EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master in Educazione STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica)





Scegli di imparare nella scuola **di formazione online leader del settore**

INDICE

1 | Informazioni su **Euroinnova**

2 | **Ranking** internazionale

3 | **Partnerships** e accreditamenti

4 | By **EDUCA EDTECH Group**

5 | **LXP Methodology**

6 | Motivi per scegliere **Euroinnova?**

7 | Finanziamenti e **borse di studio**

8 | Modalità di **pagamento**

9 | **Programma di formazione**

10 | **Programma didattico**

11 | Contatti

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

SIAMO EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha avviato la sua attività più di 19 anni fa con l'ambizioso obiettivo di rivoluzionare il settore della formazione online. Da allora, si è impegnata a offrire ai suoi studenti un'esperienza formativa altamente pratica, mirando a promuovere la crescita personale e professionale.

La visione di Euroinnova è quella di diventare un punto di riferimento nazionale e internazionale nel campo della formazione online, offrendo programmi formativi competenti e all'avanguardia, in sintonia con le esigenze del mercato del lavoro in continua evoluzione. Euroinnova promuove una formazione autentica, improntata alla realtà, che mira a integrare nuove conoscenze in modo significativo nella formazione degli studenti.





Da dove vuoi e come vuoi,

Scegli Euroinnova



QS, sigillo di eccellenza accademica

Euroinnova: 5 stelle nella formazione online

RANKING INTERNAZIONALE

Euroinnova International Online Education ha ottenuto il riconoscimento di diverse classifiche nazionali e internazionali, grazie al suo impegno per la democratizzazione dell'istruzione e all'impegno per l'innovazione didattica al fine di raggiungere l'eccellenza.

Per l'elaborazione di queste classifiche vengono utilizzati indicatori come la reputazione online e offline, la qualità dell'istituzione, la responsabilità sociale, l'innovazione didattica o il profilo dei professionisti.

PARTNERSHIP E ACCREDITAMENTI



































































BY EDUCA EDTECH

Euroinnova è un marchio approvato dal **Gruppo EDUCA EDTECH**, che è composto da un gruppo di istituzioni educative esperte e riconosciute per la formazione online. Tutte le entità che compongono il gruppo condividono la missione di promuovere la diffusione della conoscenza, lo sviluppo tecnologico e l'accesso alla formazione.

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

oposiciones docentes

educaopen

enalde Alta Dirección Empresarial

EDUCA business school

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

INNOVA SCHOOL OF MANAGEMENT

ceupe European Business School

Structuralia Engineering eLearning

UDAVINCI

METODOLOGIA LXP

La metodologia **EDUCA LXP** consente di migliorare l'esperienza di apprendimento integrando con l'IA nei processi di e-learning, attraverso modelli predittivi altamente personalizzati, derivati dallo studio dei bisogni rilevati nell'interazione degli studenti con i loro ambienti virtuali.

EDUCA LXP è il risultato di progetti di R+S+i multidisciplinari, con la partecipazione di diverse Università internazionali che sono impegnate nel trasferimento di conoscenze, sviluppo tecnologico e ricerca.



1. Flessibilità

100% online e apprendimento flessibile, che consente agli studenti di studiare dove, quando e come vogliono.



2. Accessibilità

Prossimità e comprensione. Democratizzare l'accesso all'istruzione lavorare affinché tutti abbiano l'opportunità di proseguire gli studi.



3. Personalizzazione

Itinerari formativi personalizzati e adattati alle esigenze di ogni studente.



4. Accompagnamento didattico

Accompagnamento accademico da parte di un'équipe di docenti specializzati nel loro settore di conoscenza, che sostiene la qualità dell'istruzione adattando i processi alle esigenze del mercato del lavoro.



5. L'innovazione

Sviluppi tecnologici in costante evoluzione guidati dall' AI attraverso la piattaforma di esperienza di apprendimento.



