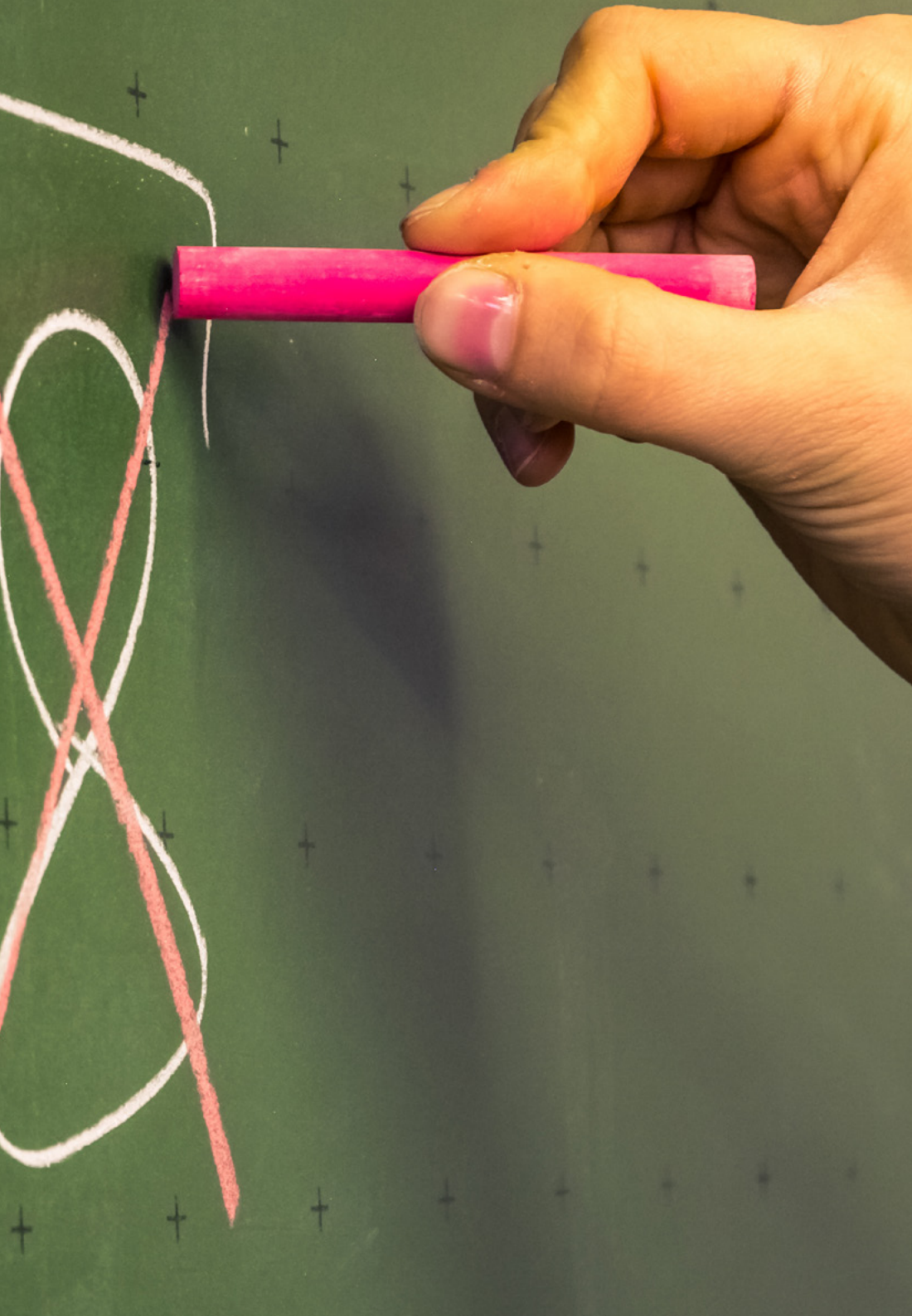
Modulo 1. Apprendimento Basato su Problemi (ABP) in Matematica

