

专科文凭

小学地理和历史中的新技术和游戏化





tech 科学技术大学

专科文凭

小学地理和历史中的新技术和游戏化

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: <https://www.techtitute.com/cn/education/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-new-technologies-gamification-geography-history-primary>

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

如今,新技术的使用已成为课堂上不可或缺的资源,游戏化也是如此,尤其是在小学阶段。对于地理和历史学科来说,这些工具是一个很好的资源,因此未来的教师必须了解这些工具的最新情况,并有效地加以利用。因此,站在大学教育最前沿的 TECH 创建了这一 100% 在线课程,毕业生将获得必要的知识,以现代方法为基础制定新的教学策略,帮助孩子们在学习历史事实和世界领土时形成批判性的自学思维。





“

你将与最优秀的教师携手并进，他们为你精选了最完整的内容，让你学习如何在小学生地理和历史教学中使用新技术和游戏化”

由于使用新技术和游戏化教学的小学生学习水平高,成绩好,因此 TECH 为未来教师的教学准备了这个专科文凭,并根据学生的实际需求进行了更新,目前学生需要更有活力的教学。

毕业生将有能力在初等教育课堂上很好地利用信息与传播技术,实现创新教学。它还将确定使游戏适应课堂常规动态的策略,创造创造性空间,让学生根据历史事实和课堂所学设计自己的内容。

同样,该专业的学生还将学习如何确定教学单元的方法策略,并根据当前的课程单元制定自己的教学项目。他们将掌握评估各学科的新技术,通过游戏开展不同的活动,并了解当前视觉文化的重要性以及其他相关方面。

所有这一切以及更多内容都反映在该课程广泛的教学大纲中,该大纲由 TECH 选定的专家设计,用于小学地理和历史教学中的新技术和游戏化。这将通过各种资源、视频摘要、测试和复测、补充读物、图像、图表以及其他各种内容来实现,并通过最现代化和最安全的虚拟校园全天 24 小时提供。因此,在 450 个学时中,学生将获得符合当今世界需求的新的专业技能。

这个**小学地理和历史中的新技术和游戏化专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由小学地理和历史教学专家介绍案例研究的发展情况
- 课程内容图文并茂,非常实用,提供了专业实践所必需的实用信息
- 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- 其特别强调创新方法
- 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和这个反思性论文
- 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容



TECH 的目标是在每个学术领域为你提供最优质的服务,这就是为什么在这里你可以找到高学术水平的内容,并轻松选择学习时间、地点和方式"

“

要在小学地理和历史教学中进行创新,就必须了解最先进的资源。在这个专科文凭中,你将找到它们”

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验融入到培训中,还有来自知名企业和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情境式的学习,即在模拟环境中提供身临其境的培训程序,在真实情况下进行培训。

这个课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种学习,专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。为此,你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

在这一学术课程的开发过程中,你将详细了解最具创新性和教育性的游戏及其与学校环境中信息和通信技术的关系。

如果你想创新,想吸引小学生的注意力,学习这个专科文凭课程后,你就能实现这一目标。现在就报名,享受最好的教育体验。



02 目标

新技术和游戏化在小学教育教学中的应用越来越广泛。因此,更需要了解如何实施和利用这些资源所提供的所有优势的专业人员。从这个意义上讲,TECH 的目标是通过这所 100% 在线的专科文凭课程,为未来的专业人员提供必要的学术内容,使他们能够在短短 6 个月内真正胜任这一级别的儿童工作,特别是地理和历史科目的教学工作。





“

通过这门 100% 在线的专科文凭课程, 发掘你在小学教育, 尤其是地理和历史等科目的教学中使用新技术和游戏化的潜力”



