

Esperto Universitario
Nuove Tecnologie e
Gamification in Geografia e
Storia nella Scuola Primaria





Esperto Universitario Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-nuove-tecnologie-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. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Oggi l'uso delle nuove tecnologie è una risorsa indispensabile in classe, così come la gamification, soprattutto a livello di scuola primaria. Per le materie di Geografia e Storia sono una grande risorsa, quindi il futuro insegnante deve essere aggiornato sugli strumenti e sulla loro efficace applicazione. Per questo motivo, TECH, all'avanguardia nella preparazione universitaria, ha creato questo programma 100% online, in cui lo studente otterrà le conoscenze necessarie per generare una nuova strategia didattica basata su metodi moderni che aiutino il bambino a creare un pensiero critico e autodidatta nello studio dei fatti storici e dei territori del mondo.



“

TECH si propone di offrire la migliore qualità in ogni spazio accademico, per questo qui troverai contenuti di alto livello accademico e la facilità di scegliere quando, dove e come studiare”

Grazie agli alti livelli di apprendimento e ai buoni risultati ottenuti dagli studenti della scuola primaria che hanno implementato l'uso delle Nuove Tecnologie e della Gamification, TECH ha preparato questo Esperto Universitario per l'insegnamento del futuro insegnante e l'aggiornamento delle reali richieste degli studenti che attualmente richiedono un insegnamento molto più dinamico.

Lo studente avrà la capacità di fare un buon uso delle TIC nella classe dell'educazione primaria e di consentire una didattica innovativa. Verranno inoltre definite le strategie per adattare il gioco alle dinamiche di routine della classe, creando spazi di creatività e consentendo agli studenti di progettare i propri contenuti sulla base dei fatti storici e di quanto appreso in classe.

Allo stesso modo, gli studenti di questo programma accademico impareranno a definire le strategie metodologiche per l'unità didattica, a stabilire il loro progetto di insegnamento in conformità con l'unità curricolare in corso. I ragazzi padroneggeranno nuove tecniche per la valutazione di ogni argomento, generando diverse attività attraverso i giochi e comprenderanno, tra gli altri aspetti rilevanti, l'importanza attuale della cultura visiva.

Tutto questo e molto altro ancora si riflette nell'ampio piano di studi di questo programma, ideato da specialisti scelti da TECH per l'insegnamento di Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria. Questo avverrà attraverso una varietà di risorse, riassunti video, *testing* e *retesting*, letture complementari, immagini, diagrammi e altri contenuti variegati, disponibili 24 ore su 24, dal campus virtuale più moderno e sicuro. In questo modo, in 450 ore lo studente acquisirà un nuovo profilo professionale in linea con le esigenze del mondo di oggi.

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

- ♦ Sviluppo di casi studio presentati da esperti in Didattica della Geografia e 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 portatile provvisto di connessione a internet



Per innovare l'insegnamento della Geografia e della Storia nella Scuola Primaria, è necessario conoscere le risorse più moderne. In questo Esperto Universitario le troverai"

“

Se vuoi innovare e catturare l'attenzione dei tuoi studenti della scuola primaria, con lo studio di questo Esperto Universitario ci riuscirai. Iscriviti ora e vivi la migliore esperienza educativa”

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

Durante questo programma accademico imparerai a conoscere in dettaglio i giochi più innovativi e educativi e il loro rapporto con le TIC nell'ambiente scolastico.

Avanzerai insieme ai migliori insegnanti che hanno selezionato per te i contenuti più completi per imparare a utilizzare le Nuove Tecnologie e Gamification nell'insegnamento della Geografia e della Storia negli alunni della Scuola Primaria.



02

Obiettivi

L'uso delle nuove tecnologie e della gamification nella scuola primaria sta diventando sempre più diffuso. Per questo motivo, i professionisti che sanno come implementare e sfruttare tutti i vantaggi offerti da queste risorse sono più richiesti. In questo modo, TECH si propone, con questo Esperto Universitario 100% online, di fornire i contenuti accademici necessari affinché il futuro professionista sia realmente qualificato a lavorare con i bambini a questo livello, in particolare nell'insegnamento della Geografia e della Storia come materie in soli 6 mesi.





