

Universitätskurs

Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule



Universitätskurs

Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-geographie-geschichte-grundschule

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Wenn das Kind das Lernen mit etwas verbindet, das ihm Spaß macht, wird es viel motivierter sein. Die Entwicklung von Unterrichtsstrategien für Fächer wie Geographie und Geschichte durch den Einsatz von Spielen und Gamification wird daher ein Schritt in Richtung guter Ergebnisse sein. In diesem Sinne hat TECH dieses Programm über Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule erstellt, damit die Lehrkräfte verstehen, wie sie dieses Instrument einsetzen und alle seine Vorteile nutzen können. Es handelt sich um qualitativ hochwertige Inhalte, die von Experten entwickelt wurden, die sich mit dem Thema auskennen und einen großen Beitrag zum Lernen der zukünftigen Lehrkräfte leisten werden. Es ist zu 100% online und damit für alle zugänglich, die ihr Wissen erweitern wollen und wenig Zeit dafür haben.





“

Entdecken Sie alle neuen Funktionen dieses exklusiven Universitätskurses in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule von TECH. Schreiben Sie sich jetzt ein, es ist 100% online

Obwohl es keine einheitliche, allgemeingültige Definition von Gamification gibt, basiert sie im Wesentlichen auf der Anwendung von Spielprinzipien und Spielelementen in Umgebungen, in denen nicht gespielt wird, wie z. B. im Bildungssektor. In diesem Fall hat es sich als sehr effektiv erwiesen, und die Grundschulkinder sind begeistert, wenn sie Teil der erzählten Geschichte sind.

Die Lehrkraft dieses Bildungsniveaus muss wissen, wie man ein Spiel entsprechend den Lernzielen oder dem zu unterrichtenden Thema entwickelt, und in diesem Universitätskurs wird sie dies lernen können. Hier findet man die Richtlinien, die man bei der Erstellung eines Bildungsspiels im Klassenzimmer berücksichtigen muss, insbesondere in den Fächern Geographie und Geschichte.

Er wird die relevanten Aspekte seiner Funktion im Unterricht, als sozialisierende Instanz und als Vermittler von Werten verstehen. Dabei entdecken sie die Rolle der Sinne als Werkzeug für das Spiel und die Rolle des Dozenten bei der Entwicklung der Aktivität. Dabei werden Modelle und Muster verwendet, die die Erzielung positiver Ergebnisse bei der Bewertung der Schüler erleichtern.

Es handelt sich um ein 6-wöchiges 100%iges Online-Studium, bei dem der Student dank der von TECH angewandten Methodik und Spitzentechnologie das Wissen und die Fähigkeiten in Bezug auf das Studienfach aus einer integrativen und ethischen Perspektive erwirbt, die das Kind zum kritischen Denken in Geographie und Geschichte anleitet.

Dieser **Universitätskurs in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Didaktik der Geographie und Geschichte in der Grundschule vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Wachsen Sie persönlich und beruflich mit diesem Universitätskurs in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule. Schreiben Sie sich jetzt ein"

“ *TECH ermöglicht es Ihnen, Ihre Studiendynamik nach Ihren eigenen Vorstellungen zu gestalten. Sie haben keine festen Zeitpläne und müssen nicht unnötig viel reisen, um Ihren Abschluss zu machen*“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Mit diesem akademischen Programm können Sie spielerisch in die Erforschung des kulturellen Erbes einsteigen.

Fördern Sie neue Unterrichtsstrategien durch Gamification im Grundschulunterricht.



02 Ziele

Dank der heutigen technologischen Fortschritte entwickelt sich auch die Bildung sprunghaft weiter. Kinder im Grundschulalter müssen bereits verschiedene Anforderungen erfüllen, um das für ihre Entwicklung notwendige Lernniveau zu erreichen. Aus diesem Grund öffnet dieser Universitätskurs in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule die Tür zum Erfolg für zukünftige Lehrkräfte, damit sie innovative Unterrichtsstrategien umsetzen können.