总体目标

- ◆ 界定社会科学的课程
- ◆ 获得与针对小学生的地理和历史教学法有关的知识和技能, 从综合和道德的角度来看, 文化遗产是包含社会科学在内的各分支之间的共同联系
- ◆ 使用必要的工具来实践所学的知识, 以及用必要的论据来阐述和捍卫在相应的学习和工作领域可能产生的问题的解决方案
- ◆ 通过使用一种从教学和文化方向整合历史和地理研究的方法, 设计和规划教学过程
- ◆ 通过地理和历史学科定义文化遗产的价值及其在理解、形成和发展当今社会中的作用
- ◆ 通过这些科目, 在课堂上促进民主、批判和多样化的教育, 同时考虑到性别平等、公平以及人权的价值和重要性等
- ◆ 解释教师在教育方面所履行的职能以及他/她在学生认知发展中的作用
- ◆ 在课堂上应用信息和通信技术 (TIC), 为课堂的顺利进行和学生的学习做出有益的贡献
- ◆ 培养专科文凭学生将地理和历史学科与其他学科联系起来的能力, 以创新和丰富课堂教学过程





具体目标

模块1.教学项目和教学单元

- ◆ 解释说教单元的功能和目的
- ◆ 描述它应这个包括的内容、它的组织和必要的元素和工具,以便能够在地理和历史科目中付诸实践
- ◆ 开展并监督一个教学单元的内容

模块2.在小学阶段的地理和历史中使用新技术

- ◆ 为学生提供工具,以便在课堂上很好地使用信息通信技术
- ◆ 提高课堂上的创新能力

模块3.我们在课堂上玩吗?

- ◆ 确定使游戏适应课堂常规动态的策略
- ◆ 详细了解最具创新性和教育性的游戏,以及它们与学校环境中TIC 的关系

“

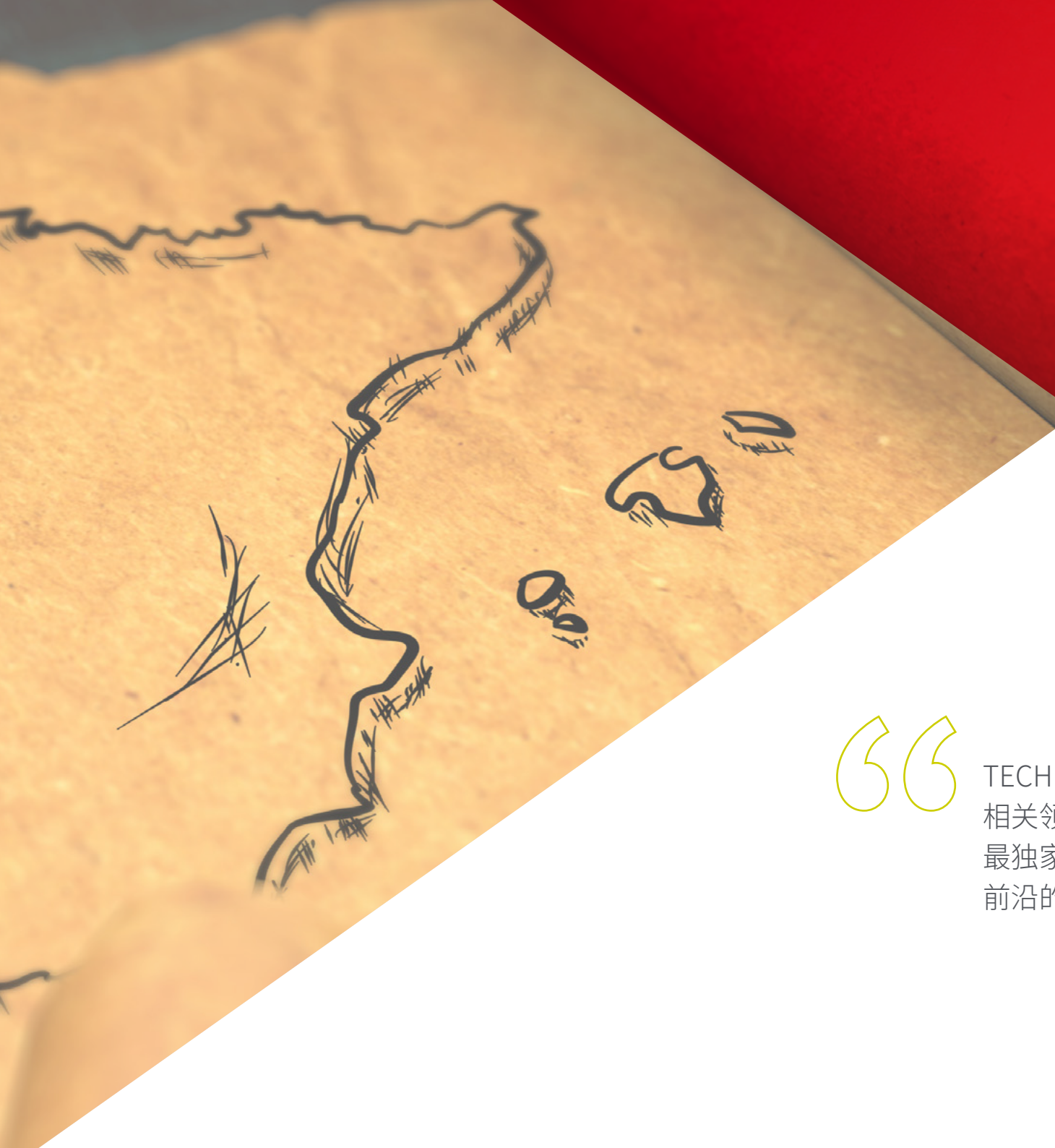
你是否希望在小学教育教学中进行创新,并通过使用信息和通信技术及游戏化为学生提供有吸引力的教学内容?这就是你的课程!”

03

课程管理

TECH 选择了在小学教育、研究和开发与所学学科相关的项目方面具有长期经验的教师来指导和教授这门小学地理和历史中的新技术和游戏化专科文凭课程。他们为毕业生的学习和专业背景的形成精选了大量材料,通过自己的经验和最受认可的研究,他们将展示典范案例和不同的形式,从而以简单的方式理解该主题。





“

TECH 精选了历史、地理及相关领域的专家, 为你提供最独家的内容, 实现高水平、前沿的专业形象”

管理人员



Belso Delgado, Marina 博士

- ◆ 艺术史学家和研究员
- ◆ 穆尔西亚大教堂博物馆指南
- ◆ Eterna 杂志外聘审稿人
- ◆ 萨尔齐略博物馆课外实习机会
- ◆ 穆尔西亚大学艺术史博士
- ◆ 穆尔西亚大学艺术史学位
- ◆ 在Crevillente复活节博物馆体验工作的学生
- ◆ 穆尔西亚大学历史、艺术和文化遗产管理与研究硕士
- ◆ 皇家学院雕塑和雕塑家专家
- ◆ 成员：穆尔西亚中东区市政委员会文化小组

教师

Pueyo García, Luis 先生

- ◆ 社会科学、地理、历史和艺术史领域的中学教师
- ◆ 历史学家
- ◆ 埃尔切拉托雷塔国际教育学院教学部主任
- ◆ 阿利坎特大学历史系学士
- ◆ 西地中海历史与西班牙特性硕士

Antón López, Estefanía 女士

- ◆ 巴伦西亚大区旅游目的地和旅行社数字能力专家
- ◆ 普索尔博物馆资料和书目编目专家
- ◆ 格拉纳达大学历史和艺术遗产保护硕士学位



Carbonell Andreu, Andrea 女士

- ◆ 艺术史学家
- ◆ 瓦伦西亚大学文化遗产:识别、分析和管理硕士学位

Gálvez Ruiz, Antonio 先生

- ◆ Aliseda Inmobiliaria 定价分析员
- ◆ 阿尼达控制技师
- ◆ Arial Técnica 建筑师
- ◆ AD Architecture and Urbanism 建筑师
- ◆ MORAL Arquitectura 建筑师
- ◆ 毕业于 Nebrija 大学建筑学基础专业
- ◆ 获得内布里雅大学建筑学硕士学位
- ◆ 马德里理工大学中等义务教育、中学毕业会考和职业培训师培训硕士