- 1.1 Cos'è l'PBL?
 - 1.1.1 Apprendimento Basato su Problemi o apprendimento basato su progetti?
 - 1.1.1.1. Apprendimento Basato su Problemi
 - 1.1.1.2. Apprendimento basato su progetti
- 1.2 Caratteristiche dell'ABP di matematica
 - 1.2.1 Caratteristiche, aspetti positivi e negativi delle master class
 - 1.2.1.1. Caratteristiche
 - 1.2.1.2. Aspetti positivi
 - 1.2.1.3. Aspetti negativi
 - 1.2.2 Caratteristiche, vantaggi e svantaggi del PBL
 - 1.2.2.1. Caratteristiche
 - 1.2.2.2. Aspetti positivi
 - 1.2.2.3. Aspetti negativi
- 1.3 Pianificazione dell'ABP di matematica
 - 1.3.1 Cos'è un problema?
 - 1.3.2 Criteri per elaborare i problemi PBL
 - 1.3.3 Varianti di PBL
 - 1.3.3.1. PBL per 60 alunni (Hong Kong)
 - 1.3.3.2. PBL 4x4
 - 1.3.4 Metodologia
 - 1.3.4.1. Preparazione di gruppi
 - 1.3.4.2. Pianificazione e disegno del PBL
 - 1.3.5 Disegno dell'ABP in matematica
- 1.4 Sviluppo dell'ABP di matematica
 - 1.4.1 Evoluzione del gruppo nel PBL
 - 1.4.2 Passi degli alunni nello sviluppo del PBL
 - 1.4.2.1. Processo generale di attuazione degli alunni
 - 1.4.2.2. Processo stabilito da Morales e Landa (2004)
 - 1.4.2.3. Processo stabilito da Exley e Dennick (2007)
 - 1.4.3 Uso dell'informazione ricercata



- 1.5 Ruolo del professore e dell'alunno
 - 1.5.1 Il ruolo del professore nel PBL
 - 1.5.2 Forma di guidare/orientare del tutor
 - 1.5.3 Uso dell'informazione ricercata
 - 1.5.4 Il ruolo dello studente nel PBL
 - 1.5.5 I ruoli degli alunni nel PBL
- 1.6 Valutazione dell'ABP di matematica
 - 1.6.1 Valutazione dell'alunno
 - 1.6.2 Valutazione del professore
 - 1.6.3 Valutazione del PBL (processo)
 - 1.6.4 Valutazione del risultato del processo
 - 1.6.5 Tecniche di valutazione
- 1.7 Esempio di ABP applicato alla matematica
 - 1.7.1 Pianificazione o disegno del PBL
 - 1.7.1.1. Fasi del disegno del PBL
 - 1.7.1.2. Applicazione delle fasi del disegno del PBL
 - 1.7.2 Determinazione dei gruppi
 - 1.7.3 Ruolo del professore
 - 1.7.4 Processo di lavoro con gli studenti
 - 1.7.5 Valutazione del PBL

“ *Un Corso Universitario 100% online
con le risorse didattiche multimediali
più innovative del panorama
accademico* ”



05

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

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

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A conferma di ciò, l'istituto è diventato il migliore valutato dai suoi studenti sulla piattaforma di recensioni Trustpilot, ottenendo un punteggio di 4,9 su 5.

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



06

Titolo

Il Corso Universitario in Apprendimento Basato sui Problemi di Matematica garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

*Completa con successo questo programma
e ricevi il tuo diploma universitario senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Apprendimento Basato sui Problemi di Matematica** 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: **Corso Universitario in Apprendimento Basato sui Problemi di Matematica**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



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

tech global
university

Corso Universitario
Apprendimento Basato sui
Problemi di matematica

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

Corso Universitario

Apprendimento Basato sui
Problemi di Matematica