“

Lassen Sie sich diese neue Erfahrung nicht entgehen und erfahren Sie alles über die Anwendung von Gamification im Grundschulunterricht in den Fächern Geographie und Geschichte“



Allgemeine Ziele

- ♦ Definieren des Lehrplans für Sozialwissenschaften
- ♦ Erwerben von Kenntnissen und Fähigkeiten im Zusammenhang mit dem Geographie- und Geschichtsunterricht für Schüler der Grundschule aus einer integrierenden und ethischen Perspektive, in der das kulturelle Erbe die gemeinsame Verbindung zwischen den Bereichen der Sozialwissenschaften darstellt
- ♦ Anwenden der notwendigen Instrumente, um das erlernte Wissen in die Praxis umzusetzen sowie die Lösungen für mögliche Probleme, die in dem entsprechenden Studien- und Arbeitsbereich auftreten, auszuarbeiten und mit den notwendigen Argumenten zu verteidigen
- ♦ Gestalten und Planen von Lehr- und Lernprozessen unter Anwendung einer Methode, welche die Fächer Geschichte und Geographie unter didaktischen und kulturellen Gesichtspunkten integriert
- ♦ Definieren des Wertes des kulturellen Erbes und seiner Rolle für das Verständnis, die Bildung und die Entwicklung der heutigen Gesellschaft anhand der Fächer Geographie und Geschichte
- ♦ Fördern einer demokratischen, kritischen und vielfältigen Bildung im Klassenzimmer durch diese Fächer, unter anderem unter Berücksichtigung der Gleichstellung der Geschlechter, der Gleichberechtigung und des Wertes und der Bedeutung der Menschenrechte
- ♦ Erklären der pädagogischen Dimension des Lehrers im Hinblick auf die Funktionen und die Rolle des Lehrers bei der kognitiven Entwicklung des Schülers
- ♦ Anwenden von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) im Unterricht, die einen positiven Beitrag zum reibungslosen Ablauf des Unterrichts und zum Lernen der Schüler leisten können
- ♦ Erwerben von Kompetenzen, die den Studenten in die Lage versetzen, die Fächer Geographie und Geschichte mit anderen Disziplinen zu verknüpfen, um den Lehr- und Lernprozess im Klassenzimmer zu erneuern und zu bereichern





Spezifische Ziele

- Festlegen von Strategien zur Anpassung des Spiels an die Alltagsdynamik im Klassenzimmer
- Kennen der innovativsten und lehrreichsten Spiele und ihrer Beziehung zu den IKT im schulischen Umfeld im Detail



In diesem Universitätskurs steht Ihnen dank des TECH- Teams aus hochqualifizierten Fachkräften exklusives Studienmaterial zur Verfügung“

03

Kursleitung

Für die Entwicklung dieses Programms hat TECH mit hervorragenden Fachkräften zusammengearbeitet, die über ein hohes Bildungsniveau und viel Erfahrung verfügen. Auf diese Weise kann der Student das umfassendste Wissen über das Studienfach mitnehmen und garantiert in seiner Karriere vorankommen. Dieses Dozententeam wird Unterrichtsmaterial zur Verfügung stellen, das auf der *Relearning*-Methode basiert und in dem die relevanten Konzepte und Themen der Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule auf eine einfache und zugängliche Weise erlernt werden.





“

Erfahren Sie, wie Sie Gamification im Grundschulunterricht einsetzen können, um Geographie und Geschichte auf innovative Weise zu unterrichten, dank der Beiträge der renommiertesten Experten auf diesem Gebiet"

Leitung



Dr. Belso Delgado, Marina

- ♦ Kunsthistorikerin und Forscherin
- ♦ Museumsführerin des Museums der Kathedrale von Murcia
- ♦ Externe Gutachterin für die Zeitschrift Eviterna
- ♦ Außerschulisches Praktikum im Museum von Salzillo
- ♦ Promotion in Kunstgeschichte an der Universität von Murcia
- ♦ Hochschulabschluss in Kunstgeschichte an der Universität von Murcia
- ♦ Praktikantin im Museum der Osterwoche von Crevillente
- ♦ Masterstudiengang in Management und Erforschung des Historischen, Künstlerischen und Kulturellen Erbes an der Universität von Murcia
- ♦ Expertin in Bildhauerei und Bildhauer der Königlichen Akademien
- ♦ Mitglied des Kulturteams der kommunalen Verwaltung des Bezirkes Centro Este von Murcia