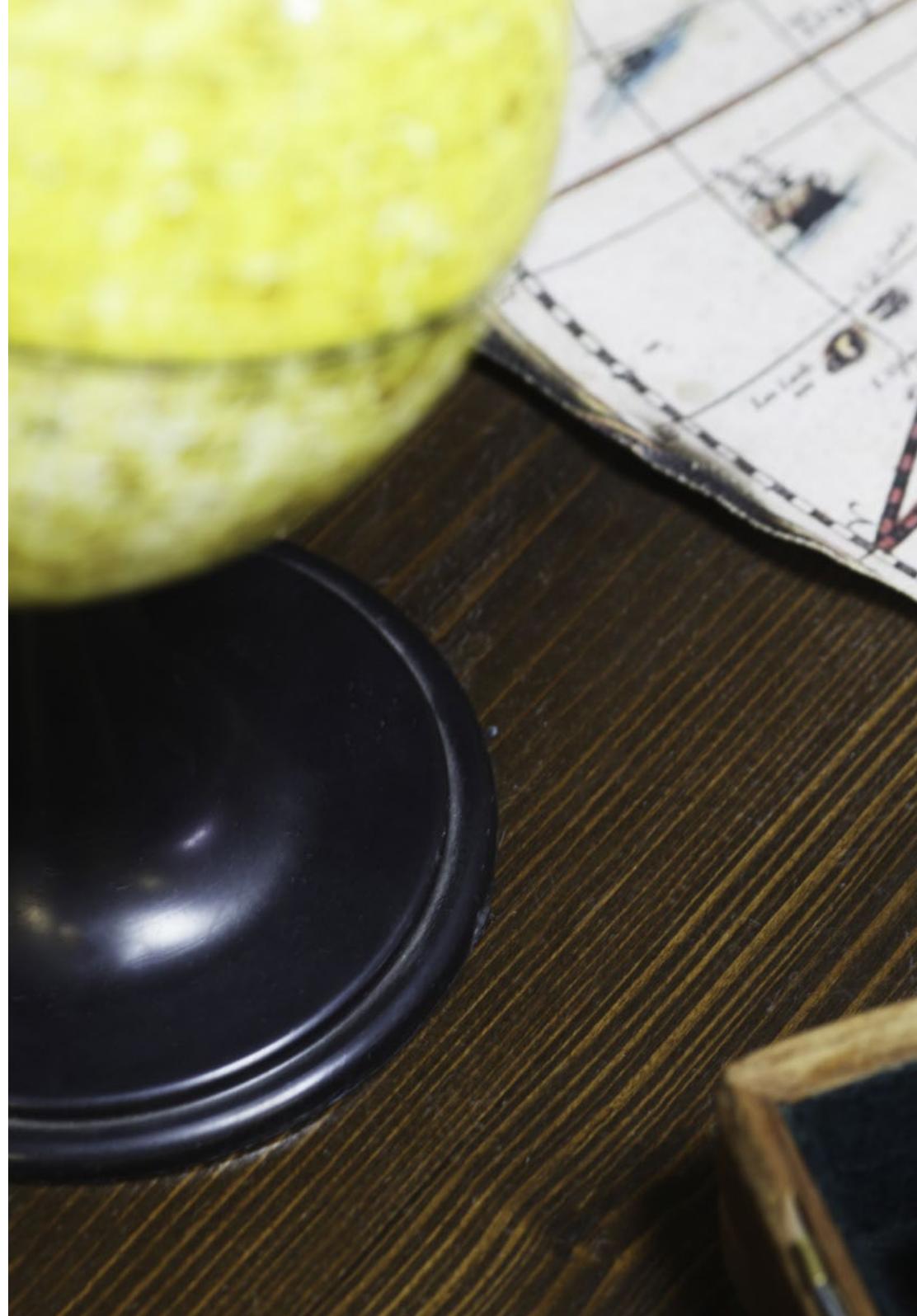
“

Definisci il tuo potenziale nell'uso delle Nuove Tecnologie e della Gamification per l'insegnamento nella Scuola Primaria, in particolare in materie come la Geografia e la Storia, con questo Esperto Universitario 100% online”



Obiettivi generali

- ♦ Definire il piano di studi 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 aree 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, dell'importanza dei diritti umani, ecc.
- ♦ Spiegare la dimensione educativa dell'insegnante in relazione alle sue funzioni e al suo ruolo nello sviluppo cognitivo dell'allievo
- ♦ Applicare in classe le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) che possono contribuire al buon funzionamento della classe e all'apprendimento degli studenti
- ♦ Acquisire competenze per cui lo studente dell'Esperto Universitario sia in grado di
- ♦ collegare le materie di Geografia e Storia con altre discipline, per innovare e arricchire il processo di insegnamento-apprendimento in classe