6. Eccellenza didattica

Approccio didattico orientato al lavoro basato sulle competenze, che favoriscono un apprendimento pratico e significativo, garantendo lo sviluppo professionale.



PROGRAMMI

UNIVERSITARI UFFICIALI

MOTIVI PER SCEGLIERE EUROINNOVA

1. La Nostra Esperienza

- ✓ **Oltre 18 anni di storia.**
- ✓ Più di 300.000 studenti sono già stati formati nelle nostre aule virtuali.
- ✓ Studenti provenienti da 5 continenti.
- ✓ **25%** di studenti internazionali.
- ✓ Tasso di soddisfazione del 97%.
- ✓ **100% lo raccomanda.**
- ✓ Più della metà degli studenti ha scelto di tornare a studiare presso Euroinnova.

2. Il nostro team

Euroinnova conta attualmente un team di oltre 400 professionisti.
Il nostro staff è parte di una struttura ben organizzata che garantisce la massima qualità nell'attenzione agli studenti.

3. La nostra metodologia



100% ONLINE

Studiare quando e dove si vuole. Accedere al campus virtuale da qualsiasi dispositivo.



L'APPRENDIMENTO

Il nostro obiettivo è incorporare le nuove conoscenze nella struttura cognitiva in modo sostanziale.



INSEGNANTI

Euroinnova dispone di un team di professionisti che renderanno il vostro studio un'esperienza formativa di alta qualità.



NON SARETE SOLI

Accompagnamento da parte del team di tutor durante tutta la vostra esperienza di studenti.

4. Qualità di Aenor

- ✓ Siamo l'agenzia di collaborazione n.9900000169 autorizzata dal Ministero del Lavoro e della Previdenza Sociale (Spagna).
- ✓ Ogni anno vengono effettuati controlli esterni per garantire la massima qualità **AENOR.**
- ✓ I nostri processi didattici sono certificati ISO 9001 da **AENOR.**

5. Fiducia

Abbiamo il sigillo di **Confianza Online** "associazione creata nel 2003 da Autocontrol e Adigital per aumentare la fiducia degli utenti su Internet" e collaboriamo con le più prestigiose Università, Pubbliche Amministrazioni e Società di Software a livello nazionale e internazionale.

6. Siamo distributori di formazione

Come parte della propria infrastruttura e come segno della sua costante espansione, **Euroinnova** include nella sua organizzazione una casa editrice e una tipografia digitale industriale.

FINANZIAMENTI E BORSE DI STUDIO

Finanziate il vostro corso o master al 100% senza interessi e approfittate delle borse di studio disponibili. Il nostro team di esperti vi aiuterà a scoprire quale è la più adatta al vostro profilo!

25% Borsa di studio **STUDENTI**

20% Borsa di studio **CONSIGLIATO DA UN AMICO**

15% **Borsa di studio IMPRENDITORI**

15% Borsa di studio **FAMIGLIA NUMEROSA**

15% Borsa di studio **GRUPPI**

20% Borsa di studio **DIVERSITÀ FUNZIONALE**

20% Borsa di studio **DISOCCUPATI**

20% Borsa di studio **PER I PROFESSIONISTI, PROFESSIONISTI DELLA SALUTE, MEMBRI**



MODALITÀ DI PAGAMENTO

Con la garanzia di:

educapay

Pagate il vostro corso in modo sicuro, in comode rate e senza interessi.

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Pay G Pay

Ci adattiamo a tutti i metodi di pagamento internazionali

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL

e molto altro ancora...

CONFIANZA ONLINE

Protección al Comprador

Master in Educazione STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica)

DURATA
1500 horas

MODALITÀ
ONLINE

ASSISTENZA
PERSONALIZZATA

TITOLO DI

Diploma di Master in Educazione STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) di 1500 ore, rilasciato da EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, appartente al piano formativo Euroinnova Formazione e recante il marchio di eccellenza accademica in educazione on-line rilasciato da QS World University Rankings.