Professoren

Fr. Antón López, Estefanía

- ♦ Spezialistin für digitale Kompetenzen für touristische Ziele und Reisebüros in der Autonomen Gemeinschaft Valencia
- ♦ Expertin in Katalogisierung von Materialien und bibliographischen Beständen des Museums von Pusol
- ♦ Masterstudiengang in Schutz des Historischen und Künstlerischen Erbes an der Universität von Granada

Hr. Gálvez Ruiz, Antonio

- ♦ Preisanalyst bei Aliseda Inmobiliaria
- ♦ Kontrolltechniker bei Anida
- ♦ Architekt bei Arial Técnica
- ♦ Architekt bei AD Arquitectura y Urbanismo
- ♦ Architekt bei MORAL Arquitectura
- ♦ Hochschulabschluss in Grundlagen der Architektur an der Universität Nebrija
- ♦ Qualifizierender Masterstudiengang in Architektur an der Universität Nebrija
- ♦ Masterstudiengang in Lehrerausbildung für Mittel- und Oberstufe und Berufsausbildung an der Polytechnischen Universität von Madrid

Hr. Pueyo García, Luis

- ♦ Sekundarschullehrkraft für Sozialwissenschaften, Geographie, Geschichte und Kunstgeschichte
- ♦ Historiker
- ♦ Leiter der Didaktischen Abteilung am IES La Torreta, Elche
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Alicante
- ♦ Masterstudiengang in Hispanische Geschichte und Identitäten im westlichen Mittelmeerraum

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs besteht aus einem Studienmodul, das von Spezialisten für Kunstgeschichte, Pädagogik und Sozialwissenschaften entwickelt wurde, die sich für Forschung und neue Technologien begeistern. Aus diesem Grund umfasst der Lehrplan die Rolle des Spiels im Grundschulunterricht und alles, was der Lehrkraft von heute und morgen dazu bekannt sein muss. Es wird 6 Wochen lang ein 100%iges Online-Studium geben, bei dem durch didaktisches Material, ergänzende Lektüre, ausführliche Videos und andere Ressourcen schrittweise und auf natürliche Art und Weise Fortschritte erzielt werden.





“

Sie erhalten eine Reihe von Hilfsmitteln, die Ihnen das Lernen erleichtern und beschleunigen, sowie einen vollständigen Lehrplan, den Sie für den Rest Ihrer Laufbahn nutzen werden“

Modul 1. Spielen wir im Unterricht?

- 1.1. Das Spiel im Unterricht
 - 1.1.1. Was ist ein didaktisches Spiel? Theoretische Ansätze und andere Sichtweisen
 - 1.1.2. Pädagogische Zwecke und Ziele des Spiels
 - 1.1.3. Die Entwicklung des Spiels im Klassenzimmer
 - 1.1.4. Spiel und Entwicklung von Fähigkeiten nach Bereichen
- 1.2. Gedächtnis vs. Erfahrung. Vor- und Nachteile
 - 1.2.1. Aspekte rund um das Merken von Daten: nützlich oder kontraproduktiv? Die Anwendung, das Spiel
 - 1.2.2. Die Rolle der Sinne als Werkzeug des Spiels
- 1.3. Relevante Aspekte seiner Funktionsweise im Bildungswesen. Das Spiel als Sozialisator und Vermittler von Werten
 - 1.3.1. Spielerische Nutzung für pädagogische Zwecke
 - 1.3.2. Spielen lehren und spielend lernen
 - 1.3.3. Strategie der Aufmerksamkeit auf die Vielfalt
 - 1.3.4. Untersuchung der psychologischen Aktivitäten während des Spiels
- 1.4. Gestaltung des Spiels im Klassenzimmer: zu berücksichtigende Leitlinien
 - 1.4.1. Allgemeine Merkmale des didaktischen Spiels
 - 1.4.2. Schritte für seine Herstellung
 - 1.4.3. Format des didaktischen Spiels
 - 1.4.4. Die Regeln des Spiels
 - 1.4.5. Verfügbare Materialien
- 1.5. Die Rolle der Lehrkraft im Spiel
 - 1.5.1. Zu berücksichtigende Fertigkeiten
 - 1.5.2. Vorläufige Vorschläge vor der Durchführung eines Spiels
 - 1.5.3. Zu befolgende Modelle und Muster
 - 1.5.4. Die Rolle der Lehrkraft bei der Entwicklung der Aktivität
- 1.6. Das Spiel und die IKT
 - 1.6.1. Die Einführung von Technologie im Spiel
 - 1.6.2. Signifikante Beispiele



