

Corso Universitario

Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria



tech università
tecnologica

Corso Universitario Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/educazione/corso-universitario/gamification-geografia-storia-scuola-primaria

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

Quando il bambino mette in relazione lo studio con qualcosa di divertente, si sente molto più motivato. Per questo, creare strategie di insegnamento di materie come la geografia e la storia attraverso l'uso di giochi e la gamification sarà un passo avanti verso il raggiungimento di buoni risultati. In questo senso, TECH ha prodotto questo programma di Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria, affinché l'insegnante capisca come utilizzare questo strumento e sfrutti tutti i suoi vantaggi. Sarà un contenuto di alta qualità, sviluppato da specialisti esperti nel tema, che fornirà un grande contributo per l'apprendimento del futuro insegnante. È in modalità 100% online, quindi è accessibile a tutti coloro che desiderano aumentare le loro conoscenze e hanno poco tempo per farlo.





“

Scopri tutte le novità che ti offre questo corso universitario esclusivo di TECH, in materia di Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria. Iscriviti ora, è in modalità 100% online"

Sebbene non esista una definizione unica e universale di Gamification, la sua essenza si basa sull'applicazione dei principi e degli elementi del gioco in ambienti estranei a questo, come ad esempio il settore educativo. In questo caso, è stato dimostrato che è davvero efficace e i bambini delle elementari si appassionano quando fanno parte della storia raccontata.

L'insegnante di questo livello educativo deve sapere come progettare un gioco in base agli obiettivi dell'insegnamento o della materia da dare, e in questo Corso Universitario potrà impararlo. Avrà le linee guida da tenere a mente per produrre un gioco educativo in classe, specificamente nelle materie di Geografia e Storia.

Comprenderà gli aspetti rilevanti del suo funzionamento nell'insegnamento, come ente socializzatore e trasmettente di valori. Scoprirà il ruolo del gioco come strumento di gioco, oltre al ruolo che l'insegnante svolge durante lo svolgimento dell'attività. Seguirà modelli e schemi che faciliteranno il raggiungimento di risultati positivi, per la valutazione degli studenti.

Saranno 6 settimane di studio 100% online, grazie alla metodologia e tecnologia all'avanguardia implementata da TECH dove lo studente acquisirà le conoscenze e le competenze relative al tema di studio, da una prospettiva inclusiva ed etica in cui insegnerà al bambino a pensare, con pensiero critico in Geografia e Storia.

Questo **Corso Universitario in Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di didattica della geografia e della storia nella Scuola Primaria.
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi 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



Cresci a livello personale e professionale con questo Corso Universitario in Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria. Iscriviti subito”

“

TECH ti permette di organizzare la dinamica dello studio secondo il tuo programma. Non hai orari fissi o trasferimenti inutili per ottenere il titolo”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

Attraverso questo programma accademico potrai dare inizio allo studio del patrimonio attraverso il gioco.