Obiettivi specifici

Modulo 1. Il progetto didattico e le unità didattiche

- ♦ Spiegare la funzione e lo scopo di un'unità didattica
- ♦ Descrivere i contenuti di cui dovrebbe comporsi, la sua organizzazione, gli elementi e gli strumenti necessari per poterlo mettere in pratica nel caso delle materie di Geografia e Storia
- ♦ Realizzare e supervisionare i contenuti di un'unità didattica

Modulo 2. Uso delle nuove tecnologie in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- ♦ Fornire agli studenti gli strumenti per un buon uso delle TIC in classe
- ♦ Aumentare la capacità di innovazione in classe

Modulo 3. Giochiamo in classe?

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

“

Vuoi innovare l'insegnamento nella Scuola Primaria e fornire ai tuoi studenti contenuti interessanti attraverso l'uso delle TIC e della Gamification? Questo è il programma che fa per te!”

03

Direzione del corso

Insegnanti con una lunga carriera nell'ambito della Scuola Primaria, della ricerca e della generazione di progetti legati alla materia di studio, sono stati scelti da TECH per dirigere e insegnare questo Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria. Hanno selezionato un materiale di lusso per l'apprendimento e la preparazione dello studente, dove attraverso la propria esperienza e gli studi più riconosciuti, mostreranno casi esemplari e formati diversi in modo che l'argomento possa essere compreso in modo semplice.





“

TECH ha selezionato esperti in Storia, Geografia e aree affini per offrirti i contenuti più esclusivi e raggiungere un profilo professionale di alto livello e all'avanguardia”

Direzione



Dott.ssa Belso Delgado, Marina

- ◆ Storica dell'Arte e ricercatrice
- ◆ Guida al Museo della Cattedrale di Murcia
- ◆ Valutazione esterna Rivista Eviterna
- ◆ Tirocini extracurricolari. Museo Salzillo
- ◆ Dottorato di ricerca in Storia dell'Arte presso l'Università di Murcia
- ◆ Laurea in Storia dell'Arte presso l'Università di Murcia
- ◆ Studente tirocinante. Museo della Settimana di Pasqua di Crevillente
- ◆ Master in Gestione e Ricerca sul Patrimonio Storico-Artistico e Culturale. Università di Murcia
- ◆ Sculture e scultori. Accademie Reali
- ◆ Membro dell'équipe culturale della Giunta Municipale del Distrito Centro Este di Murcia.

Personale docente

Dott.ssa Carbonell Andreu, Andrea

- ◆ Storia dell'Arte
- ◆ Master Universitario in Patrimonio Culturale: identificazione, analisi e gestione presso l'Università di Valencia

Dott. Gálvez Ruiz, Antonio

- ◆ Analista di prezzi presso Aliseda Inmobiliaria
- ◆ Tecnico di controllo Anida

Dott.ssa Antón López, Estefanía

- ◆ Specialista in Competenze digitali per destinazioni turistiche e agenzie di viaggi
- ◆ Esperta nella Catalogazione dei materiali e del patrimonio bibliografico del Museo Pusol

Dott. Pueyo García, Luis

- ◆ Insegnante di Scuola secondaria nelle aree di Scienze Sociali, Geografia, Storia e Storia dell'Arte
- ◆ Direttore del Dipartimento di Didattica (I.E.S La Torreta, Elche)



04

Struttura e contenuti

Con una struttura e dei contenuti progettati da specialisti della materia di studio, questo Esperto Universitario mira a far ottenere allo studente le conoscenze più specifiche sulle Nuove Tecnologie e Gamification per l'insegnamento della Geografia e della Storia nella Scuola Primaria. Sono previste 450 ore di studio organizzate dallo studente, secondo il proprio programma, senza alcuna restrizione. È disponibile una serie di video di approfondimento, documenti di ricerca, ulteriori letture, immagini, diagrammi e molto altro ancora. Tutto accessibile dal tuo dispositivo preferito con connessione a Internet, un modo comodo e all'avanguardia di studiare.