- 1.7. Geographie und Spiel
 - 1.7.1. Geographische Komponenten, die ein Spiel haben muss
 - 1.7.2. Signifikante Beispiele
- 1.8. Geschichte und Spiel
 - 1.8.1. Historische Komponenten, die ein Spiel haben muss
 - 1.8.2. Signifikante Beispiele
- 1.9. Kulturelles Erbe: ein anderes Spielfeld
 - 1.9.1. Spielerische Einführung in die Lehre des kulturellen Erbes
 - 1.9.2. Spielen mit dem Kulturerbe: Methoden und Beiträge zum Lernen
 - 1.9.3. Signifikante Beispiele

“

*Entdecken Sie die neue Art,
100% online zu studieren, mit der
Qualität, die Sie verdienen. Für
TECH sind Sie das Wichtigste"*

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

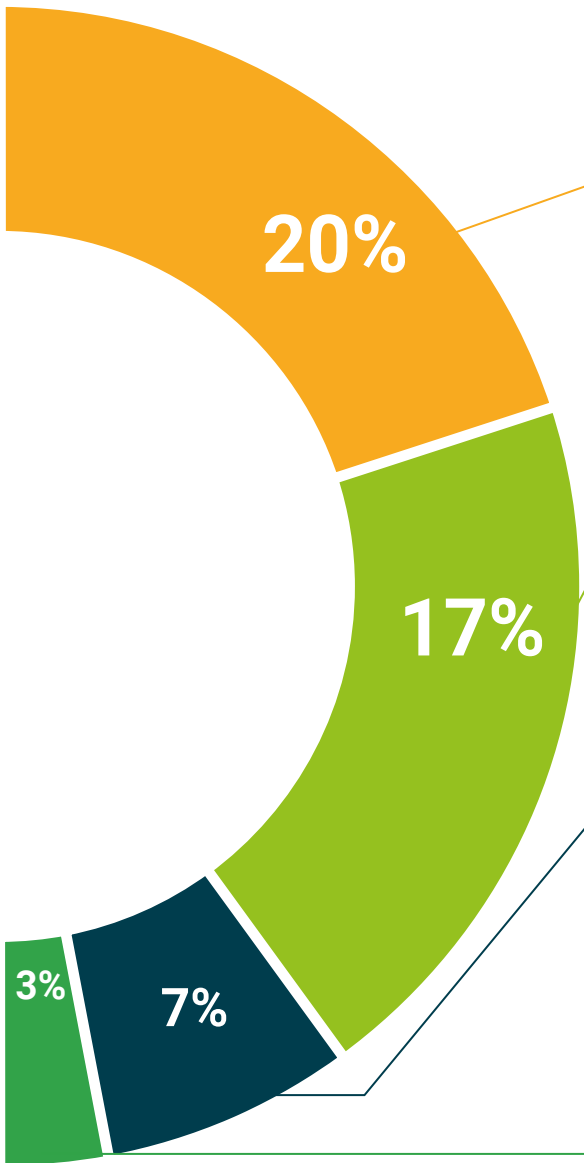
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH**

Technologischen Universität.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: Universitätskurs in Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Gamification in Geographie und
Geschichte in der Grundschule

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule