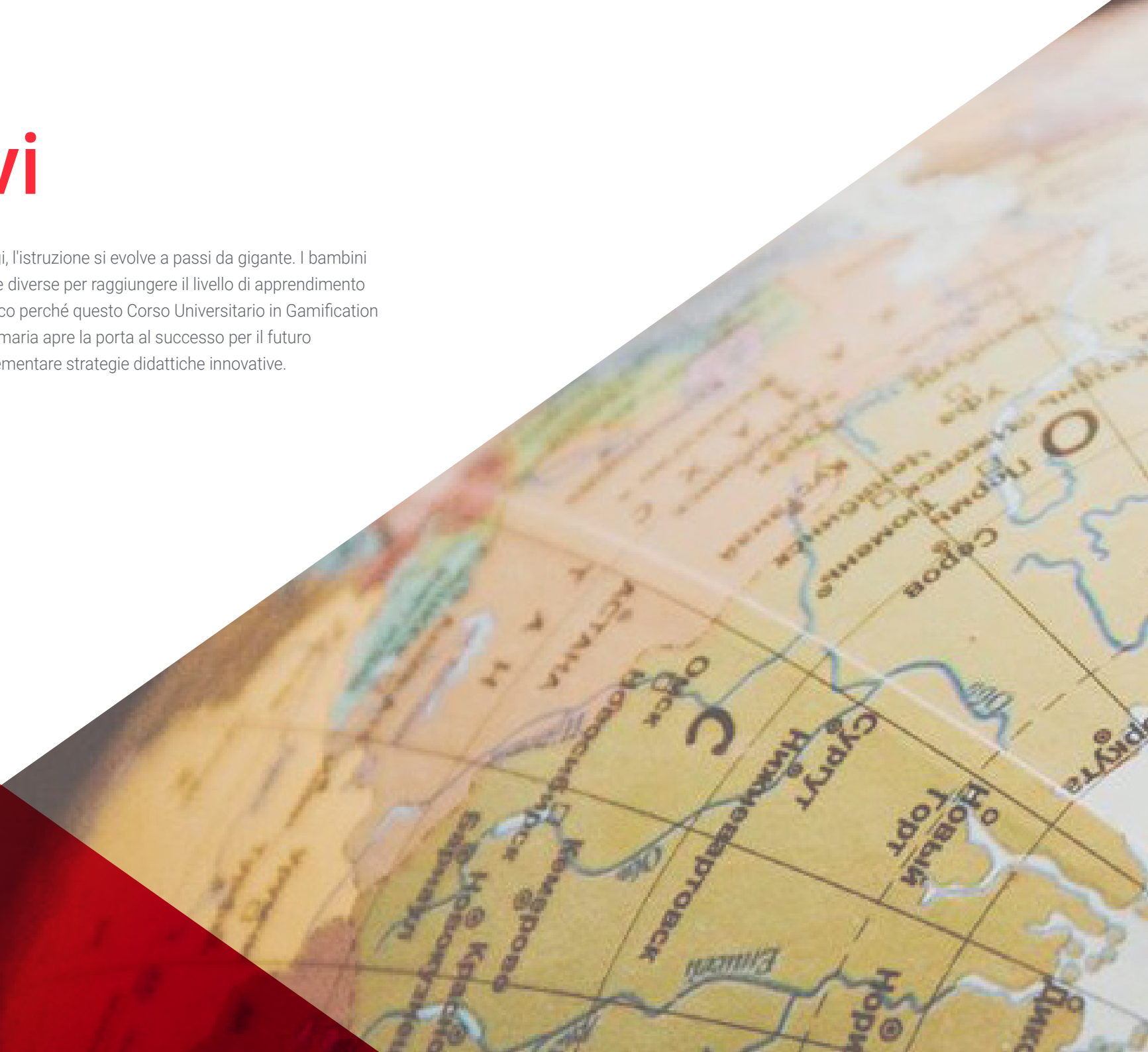
Promuovi nuove strategie di insegnamento attraverso la Gamification nella Scuola Primaria.



02

Obiettivi

Grazie ai progressi tecnologici di oggi, l'istruzione si evolve a passi da gigante. I bambini della scuola primaria hanno esigenze diverse per raggiungere il livello di apprendimento necessario per la loro evoluzione. Ecco perché questo Corso Universitario in Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria apre la porta al successo per il futuro insegnante in modo che possa implementare strategie didattiche innovative.



“

Non perdere questa nuova esperienza e impara tutte le novità sulla gamification per applicarla in una classe di scuola primaria e nelle materie di Geografia e Storia”



Obiettivi generali

- ♦ Definire il programma delle Scienze Sociali
- ♦ Acquisire conoscenze e competenze relative all'insegnamento della Geografia e della Storia rivolte agli alunni della Scuola Primaria, in una prospettiva integrativa ed etica in cui il Patrimonio Culturale è il nesso comune delle branche che comprendono le Scienze Sociali.
- ♦ Utilizzare gli strumenti necessari per mettere in pratica le conoscenze apprese, nonché per elaborare e difendere con le necessarie argomentazioni le soluzioni ai possibili problemi generati nella corrispondente area di studio e di lavoro
- ♦ Disegnare e pianificare processi di insegnamento e apprendimento utilizzando un metodo che integri gli studi di Storia e Geografia da un punto di vista didattico e culturale
- ♦ Definire il valore del Patrimonio Culturale e il suo ruolo nella comprensione, nella preparazione e nello sviluppo della società odierna attraverso le materie di Geografia e Storia
- ♦ Promuovere, attraverso queste materie, un'educazione democratica, critica e diversificata in classe, tenendo conto della parità di genere, dell'equità e del valore e dell'importanza dei diritti umani, ecc
- ♦ Illustrare la dimensione educativa dell'insegnante in relazione alle sue funzioni e al suo ruolo nello sviluppo cognitivo dello studente
- ♦ Applicare in classe le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) che possono dare un contributo positivo al buon funzionamento della classe e all'apprendimento degli studenti.
- ♦ Acquisire competenze per cui lo studente sia in grado di collegare le materie di Geografia e Storia con altre discipline, al fine di innovare e arricchire il processo di insegnamento-apprendimento in classe