DESCRIZIONE

Il master in Educazione STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) si presenta come una proposta completa per la formazione di professionisti nel contesto attuale. In un mondo sempre più interconnesso, è evidente la necessità di formare le nuove generazioni in un quadro interdisciplinare. Questo programma riconosce l'interdipendenza crescente tra le diverse aree della conoscenza e mira a sviluppare negli studenti le competenze necessarie per prosperare in un mondo complesso e in continua evoluzione. L'approccio STEAM si basa sull'integrazione di scienza, tecnologia, ingegneria, arti e matematica, promuovendo il pensiero critico, la creatività, la risoluzione dei problemi e l'innovazione.

OBIETTIVO

- Implementare l'inclusione educativa attraverso strategie pedagogiche che affrontano la diversità degli studenti.
- Imparare a lavorare in modo collaborativo nella progettazione e nell'implementazione di progetti educativi STEAM.

- Studiare come accedere a risorse e strumenti per la ricerca educativa in ambito STEAM.
- Promuovere lo sviluppo delle competenze TIC in ambito educativo e tecnologico.
- Apprendere l'aggiornamento continuo e l'apprendimento permanente nel campo dell'educazione STEAM.

FINALITÁ

Il master in Educazione STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica è pensato per i professionisti dell'istruzione che desiderano acquisire competenze avanzate nell'integrazione delle discipline STEAM nelle loro pratiche pedagogiche.

A CHI È RIVOLTO

Il master in Educazione STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) gli studenti vengono preparati ad affrontare le sfide dell'istruzione del XXI secolo, acquisendo gli strumenti per integrare in modo efficace le discipline STEAM nel processo di insegnamento-apprendimento. Vengono inoltre sviluppate competenze nell'utilizzo efficace delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

OPPORTUNITÀ DI LAVORO

Insegnamento delle discipline STEAM. Progettazione di programmi di formazione STEAM.

INDICE

MODULO 1. DIDATTICA DELLA MATEMATICA

UNITÀ DIDATTICA 1. INTRODUZIONE ALLA DIDATTICA DELLA MATEMATICA

UNITÀ DIDATTICA 2. PROCESSO DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 3. ASPETTI MATEMATICI NELLE DIVERSE FASI DELL'ISTRUZIONE

UNITÀ DIDATTICA 4. I NUMERI

UNITÀ DIDATTICA 5. ALGEBRA

UNITÀ DIDATTICA 6. GRANDEZZE E LORO MISURAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 7. GEOMETRIA

UNITÀ DIDATTICA 8. FUNZIONI E GRAFICI

UNITÀ DIDATTICA 9. STATISTICA E PROBABILITÀ

UNITÀ DIDATTICA 10. INTERCULTURALITÀ E COEDUCAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 11. DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 12. ATTENZIONE ALLA DIVERSITÀ

MODULO 2. DIDATTICA E MEDIAZIONE TECNOLOGICA DELL'APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 1. INTRODUZIONE ALLE TECNOLOGIE DIDATTICHE

UNITÀ DIDATTICA 2. SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE E NUOVE TECNOLOGIE

UNITÀ DIDATTICA 3. LE ICT NELL'EDUCAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 4. BASI PSICOPEDAGOGICHE DELLE ICT IN CLASSE

UNITÀ DIDATTICA 5. INTEGRAZIONE DIDATTICA DI INTERNET IN CLASSE

UNITÀ DIDATTICA 6. ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE: TECNOLOGIE ASSISTIVE

UNITÀ DIDATTICA 7. RISCHI E CONSEGUENZE ASSOCIATI ALLE ICTS

UNITÀ DIDATTICA 8. SUPPORTO ALLE FAMIGLIE PER PREVENIRE E AFFRONTARE I RISCHI DELLE ICT

MODULO 3. COMPITI DIDATTICI

UNITÀ DIDATTICA 1. IL PIANO DI FORMAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 2. PROGRAMMAZIONE DEL PROCESSO DI INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 3. INTERAZIONE DIDATTICA