“

一次独特、关键且决定性的
培训经验,对推动你的
职业发展至关重要”

04

结构和内容

这个专科文凭课程的结构和内容均由该学科的专家设计,旨在让毕业生获得有关小学地理和历史教学新技术和游戏化的最具体知识。学生将根据自己的时间安排,不受限制地学习 450 个小时。我们还提供一系列深入浅出的视频、研究论文、进一步阅读、图片、图表等。你可以通过最喜欢的联网设备访问所有内容,这是一种便捷而先进的学习方式。



“

这个课程包含了小学地理
和历史教学技术和游戏化
的最重要的新功能”

模块 1. 教学项目和教学单元

- 1.1. 说教单元的目的和用途
 - 1.1.1. 什么是教学单元?
 - 1.1.2. 教学的目标和目的
- 1.2. 为一个教学单元编程
 - 1.2.1. 一个教学单元应具备的要素
 - 1.2.2. 内容: 概念性的、程序性的和态度性的
- 1.3. 教学单元的方法论战略
 - 1.3.1. 开展教学单元的方法
 - 1.3.2. 开发教学单元的技术
- 1.4. 活动和估计时间
 - 1.4.1. 说教单元的理论任务
 - 1.4.2. 说教单元的实践活动
 - 1.4.3. 估算用于活动的时间时程
 - 1.4.4. 教学资源: 空间、文这个、文件和其他材料
- 1.5. 说教单元的资源
 - 1.5.1. 空间
 - 1.5.2. 书面文件
 - 1.5.3. 其他材料
- 1.6. 评估标准
 - 1.6.1. 评估对象的技术
 - 1.6.2. 评估工具和活动
 - 1.6.3. 学生的资格: 监督机制
- 1.7. 其他部分
 - 1.7.1. 一个学习单元对学习者的基这个能力的贡献
 - 1.7.2. 对多样性的关注
 - 1.7.3. 单位汇总表
 - 1.7.4. 编程结论





- 1.8. 社会科学中的教学单元
 - 1.8.1. 初步考虑
 - 1.8.2. 设计一个社会科学的教学单元:内容的合理性
 - 1.8.3. 一般和特定科目的能力
 - 1.8.4. 规划教学大纲
 - 1.8.5. 社会科学教学单元的设计和结构
- 1.9. 社会科学的教学方法和策略
 - 1.9.1. 在社会科学教育中纳入历史方法
 - 1.9.2. 重建社会知识的合作策略:问题解决、模拟、案例研究等

模块2.我们新技术在小学地理和历史教育中的应用

- 2.1. 介绍教育领域的信息和传播技术:演变与影响
 - 2.1.1. 现代化的课堂:最初的尝试
 - 2.1.2. 教育技术的演变
 - 2.1.3. 对学习者的教育和社会学发展的影响
- 2.2. 主要功能和整合水平
 - 2.2.1. 信息和通信技术在课堂上的基本功能。对教学的补充
 - 2.2.2. 信息和传播技术作为社会融合的工具
- 2.3. 信息和通信技术在课堂教学中的利弊。良好做法
 - 2.3.1. 他们在学校应用的优势
 - 2.3.2. 他们在学校应用的缺点
 - 2.3.3. 关于在课堂上使用的建议
- 2.4. 作为教育资源的图像
 - 2.4.1. 图像作为基这个图形教学文件的作用
 - 2.4.2. 视觉文化的当前重要性
 - 2.4.3. 图像阅读的复杂性及其在课堂上的应用:与年龄和所教内容的一致性
- 2.5. 视频和它的教学应用
 - 2.5.1. 课堂录像的功能
 - 2.5.2. 与其他媒体相比,视频作为一种学习中介