“

Questo programma contiene le più importanti novità in materia di Tecnologie e Gamification per l'insegnamento della Geografia e della Storia nella Scuola Primaria”

Modulo 1. Il progetto didattico e le unità didattiche

- 1.1. Scopo e uso di un'unità didattica
 - 1.1.1. Che cos'è l'unità didattica?
 - 1.1.2. Obiettivi e finalità dell'insegnamento
- 1.2. Programmazione di un'unità didattica
 - 1.2.1. Componenti che un'unità didattica deve contenere
 - 1.2.2. Contenuto: concettuale, procedurale e attitudinale
- 1.3. Strategie metodologiche dell'unità didattica
 - 1.3.3. Metodi per la realizzazione di un'unità didattica
 - 1.3.4. Tecniche per lo sviluppo di un'unità didattica
- 1.4. Attività e tempi previsti
 - 1.4.1. Compiti teorici per l'unità didattica
 - 1.4.2. Attività pratiche per l'unità didattica
 - 1.4.3. Stima del periodo trascorso nelle attività. Linea temporale
 - 1.4.4. Risorse didattiche: spazi, testi, documenti e altri materiali
- 1.5. Risorse per un'unità didattica
 - 1.5.1. Spazi
 - 1.5.2. Documenti scritti
 - 1.5.3. Altri materiali
- 1.6. Criteri di valutazione
 - 1.6.1. Tecniche per la valutazione della materia
 - 1.6.2. Strumenti e attività di valutazione
 - 1.6.3. La qualifica dello studente: meccanismi di monitoraggio
- 1.7. Altri componenti
 - 1.7.1. Contributo di un'unità didattica alle competenze di base dell'allievo
 - 1.7.2. Attenzione alla diversità
 - 1.7.3. La tabella riassuntiva dell'unità
 - 1.7.4. Le conclusioni programmazione





- 1.8. Le unità didattiche delle Scienze Sociali
 - 1.8.1. Considerazioni iniziali
 - 1.8.2. Sviluppare un'unità didattica di Scienze Sociali: giustificare i contenuti
 - 1.8.3. Competenze generali e specifiche della materia
 - 1.8.4. Pianificazione dell'agenda
 - 1.8.5. Progettazione e struttura di un'unità didattica per le Scienze Sociali
- 1.9. Metodi e strategie per l'insegnamento e l'apprendimento delle Scienze Sociali
 - 1.9.1. L'integrazione del metodo storico nell'educazione delle Scienze Sociali
 - 1.9.2. Strategie cooperative per la ricostruzione della conoscenza sociale: risoluzione di problemi, simulazioni, studi di casi, ecc.

Modulo 2. Uso delle nuove tecnologie in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- 2.1. Introduzione alle TIC nel mondo dell'istruzione: evoluzione e impatto
 - 2.1.1. Modernizzare l'aula: i primi tentativi
 - 2.1.2. Evoluzione della tecnologia nell'educazione
 - 2.1.3. Evoluzione della tecnologia nell'educazione
- 2.2. Funzioni principali e livelli di integrazione
 - 2.2.1. Funzioni di base delle TIC in classe. Complemento dell'insegnamento
 - 2.2.2. Le TIC come strumento di Integrazione sociale
- 2.3. Vantaggi e svantaggi dalle TIC in classe. Pratiche corrette
 - 2.3.1. Vantaggi della loro applicazione nelle scuole
 - 2.3.2. Svantaggi della loro applicazione nelle scuole
 - 2.3.3. Raccomandazioni per l'uso in classe
- 2.4. L'immagine come risorsa educativa
 - 2.4.1. Il ruolo dell'immagine come documento didattico grafico di base
 - 2.4.2. L'importanza della cultura visiva oggi
 - 2.4.3. La complessità della lettura delle immagini e la sua applicazione in classe: coerenza con l'età e i contenuti insegnati
- 2.5. Il video e la sua applicazione didattica
 - 2.5.1. Funzioni del video in classe
 - 2.5.2. Il video come mediatore dell'apprendimento, rispetto ad altri media