UNITÀ DIDATTICA 4. VALUTAZIONE DELLE AZIONI FORMATIVE

UNITÀ DIDATTICA 5. FOLLOW-UP DELLA FORMAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 6. PROGETTAZIONE DI TEST DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 7. ICT E FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI

MODULO 4. PROGETTAZIONE CURRICOLARE E METODOLOGIA DI APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 1. FUNZIONI SOCIALI DELL'EDUCAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 2. FUNZIONE SOCIALE DEL CURRICULUM

UNITÀ DIDATTICA 3. IL PERSONALE DOCENTE COME CATEGORIA SOCIALE E AGENTE EDUCATIVO

UNITÀ DIDATTICA 4. GLI STUDENTI COME GRUPPO SOCIALE E AGENTE EDUCATIVO

UNITÀ DIDATTICA 5. LA PARTECIPAZIONE DELLA FAMIGLIA ALLA GESTIONE DELLA SCUOLA

UNITÀ DIDATTICA 6. PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

UNITÀ DIDATTICA 7. INNOVAZIONE E RICERCA NEL CONTESTO EDUCATIVO

UNITÀ DIDATTICA 8. INNOVAZIONE E RICERCA NEI PROCESSI DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO

MODULO 5. EDUCAZIONE AL VAPORE

UNITÀ DIDATTICA 1. NOZIONI DI BASE DI PEDAGOGIA

UNITÀ DIDATTICA 2. DIVERSI MODELLI PEDAGOGICI

UNITÀ DIDATTICA 3. METODOLOGIA NEL PROCESSO DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 4. USO DIDATTICO DELLE ICT NELL'EDUCAZIONE

UNITÀ DIDATTICA 5. L'APPRENDIMENTO A VAPORE COME METODOLOGIA DIDATTICA

UNITÀ DIDATTICA 6. LA SCIENZA NEL VAPORE

UNITÀ DIDATTICA 7. TECNOLOGIA NEL VAPORE

UNITÀ DIDATTICA 8. INGEGNERIA NEL VAPORE

UNITÀ DIDATTICA 9. LE ARTI NEL VAPORE

UNITÀ DIDATTICA 10. MATEMATICA NEL VAPORE

MODULO 6. DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO E ICT IN MATEMATICA

UNITÀ DIDATTICA 1. BASI PSICOFISIOLOGICHE DELL'APPRENDIMENTO

UNITÀ DIDATTICA 2. DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO (DA). PARTE I

UNITÀ DIDATTICA 3. DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO (DA). PARTE II

UNITÀ DIDATTICA 4. STRATEGIE E TECNICHE PER LA VALUTAZIONE DELLE DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO (DA).

UNITÀ DIDATTICA 5. STANDARD UNESCO PER LA FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI SULL'USO DELLE ICT.

UNITÀ DIDATTICA 6. INTEGRAZIONE DELLE ICT NEI CENTRI EDUCATIVI. REQUISITI, RISORSE E MODALITÀ.

MODULO 7. EDUCAZIONE PLASTICA, ARTISTICA E VISIVA

UNITÀ DIDATTICA 1. ESPRESSIONE PLASTICA, ARTISTICA E VISIVA

UNITÀ DIDATTICA 2. INTRODUZIONE ALL'EDUCAZIONE ARTISTICA

UNITÀ DIDATTICA 3. CONCETTI CHIAVE DELL'EDUCAZIONE ARTISTICA

UNITÀ DIDATTICA 4. L'EDUCAZIONE ARTISTICA IN CLASSE

UNITÀ DIDATTICA 5. METODOLOGIE DIDATTICHE PER L'EDUCAZIONE ARTISTICA

UNITÀ DIDATTICA 6. EDUCAZIONE ARTISTICA E SOCIETÀ

UNITÀ DIDATTICA 7. NUOVE TECNOLOGIE NELL'EDUCAZIONE ARTISTICA



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



By
EDUCA EDTECH
Group