Obiettivi specifici

- ◆ Definire strategie per adattare il gioco alle dinamiche di routine della classe.
- ◆ Conoscere in dettaglio i giochi più innovativi ed educativi e il loro rapporto con le TIC nell'ambiente scolastico.

“

Avrai un materiale di studio esclusivo grazie al team di professionisti di alto livello che conta TECH in questo Corso Universitario"

03

Direzione del corso

Per l'elaborazione di questo programma, TECH si è unito a grandi professionisti con un livello accademico ed esperienziale superiore. Ciò consentirà allo studente di portare con sé la conoscenza più completa sull'argomento di studio e di avanzare nella sua carriera in modo garantito. Questo personale docente fornirà un materiale didattico basato sulla metodologia *Relearning*, dove i concetti e gli argomenti rilevanti della Gamification in Geografia e Storia nell'istruzione primaria saranno imparati in modo facile e accessibile.





“

Impara a usare la gamification in classe di Scuola Primaria per l'insegnamento di Geografia e Storia in modo innovativo grazie all'apporto dei più noti esperti del tema"

Direzione



Dott.ssa Belso Delgado, Marina

- ♦ Storica dell'Arte e Ricercatrice
- ♦ Guida nel Museo della Cattedrale di Murcia
- ♦ Valutatrice esterna per la Rivista Eviterna
- ♦ Tirocinio Extracurricolare presso il Museo Salzillo
- ♦ Dottorato in Storia dell'Arte presso l'Università di Murcia
- ♦ Laurea in Storia dell'Arte presso l'Università di Murcia
- ♦ Studentessa tirocinante presso il Museo della Settimana Santa di Crevillente
- ♦ Master in Gestione e Investigazione del Patrimonio Storico, Artistico e Culturale, Università di Murcia
- ♦ Esperta in Scultura e Scultori delle Accademie Reali
- ♦ Membro dell'équipe culturale della Giunta Municipale del Distrito Centro Este di Murcia.



Personale docente

Dott.ssa Antón López, Estefanía

- ◆ Specialista in Competenze Digitali per le destinazioni turistiche e le agenzie di viaggio per la Comunità Valenciana
- ◆ Esperta in Catalogazione di materiali e Fondi bibliografici presso il Museo Pusol
- ◆ Master in Tutela del Patrimonio Storico-Artistico presso l'Università di Granada

Dott. Gálvez Ruiz, Antonio

- ◆ Analista dei prezzi presso Aliseda Inmobiliaria
- ◆ Tecnico di controllo presso Anida
- ◆ Architetto presso Arial Técnica
- ◆ Architetto presso AD Arquitectura y Urbanismo
- ◆ Architetto presso MORAL Arquitectura
- ◆ Laureato in Fondamenti dell'Architettura presso l'Università Nebrija
- ◆ Master Abilitante in Architettura conseguito presso l'Università Nebrija
- ◆ Master in Scienze dell'Educazione Secondaria Obbligatoria, Scuola Secondaria di II Grado e Formazione Professionale, conseguito presso l'Università Politecnica di Madrid

Dott. Pueyo García, Luis

- ◆ Professore di Scienze Sociali, Geografia, Storia e Storia dell'Arte
- ◆ Storico
- ◆ Reposabile del Dipartimento Didattico (I.E.S La Torreta, Elche)
- ◆ Laurea in Storia conseguita presso l'Università di Alicante
- ◆ Master in Storia e Identità Ispaniche nel Mediterraneo Occidentale

04

Struttura e contenuti

Questo corso universitario è composto da 1 modulo di studio sviluppato da specialisti in storia dell'arte, pedagogia e scienze sociali, appassionati di ricerca e nuove tecnologie. Per questo, il programma include il ruolo del gioco nella classe elementare e tutto ciò che l'insegnante di oggi e di domani deve imparare. Saranno 6 settimane di studio 100% online, dove attraverso materiale didattico, letture complementari, video dettagliati, tra le altre risorse, progredirà in modo progressivo e naturale verso l'obiettivo.