- 2.6. Le TIC in Geografia e Storia
 - 2.6.1. Come affrontare le Scienze Sociali attraverso le nuove tecnologie
 - 2.6.2. Valutazione della disponibilità tecnologica dell'alunno e della scuola
 - 2.6.3. Elenco delle TIC applicabili alla Geografia e alla Storia per i bambini della Scuola Primaria
- 2.7. Patrimonio culturale, musei e TIC
 - 2.7.1. Verso l'aggiornamento della rappresentazione e della comunicazione del Patrimonio culturale
 - 2.7.2. Le TIC per gli studenti nei monumenti del patrimonio culturale
 - 2.7.3. Il nuovo concetto di museo: le TIC e i visitatori delle scuole
- 2.8. Educazione artistica e adeguatezza delle TIC
 - 2.8.1. Che cos'è l'Educazione Artistica? Contributi allo sviluppo del bambino e al suo legame con la Geografia e la Storia
 - 2.8.2. La creatività attraverso le nuove tecnologie. Risorse didattiche
 - 2.8.3. Vantaggi e svantaggi delle TIC nell'istruzione artistica
- 2.9. Nuove proposte di risorse tecnologiche e la loro applicazione in classe
 - 2.9.1. Strumenti di comunicazione, dibattito e collaborazione
 - 2.9.2. Strumenti di condivisione e organizzazione dei file
 - 2.9.3. Applicazioni
 - 2.9.4. Progetti in 3D, realtà virtuale e altro

Modulo 3. Giochiamo in classe?

- 3.1. Il gioco in classe. Teoria, evoluzione e importanza come strumento di apprendimento
 - 3.1.1. Che cos'è il gioco didattico? Approcci teorici e altri punti di vista
 - 3.1.2. Finalità e obiettivi educativi del gioco
 - 3.1.3. Evoluzione del gioco in classe
 - 3.1.4. Sviluppo del gioco e delle competenze per aree
- 3.2. Memoria vs. esperienza. Vantaggi e svantaggi
 - 3.2.1. Aspetti relativi alla memorizzazione dei dati: vantaggioso o controproducente? L'applicazione del gioco
 - 3.2.2. Il ruolo dei sensi come strumento di gioco





- 3.3. Aspetti rilevanti del suo funzionamento in ambito educativo. Il gioco come socializzatore e trasmettitore di valori
 - 3.3.1. Sfruttamento ludico a fini educativi
 - 3.3.2. Insegnare giocando e imparare giocando
 - 3.3.3. Strategia della diversità
 - 3.3.4. Studio delle attività psicologiche durante il gioco
- 3.4. Il disegno di giochi in classe: linee guida da tenere in considerazione
 - 3.4.1. Caratteristiche generali del gioco educativo
 - 3.4.2. Fasi di elaborazione
 - 3.4.3. Formato del gioco educativo
 - 3.4.4. Regole del gioco
 - 3.4.5. Materiali disponibili
- 3.5. Il ruolo dell'insegnante nel gioco
 - 3.5.1. Competenze da tenere in considerazione
 - 3.5.2. Suggerimenti preliminari prima dell'implementazione di un gioco
 - 3.5.3. Modelli e schemi da seguire
 - 3.5.4. Il ruolo dell'insegnante durante lo sviluppo dell'attività
- 3.6. Gioco e le TIC
 - 3.6.1. L'introduzione della tecnologia nel gioco
 - 3.6.2. Esempi significativi
- 3.7. Geografia e gioco
 - 3.7.1. Componenti geografici che un gioco deve avere
 - 3.7.2. Esempi significativi
- 3.8. Storia e gioco
 - 3.8.1. Componenti storici che un gioco deve avere
 - 3.8.2. Esempi significativi
- 3.9. Patrimonio Culturale: un altro campo di gioco
 - 3.9.1. Iniziazione allo studio del patrimonio attraverso il gioco
 - 3.9.2. Giocare con il Patrimonio: metodi e contributi all'apprendimento
 - 3.9.3. Esempi significativi

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.

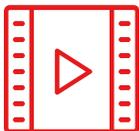
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

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:



