

Certificat

Gamification en Géographie
et en Histoire dans
l'Enseignement Primaire



Certificat

Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/education/cours/gamification-geographie-histoire-enseignement-primaire

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Lorsque les enfants associent l'étude à quelque chose d'amusant, ils se sentent beaucoup plus motivés. Par conséquent, la création de stratégies d'enseignement pour des matières telles que la Géographie et l'Histoire par le biais de l'utilisation de jeux et de la Gamification constituera un pas en avant vers l'obtention de bons résultats. C'est pourquoi TECH a produit ce programme sur la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire, afin que l'enseignant puisse comprendre comment utiliser cet outil et profiter de tous ses avantages. Il s'agit d'un contenu de haute qualité, développé par des spécialistes du sujet, qui apportera une grande contribution à l'apprentissage du futur enseignant. Il est 100% en ligne, donc accessible à tous ceux qui souhaitent approfondir leurs connaissances et qui disposent de peu de temps pour le faire.





“

Découvrez toutes les nouveautés proposées par ce Certificat TECH exclusif en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire. Inscrivez-vous dès maintenant, c'est 100% en ligne"

Bien qu'il n'existe pas de définition unique et universelle de la Gamification, son essence repose sur l'application des principes et des éléments du jeu dans des environnements non ludiques, comme par exemple le secteur de l'éducation. Dans ce cas, il a été prouvé qu'elle était vraiment efficace et que les enfants de l'école primaire devenaient passionnés lorsqu'ils faisaient partie de l'histoire racontée.

L'enseignant de ce niveau éducatif doit savoir comment concevoir un jeu en fonction des objectifs pédagogiques ou de la matière à enseigner, et dans ce cours de Certificat, vous apprendrez à le faire. Il disposera des lignes directrices à prendre en compte pour produire un jeu éducatif en classe, notamment dans les matières de la Géographie et de l'Histoire.

Il comprendra les aspects pertinents de son fonctionnement dans l'enseignement, en tant qu'entité socialisante et transmettrice de valeurs. Il découvrira le rôle des sens en tant qu'outil de jeu, ainsi que le rôle de l'enseignant pendant le développement de l'activité. Il suivra des modèles et des schémas qui l'aideront à obtenir des résultats positifs pour l'évaluation des élèves.

Il s'agira de 6 semaines d'étude 100% en ligne, grâce à la méthodologie et à la technologie de pointe mises en œuvre par TECH, où l'étudiant acquerra les connaissances et les compétences liées au sujet d'étude, à partir d'une perspective intégrative et éthique qui apprendra à l'enfant à penser, de manière critique en Géographie et en Histoire.

Ce **Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Pédagogie de la Géographie et de l'Histoire dans l'Enseignement Primaire
- ♦ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Développez-vous personnellement et professionnellement avec ce Certificat en gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire. Inscrivez-vous dès maintenant"

“

TECH vous permet d'organiser votre dynamique d'étude en fonction de votre propre agenda. Vous n'avez pas à suivre d'horaires fixes ni à faire de déplacements inutiles pour obtenir votre diplôme"

Le corps enseignant de ce programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner en préparation de situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui lui seront présentées tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Ce programme académique vous permettra de donner une introduction à l'étude du patrimoine à travers les jeux.

Il promeut de nouvelles stratégies d'enseignement par le biais de la Gamification dans les classes de l'enseignement primaire.



02

Objectifs

Grâce aux avancées technologiques d'aujourd'hui, l'éducation évolue également à pas de géant. Les enfants de l'école primaire ont déjà différentes exigences à satisfaire pour atteindre le niveau d'apprentissage nécessaire à leur évolution. C'est pourquoi ce Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire ouvre la porte du succès aux futurs enseignants afin qu'ils puissent mettre en place des stratégies pédagogiques innovantes.



“

Ne manquez pas cette nouvelle expérience et découvrez toutes les nouveautés de la Gamification pour l'appliquer dans une classe d'école primaire et dans les matières de Géographie et d'Histoire”