“

Avrai a disposizione una serie di strumenti per rendere il tuo apprendimento molto più facile e veloce, da un completo programma che potrai utilizzare per il resto della tua carriera”

Modulo 1. Giochiamo in classe?

- 1.1. Il gioco in classe
 - 1.1.1. Che cos'è il gioco didattico? Approcci teorici e altri punti di vista
 - 1.1.2. Finalità e obiettivi educativi del gioco
 - 1.1.3. Evoluzione del gioco in classe
 - 1.1.4. Sviluppo del gioco e delle competenze per aree
- 1.2. Memoria vs. Esperienza Vantaggi e svantaggi
 - 1.2.1. Aspetti relativi alla memorizzazione dei dati: vantaggioso o controproducente? L'applicazione, il gioco
 - 1.2.2. Il ruolo dei sensi come strumento di gioco
- 1.3. Aspetti rilevanti del suo funzionamento in ambito educativo Il gioco come socializzatore e trasmettitore di valori
 - 1.3.1. Sfruttamento ludico a fini educativi
 - 1.3.2. Insegnare giocando e imparare giocando
 - 1.3.3. Strategia della diversità
 - 1.3.4. Studio delle attività psicologiche durante il gioco
- 1.4. La progettazione di giochi in classe: linee guida da tenere in considerazione
 - 1.4.1. Caratteristiche generali del gioco educativo
 - 1.4.2. Fasi di elaborazione
 - 1.4.3. Formato del gioco educativo
 - 1.4.4. Regole del gioco
 - 1.4.5. Materiali disponibili
- 1.5. Il ruolo dell'insegnante nel gioco
 - 1.5.1. Competenze da tenere in considerazione
 - 1.5.2. Suggerimenti preliminari prima dell'implementazione di un gioco
 - 1.5.3. Modelli e schemi da seguire
 - 1.5.4. Il ruolo dell'insegnante durante lo sviluppo dell'attività
- 1.6. Gioco e le TIC
 - 1.6.1. L'introduzione della tecnologia nel gioco
 - 1.6.2. Esempi significativi



- 1.7. Geografia e gioco
 - 1.7.1. Componenti geografici che un gioco deve avere
 - 1.7.2. Esempi significativi
- 1.8. Storia e gioco
 - 1.8.1. Componenti storici che un gioco deve avere
 - 1.8.2. Esempi significativi
- 1.9. Patrimonio Culturale: un altro campo di gioco
 - 1.9.1. Iniziazione allo studio del patrimonio attraverso il gioco
 - 1.9.2. Giocare con il Patrimonio: metodi e contributi all'apprendimento
 - 1.9.3. Esempi significativi

“

Scopri il nuovo modo di studiare 100% online con la qualità che ti meriti. Per TECH, la cosa più importante sei tu"

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazioni reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.



Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.

“

Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard”

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

1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Tecniche e procedure educative in video

TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



Riepiloghi interattivi

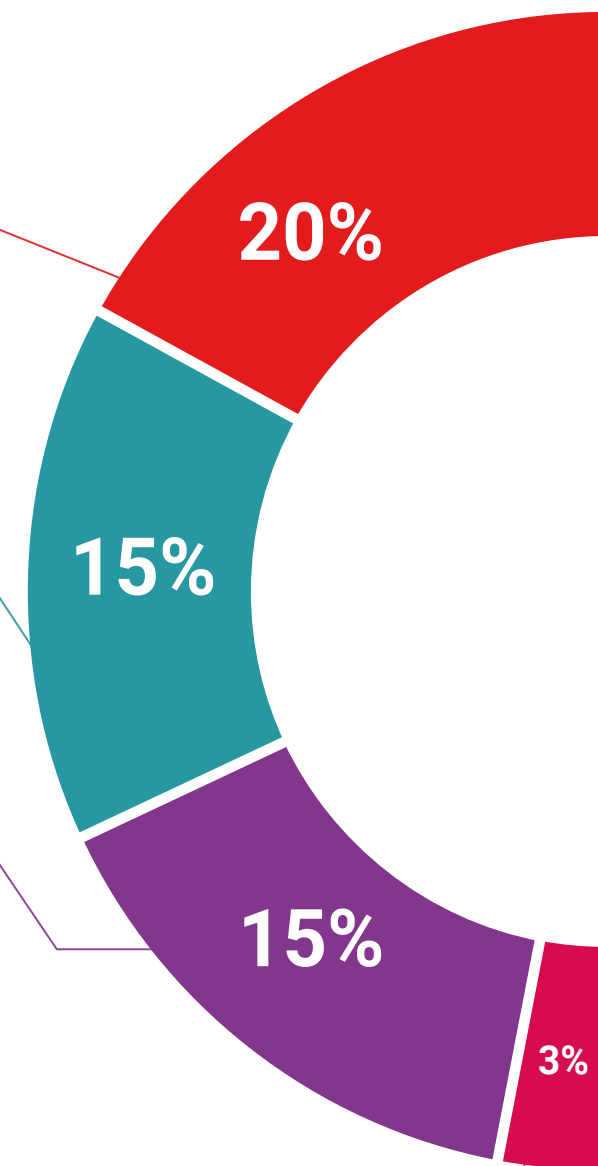
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

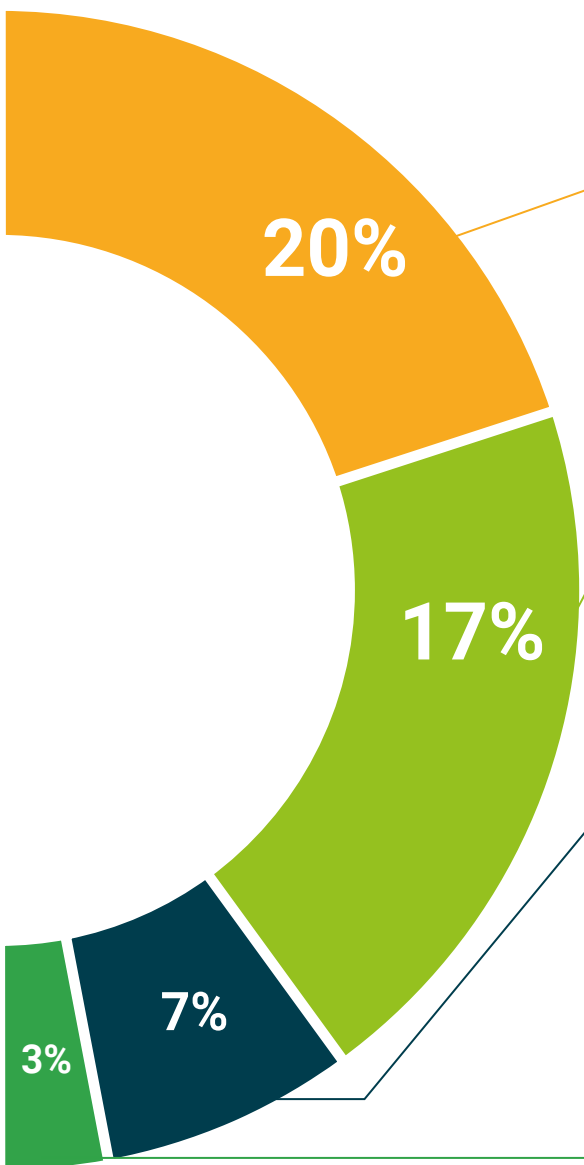
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Analisi di casi elaborati e condotti da esperti

Un apprendimento efficace deve necessariamente essere contestuale. Per questa ragione, TECH ti presenta il trattamento di alcuni casi reali in cui l'esperto ti guiderà attraverso lo sviluppo della cura e della risoluzione di diverse situazioni: un modo chiaro e diretto per raggiungere il massimo grado di comprensione.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi. Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Guide di consultazione veloce

TECH ti offre i contenuti più rilevanti del corso in formato schede o guide di consultazione veloce. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare lo studente a progredire nel suo apprendimento.



06

Titolo

Il Corso Universitario in Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi il tuo titolo universitario senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria**

Modalità **online**

Durata: **6 settimane**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

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

tech università
tecnologica

Corso Universitario

**Gamification di Geografia
e Storia nella Scuola Primaria**

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Gamification di Geografia e Storia nella Scuola Primaria