- 2.6. 地理和历史中的信息与传播技术
 - 2.6.1. 如何通过新技术处理社会科学问题
 - 2.6.2. 对学生和教育中心的技术可用性进行评估
 - 2.6.3. 适用于小学生地理和历史的信息与传播技术清单
- 2.7. 文化遗产、博物馆和信息与传播技术
 - 2.7.1. 争取更新文化遗产的表现和交流
 - 2.7.2. 为文物古迹学习者提供信息和传播技术
 - 2.7.3. 新博物馆概念:信息和传播技术与学校参观者
- 2.8. 艺术教育与信息传播技术的充分性
 - 2.8.1. 什么是艺术教育?对儿童发展的贡献以及它与地理和历史的联系
 - 2.8.2. 通过新技术发挥创造力教学资源
 - 2.8.3. 信息和传播技术在艺术教育中的利弊
- 2.9. 技术资源的新建议及其在课堂上的应用
 - 2.9.1. 交流、讨论和协作工具
 - 2.9.2. 组织和交换文件的工具
 - 2.9.3. 移动应用
 - 2.9.4. 3D、虚拟现实和其他项目

模块3.我们在课堂上玩好吗?

- 3.1. 课堂上的游戏
 - 3.1.1. 什么是教育性游戏?理论方法和其他观点
 - 3.1.2. 游戏的教育目的和目标
 - 3.1.3. 课堂中游戏的演变
 - 3.1.4. 游戏和各领域技能的发展
- 3.2. 记忆VS.经验优势和劣势
 - 3.2.1. 围绕记忆数据的问题是有益的还是适得其反?在游戏中的应用
 - 3.2.2. 感官作为游戏工具的作用
- 3.3. 其在教学中运作的相关方面游戏是社会化的,是价值观的传播者
 - 3.3.1. 为教育目的利用游戏
 - 3.3.2. 在游戏中教学,在游戏中学习
 - 3.3.3. 关注多样性的战略
 - 3.3.4. 研究游戏中的心理活动





- 3.4. 课堂上的游戏设计:需要考虑的准则
 - 3.4.1. 说教游戏的一般特点
 - 3.4.2. 拟订的步骤
 - 3.4.3. 教育游戏的形式
 - 3.4.4. 游戏规则
 - 3.4.5. 可用的材料
- 3.5. 教师在游戏中的作用
 - 3.5.1. 需要考虑的技能
 - 3.5.2. 游戏开始前的初步建议
 - 3.5.3. 可遵循的模式和模式
 - 3.5.4. 教师在活动开展过程中的作用
- 3.6. 游戏与信息 and 传播技术
 - 3.6.1. 在游戏中引入技术
 - 3.6.2. 重要的例子
- 3.7. 地理和游戏
 - 3.7.1. 一个游戏必须具备的地理要素
 - 3.7.2. 重要的例子
- 3.8. 历史和游戏
 - 3.8.1. 一个游戏必须具备的历史组成部分
 - 3.8.2. 重要的例子
- 3.9. 文化遗产:另一个竞技场
 - 3.9.1. 通过游戏进行遗产研究的入门课程
 - 3.9.2. 玩转遗产:方法和学习贡献
 - 3.9.3. 重要的例子

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

在TECH教育学校, 我们使用案例研究法

在具体特定情况下, 专业人士应该怎么做? 在整个课程中, 学生将面临多个基于真实情况的模拟案例, 他们必须调查, 建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性, 有大量的科学证据。

有了TECH, 教育家, 教师或讲师就会体验到一种学习的方式, 这种方式正在动摇世界各地传统大学的基础。



这是一种培养批判精神的技术, 使教育者准备好做出决定, 为论点辩护并对比意见。

“

你知道吗, 这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的? 案例法包括提出真实的复杂情况, 让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的教育者不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习被扎扎实实地转化为实践技能, 使教育者能够更好地将知识融入日常实践。
3. 由于使用了实际教学中出现的情况, 思想和概念的吸收变得更加容易和有效。
4. 投入努力的效率感成为对学生的一个非常重要的刺激, 这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。



Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。



教育者将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况来学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的, 以促进沉浸式学习。

处在世界教育学的前沿,按照西班牙语世界中最好的在线大学(哥伦比亚大学)的质量指标, Re-learning 方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

这种方法已经培训了超过85000名教育工作者,在所有专业领域取得了前所未有的成功。我们的教学方法是在一个高要求的环境中发展起来的,大学学生的社会经济状况中等偏上,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准,我们的学习系统的总分是8.01分。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该大学项目的教育专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



视频教育技术和程序

TECH将最创新的技术,与最新的教育进展,带到了教育领域当前事务的前沿。所有这些,都是以你为出发点,以最严谨的态度,为你的知识内化和理解进行解释和说明。最重要的是,你可以想看几次就看几次。



互动式总结

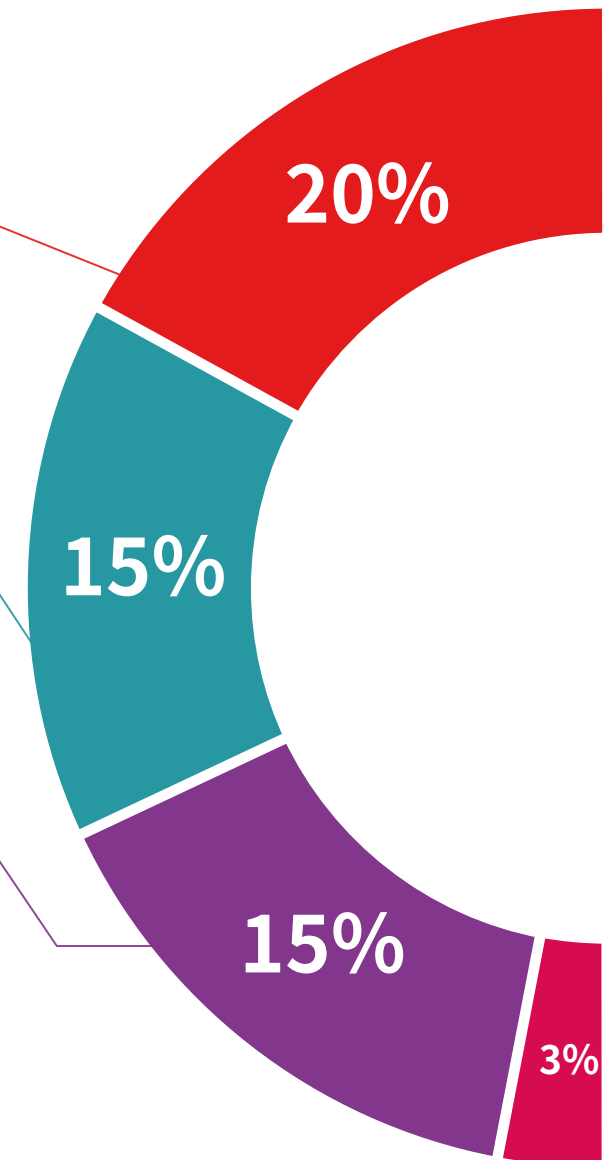
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