Objectifs généraux

- ♦ Définir le curriculum des Sciences Sociales
- ♦ Acquérir des connaissances et des compétences liées à la Pédagogie de la Géographie et de l'Histoire destinée aux élèves de l'école Primaire, dans une perspective d'intégration et d'éthique dans laquelle le Patrimoine Culturel est le lien commun entre les branches qui englobent les Sciences Sociales
- ♦ Utiliser les outils nécessaires pour mettre en pratique les connaissances acquises, ainsi que pour élaborer et défendre, avec les arguments nécessaires, les solutions aux éventuels problèmes générés dans le domaine d'étude et de travail correspondant
- ♦ Concevoir et planifier des processus d'enseignement et d'apprentissage en utilisant une méthode qui intègre les études d'Histoire et de Géographie d'un point de vue pédagogique et culturel
- ♦ Définir la valeur du Patrimoine Culturel et son rôle dans la compréhension, la formation et le développement de la société d'aujourd'hui à travers les matières de Géographie et Histoire
- ♦ Promouvoir une éducation démocratique, critique et diversifiée dans la salle de classe à travers ces matières, en tenant compte de l'égalité des sexes, de l'équité et de la valeur et de l'importance des Droits de l'Homme, entre autres
- ♦ Expliquer la dimension éducative de l'enseignant en ce qui concerne les fonctions qu'il exerce et son rôle dans le développement cognitif de l'élève
- ♦ Appliquer les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) en classe qui peuvent contribuer de manière bénéfique au bon fonctionnement de la classe et à l'apprentissage des élèves
- ♦ Acquérir des compétences permettant à l'étudiant du Certificat d'interconnecter les matières de Géographie et d'Histoire avec d'autres disciplines, afin d'innover et d'enrichir le processus d'enseignement et d'apprentissage dans la salle de classe





Objectifs spécifiques

- ◆ Définir des stratégies pour adapter le jeu à la dynamique habituelle de la classe
- ◆ Apprendre en détail les jeux les plus innovants et éducatifs et leur relation avec les TIC dans l'environnement scolaire

“

Vous disposerez d'un matériel d'étude exclusif grâce à l'équipe de professionnels de haut niveau de TECH pour ce diplôme”

03

Direction de la formation

Pour le développement de ce programme, TECH s'est associé à de grands professionnels ayant un niveau académique et expérimental supérieur. Cela permettra à l'étudiant d'acquérir les connaissances les plus complètes sur son sujet d'étude et de progresser vers sa carrière de manière garantie. Cette équipe d'enseignants fournira un matériel d'étude basé sur la méthodologie du *Relearning*, où les concepts et les sujets pertinents de la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire seront appris d'une manière facile et accessible.





Apprenez à utiliser la Gamification dans les classes de Primaire pour enseigner la Géographie et l'Histoire d'une manière innovante grâce à la contribution des experts les plus renommés dans ce domaine"

Direction



Dr Belso Delgado, Marina

- ♦ Historienne de l'Art et Chercheuse
- ♦ Guide du Musée de la Cathédrale de Murcie
- ♦ Évaluatrice Externe pour le Magazine Eviterna
- ♦ Stage Extracurriculaire au Musée Salzillo
- ♦ Doctorat en Histoire de l'Art de l'Université de Murcie
- ♦ Diplôme en Histoire de l'Art de l'Université de Murcie
- ♦ Etudiante au Musée de la Semaine Sainte de Crevillente
- ♦ Master en Gestion et Recherche du Patrimoine Historique, Artistique et Culturel de l'Université de Murcie
- ♦ Experte en Sculpture et Sculpteurs des Académies Royales
- ♦ Membre de : l'Equipe Culturelle du Conseil Municipal du District Centre-Est de Murcie

Professeurs

M. Pueyo García, Luis

- ♦ Professeur de Sciences Sociales, Géographie, Histoire et Histoire de l'Art
- ♦ Historien
- ♦ Chef du Département Pédagogique de l'IES La Torreta, Elche
- ♦ Licence d'Histoire de l'Université d'Alicante
- ♦ Master en Histoire et Identités Hispaniques dans la Méditerranée Occidentale Madrid

Mme Antón López, Estefanía

- ♦ Spécialiste des Compétences numériques pour les destinations touristiques et les agences de voyage de la Communauté valencienne
- ♦ Experte en Catalogage des matériaux et des Fonds Bibliographiques du Musée de Pusol
- ♦ Master en Protection du Patrimoine Historique et Artistique de l'Université de Grenade

Mme Carbonell Andreu, Andrea

- ♦ Master en Patrimoine Culturel : identification, analyse et gestion à l'Université de Valence

M. Gálvez Ruiz, Antonio

- ♦ Analyste des Prix chez Aliseda Inmobiliaria
- ♦ Technicien de contrôle à Anida
- ♦ Architecte chez Arial Técnica
- ♦ Architecte chez AD Architecture et Urbanisme
- ♦ Architecte chez MORAL Architecture
- ♦ Diplômé en Fondamentaux de l'Architecture de l'Université de Nebrija
- ♦ Master Qualifiant en Architecture de l'Université de Nebrija
- ♦ Master en Formation des Enseignants pour l'Enseignement Secondaire Obligatoire, le Baccalauréat et la Formation Professionnelle de l'Université Polytechnique de