Materiale 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

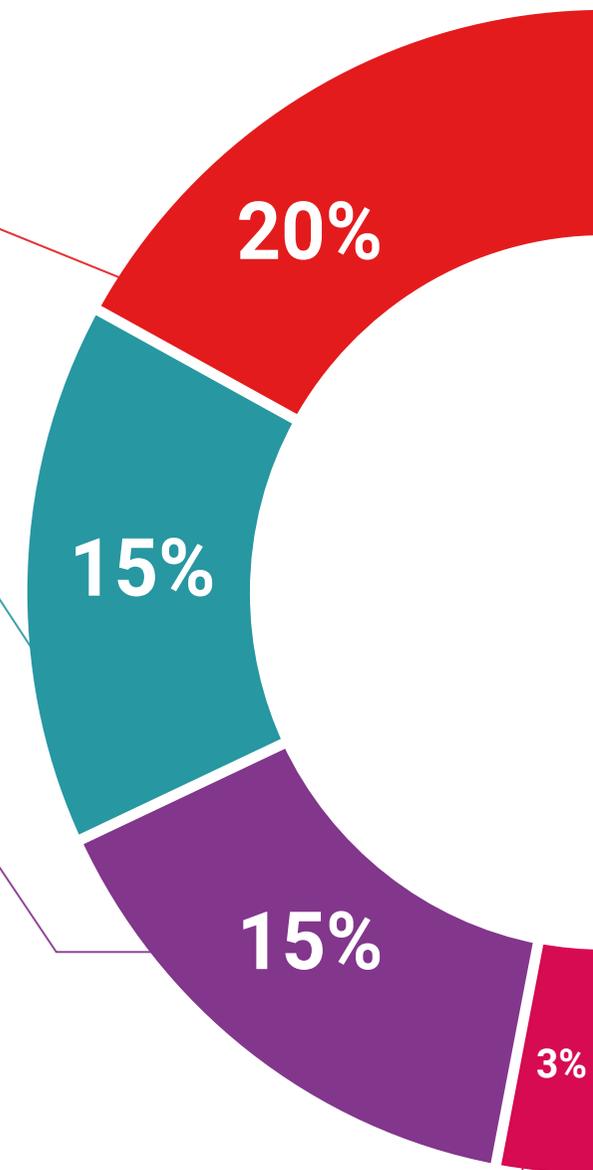
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

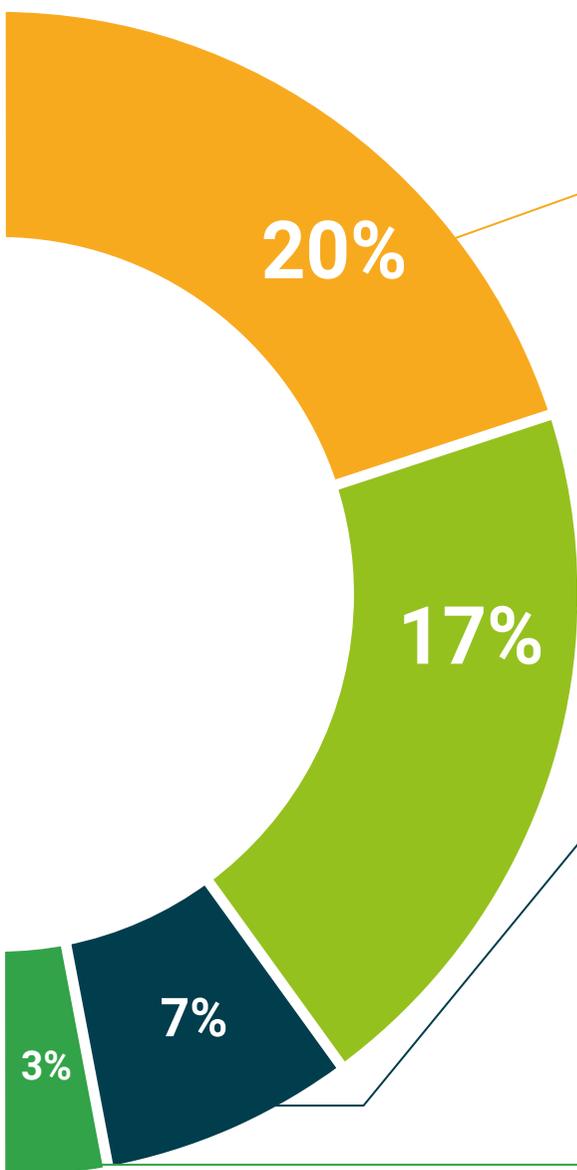
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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

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



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità.

Questo **Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria** possiede il programma scientifico 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



*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

Esperto Universitario
Nuove Tecnologie
e Gamification in
Geografia e Storia
nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria



Your task:

Using an atlas to help you, identify each of these rivers marked on the map above. The first one is done for you.

1 - Nile	6,650 km	6 - Huang He	5,464 km	11 - Lena	4,400 km
2 - Amazon	6,400 km	7 - Ob	5,410 km	12 - Mekong	4,350 km
3 - Yangtze	6,300 km	8 - Parana	4,880 km	13 - Mackenzie	4,241 km
4 - Mississippi	6,275 km	9 - Congo	4,700 km	14 - Niger	4,200 km
5 - Yenisei	5,539 km	10 - Amur	4,444 km	15 - Murray-Darling	3,872 km