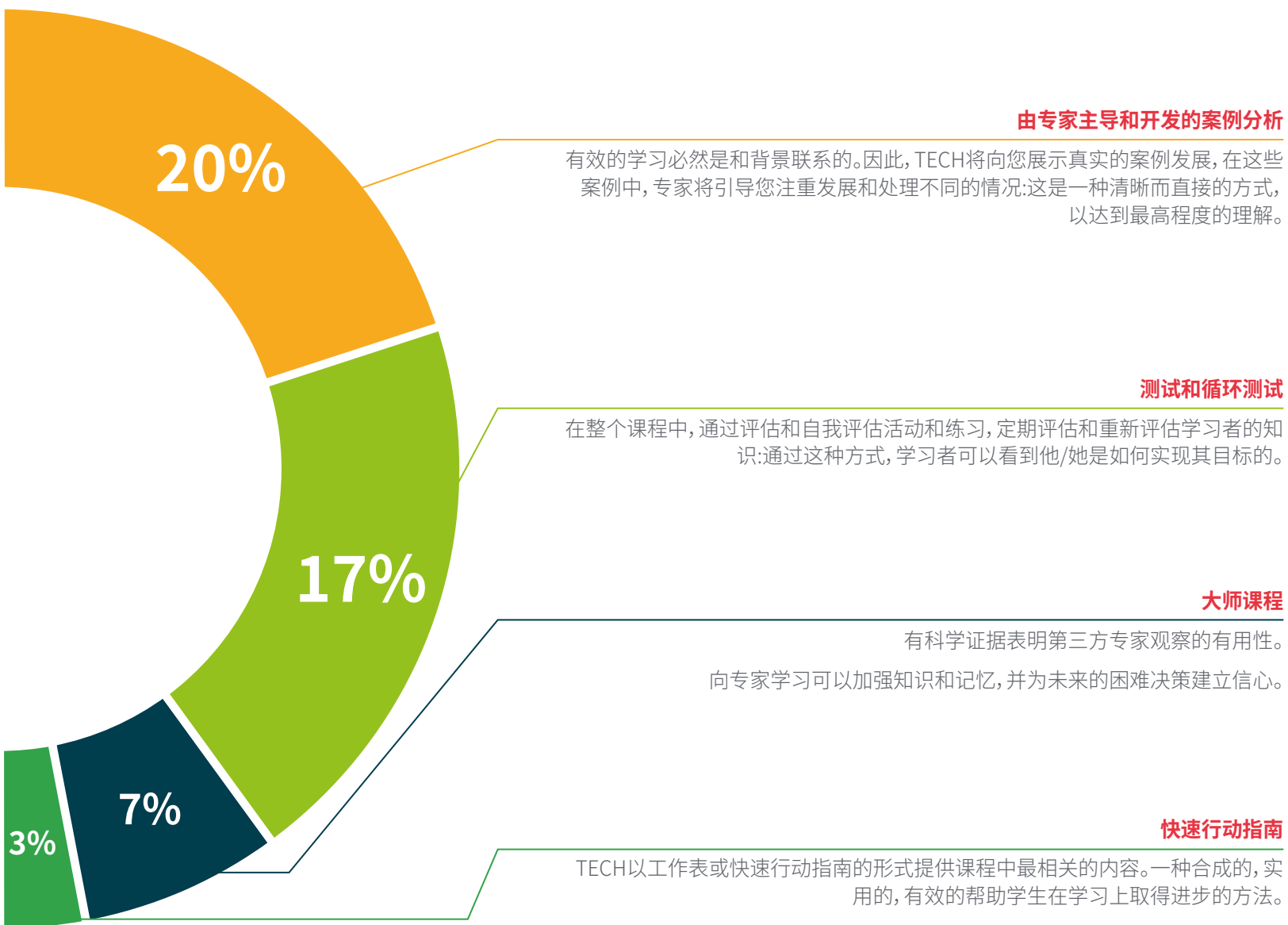
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





06 学位

小学地理和历史中的新技术和游戏化专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功完成这个课程并获得
你的大学资格, 无需旅行
或繁文缛节的麻烦”

这个小学地理和历史中的新技术和游戏化专科文凭包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的专科文凭学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: 小学地理和历史中的新技术和游戏化专科文凭

模式: 在线

时长: 6个月



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
小学地理和历史中的
新技术和游戏化

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭

小学地理和历史中的新技术和游戏化