“

Saisissez cette opportunité de découvrir les dernières avancées dans ce domaine et les appliquer à votre pratique quotidienne”

04

Structure et contenu

Ce Certificat est composé d'un module d'étude élaboré par des spécialistes en Histoire de l'Art, en Pédagogie et en Sciences Sociales, passionnés par la recherche et les nouvelles technologies. Par conséquent, le programme comprend le rôle du jeu dans la classe primaire et tout ce que l'enseignant d'aujourd'hui et de demain devrait apprendre à ce sujet. Le programme comprendra 6 semaines d'étude 100% en ligne, où le matériel didactique, les lectures complémentaires, les vidéos détaillées, entre autres ressources, permettront d'avancer de manière progressive et naturelle vers l'objectif.





“

Vous disposerez d'une série d'outils pour faciliter et accélérer votre apprentissage, à partir d'un programme complet que vous utiliserez tout au long de votre carrière"

Module 1. On joue en classe ?

- 1.1. Les jeux en classe
 - 1.1.1. Qu'est ce que le jeu didactique ? Approches théoriques et autres points de vue
 - 1.1.2. Finalités et objectifs éducatifs du jeu
 - 1.1.3. Évolution du jeu en classe
 - 1.1.4. Le jeu et le développement des compétences par domaines
- 1.2. Mémoire versus Expérience Avantages et inconvénients
 - 1.2.1. Problèmes liés à la mémorisation des données : Bénéfique ou contre-productive ? Son application, le jeu
 - 1.2.2. Le rôle des sens comme outil de jeu
- 1.3. Aspects pertinents de son fonctionnement dans l'enseignement. Le jeu en tant qu'outil de socialisation et de transmission de valeurs
 - 1.3.1. L'exploitation du jeu à des fins éducatives
 - 1.3.2. Enseigner à jouer et apprendre en jouant
 - 1.3.3. Stratégie d'attention à la diversité
 - 1.3.4. Étude des activités psychologiques pendant le jeu
- 1.4. La conception du jeu en classe : lignes directrices à prendre en compte
 - 1.4.1. Caractéristiques générales du jeu didactique
 - 1.4.2. Étapes de son élaboration
 - 1.4.3. Format du jeu éducatif
 - 1.4.4. Règles du jeu
 - 1.4.5. Supports disponibles
- 1.5. Le rôle de l'enseignant dans le jeu
 - 1.5.1. Compétences à prendre en compte
 - 1.5.2. Suggestions préalables à la mise en place d'un jeu
 - 1.5.3. Modèles et schémas à suivre
 - 1.5.4. Le rôle de l'enseignant dans le développement de l'activité



- 1.6. Jeu et TIC
 - 1.6.1. L'introduction de la technologie dans le jeu
 - 1.6.2. Exemples significatifs
- 1.7. Géographie et jeu
 - 1.7.1. Composantes géographiques qu'un jeu doit comporter
 - 1.7.2. Exemples significatifs
- 1.8. Histoire et jeu
 - 1.8.1. Composantes historique qu'un jeu doit comporter
 - 1.8.2. Exemples significatifs
- 1.9. Le Patrimoine Culturel : un autre terrain de jeu
 - 1.9.1. Initiation à l'étude du patrimoine par le jeu
 - 1.9.2. Jouer avec le patrimoine : méthodes et contributions à l'apprentissage
 - 1.9.3. Exemples significatifs

“*Découvrez la nouvelle façon d'étudier 100% en ligne avec la qualité que vous méritez. Pour TECH, le plus important, c'est vous*”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.





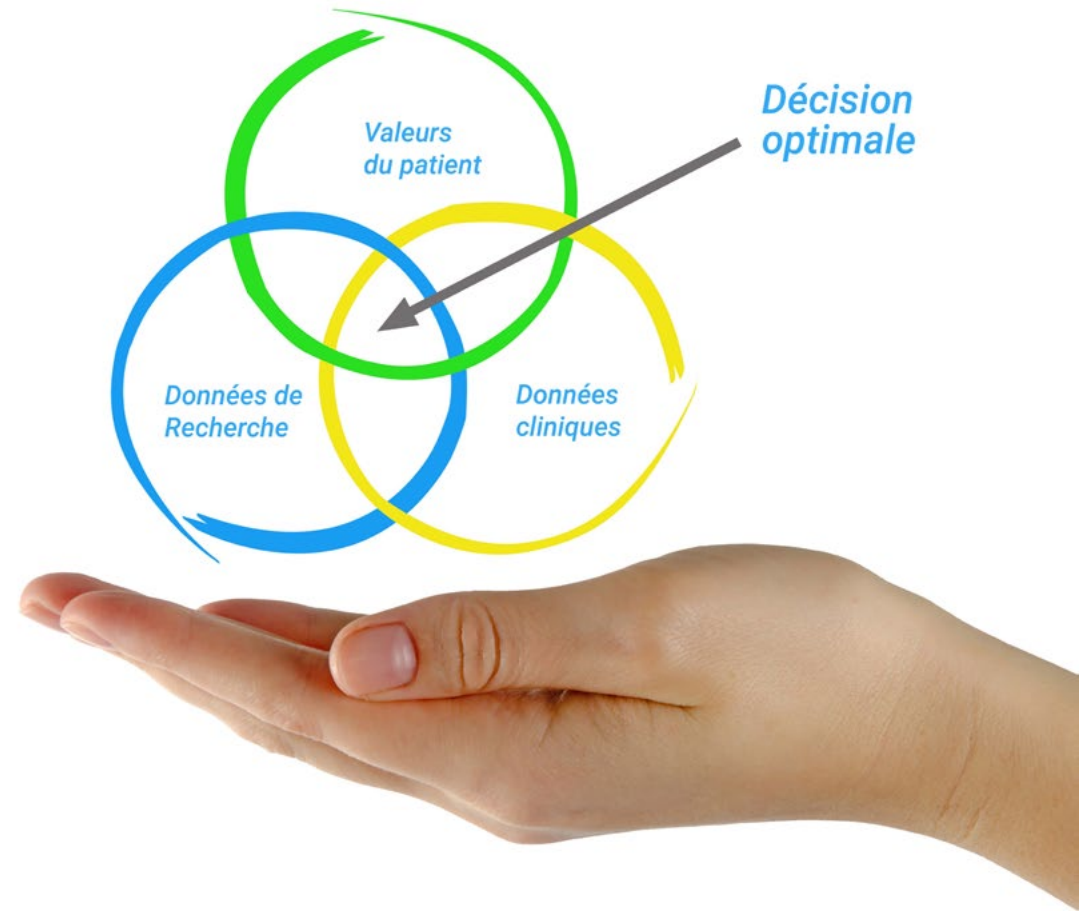
“

Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.



C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.

“

Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés.

Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

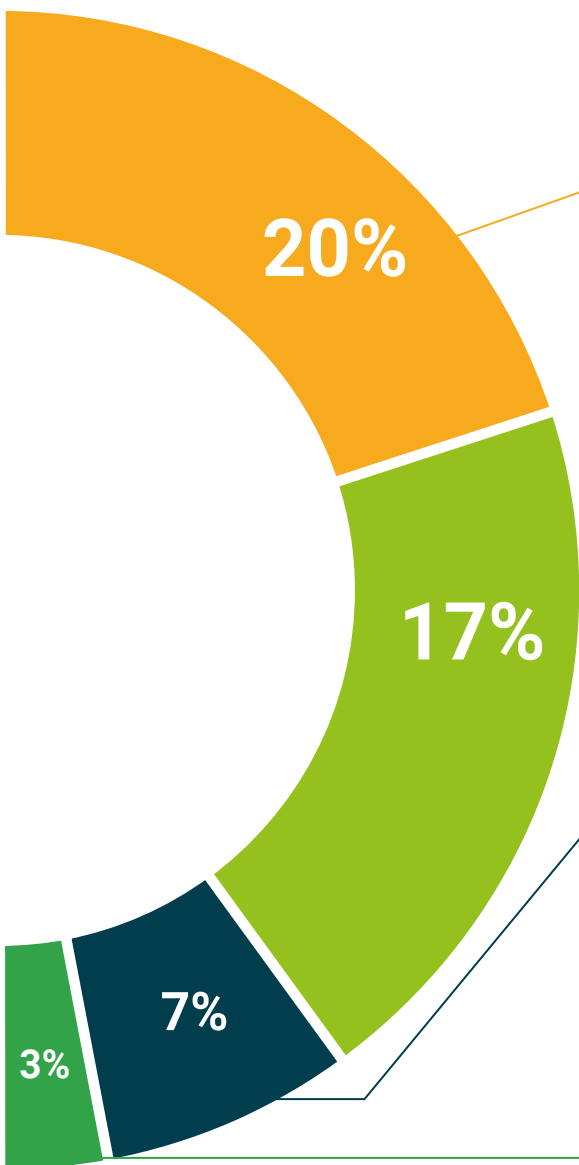
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Analyses de cas menées et développées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06

Diplôme

Le Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Complétez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans déplacements, ni formalités administratives”

Ce **Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire**

N° heures de cours : **150 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Gamification en Géographie
et en Histoire dans
l'Enseignement Primaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Gamification en Géographie
et en Histoire dans
l'Enseignement Primaire