

大学课程

小学教育中地理
和历史的游戏化



大学课程

小学教育中地理 和历史的 gamification

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 教学时数: 16小时/周
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/gamification-geography-history-primary-school-education

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

20

06

学位

28

01 介绍

当孩子把学习与有趣的事情联系起来时,就会更有动力。因此,通过使用游戏和游戏化为地理和历史等学科制定教学策略,将是取得良好效果的一大进步。因此,TECH设计了这个小学教育中地理和历史的 gamified 课程,让教师了解如何使用游戏工具和它的优势。精通该学科的专家编写了高质量内容,为教师的学习做出很大的贡献。这是 100% 在线课程,渴望学习知识但时间有限的人都可以报名参加。





“

了解小学教育中地理和历史的
游戏化大学课程的新内容。现在
就报名这个100% 在线课程吧”

虽然还没有一个统一、通用的方式定义游戏化,但游戏化的本质是将游戏的原则和元素应用在非游戏的环境,例如教育领域。事实证明这种方法非常有效,当小学生被编入到故事的内容时,他们会展现出学习热情。

这个教育阶段的教师必须懂得如何根据教学目标或所教的科目来设计游戏,因此借由这个大学课程,教师能够学会设计游戏的方法。你将掌握在课堂上制作教育游戏(特别是地理和历史学科)所需的指导原则。

了解教师作为社会化和价值观传播者在教学中所发挥的作用与相关方面。发现感官作为游戏工具的作用,以及教师在活动开展过程中的作用。遵循有助于取得积极成果的模式和方法来评估学习者。

这短短六周的完全在线学习体验将充分利用 TECH 所采用的前沿方法和尖端技术。在这门课程中,学生将不仅从综合和道德的角度获得知识和技能,还将培养孩子的思维能力,帮助他们在地理和历史领域培养批判性思维。

这个**小学教育中地理和历史的的游戏化大学课程**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
- ◆ 内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的学科提供了实用信息
- ◆ 自我评估的实际练习,以改善学习
- ◆ 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个人反思工作
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



通过进修小学教育中地理和历史的的游戏化大学课程,实现个人和专业发展。现在就报名吧"

“

TECH 让你可以根据自己的时间
安排学习进度。没有固定时间表的
限制,也不必出门学习课程”

通过本学术课程,你将能介绍
通过游戏研究遗产的方法。

在小学教育课堂上用游戏
化推广新的教学策略。

课程的教学人员包括来自该领域的专业人士以及领先协会和著名大学的公认专家,他们将自己的工作经验融入到培训中。

我们采用了最前沿的教育技术来开发多媒体内容,使专业人员可以进行情景式学习。这意味着他们将在一个模拟环境中接受身临其境的培训,仿佛置身于真实情境中。

这个课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决课程中出现的不同专业实践情况。你将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

02 目标

由于当今技术的进步，教育迅速的发展。由于小学生要达到自身发展所需的学习水平，所以对于教育也有不同的要求。因此，小学教育中地理和历史的 gamification 课程为未来的教师打开了通往成功的大门，让他们能够实施创新的教学策略。



“

千万不要错过这个机会,了解游戏化应用于小学课堂以及地理和历史学科的新内容”



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
- ♦ 获得能力,使硕士生能够将地理和历史学科与其他学科相互联系,以创新和丰富课堂的教学过程





具体目标

- ◆ 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

“

TECH 的高水平专业团队为你提供大学课程中所使用的独家学习材料”

03

课程管理

TECH 与高级学术和经验丰富的优秀专业人士合作设计这个课程。学生能学到最全面的学科知识, 确保职业生涯的发展。教学团队将提供基于Relearning方法的学习材料, 让学生以轻松易懂的方式学习小学教育中地理和历史的 game 化的概念和主题。



“

感谢知名专家所提供的内容,了解
如何以创新的方式在小学地理和
历史课堂上使用游戏化进行教学"

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导游
- Eviterna 杂志外部评估员
- 在萨尔齐略博物馆进行课外实习
- 穆尔西亚大学艺术史学家博士
- 穆尔西亚大学艺术史学士
- 克雷维伦特复活节周博物馆实习生
- 穆尔西亚大学历史、艺术和文化遗产管理与调查硕士
- 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
- 阿利坎特大学历史学士
- 西地中海地区历史和西班牙人身份的硕士课程

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

Carbonell Andreu, Andrea 女士

- 瓦伦西亚大学文化遗产：识别、分析和管理的硕士

Gálvez Ruiz, Antonio 先生

- ◆ Aliseda Inmobiliaria 的定价分析员
- ◆ 阿尼达控制技术员
- ◆ Arial Técnica的建筑师
- ◆ AD Arquitectura y Urbanismo 建筑师
- ◆ MORAL 建筑公司建筑师
- ◆ 毕业于 Nebrija 大学建筑学基础专业
- ◆ 内布里哈大学建筑学硕士
- ◆ 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



借此机会了解这个领域的最新发展,并应用在你的日常实践中”

04

结构和内容

热衷于研究和新技术的艺术史、教育学和社会科学专家设计了这个大学课程的学习模块。因此,教学大纲包括了游戏在小学课堂中的作用,以及现今和未来的教师需要具备的一切知识。这个完全在线的课程为期六周,提供了丰富的教学材料、补充读物、精彩视频和其他资源,让学生能够逐步、轻松地实现他们的学习目标。





“

你将从完整的教学大纲中获得一系列的工具, 让你更轻松快速的学习, 这也是你今后的职业生涯中会一直使用的工具”

模块1.我们在课堂上玩吗？

- 1.1. 课堂上的游戏
 - 1.1.1. 什么是教育性游戏?理论方法和其他观点
 - 1.1.2. 游戏的教育目的和目标
 - 1.1.3. 课堂中游戏的演变
 - 1.1.4. 游戏和各领域技能的发展
- 1.2. 记忆VS.经验优势和劣势
 - 1.2.1. 围绕记忆数据的问题是有意义的还是适得其反?游戏的应用
 - 1.2.2. 感官作为游戏工具的作用
- 1.3. 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
 - 1.3.1. 为教育目的利用游戏
 - 1.3.2. 在游戏中教学,在游戏中学习
 - 1.3.3. 关注多样性的战略
 - 1.3.4. 研究游戏中的心理活动
- 1.4. 课堂上的游戏设计:需要考虑的准则
 - 1.4.1. 说教游戏的一般特点
 - 1.4.2. 拟订的步骤
 - 1.4.3. 教育游戏的形式
 - 1.4.4. 游戏规则
 - 1.4.5. 可用的材料
- 1.5. 教师在游戏中的作用
 - 1.5.1. 需要考虑的技能
 - 1.5.2. 游戏开始前的初步建议
 - 1.5.3. 可遵循的模式和模式
 - 1.5.4. 教师在活动开展过程中的作用



- 1.6. 游戏和信息通信技术
 - 1.6.1. 在游戏中引入技术
 - 1.6.2. 重要的例子
- 1.7. 地理和游戏
 - 1.7.1. 一个游戏必须具备的地理要素
 - 1.7.2. 重要的例子
- 1.8. 历史和游戏
 - 1.8.1. 一个游戏必须具备的历史组成部分
 - 1.8.2. 重要的例子
- 1.9. 文化遗产:另一个竞技场
 - 1.9.1. 通过游戏进行遗产研究的入门课程
 - 1.9.2. 玩转遗产:方法和学习贡献
 - 1.9.3. 重要的例子



发现 100% 在线学习的新方法, 进行高质量的学习。对于 TECH 而言, 你是最重要的"

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

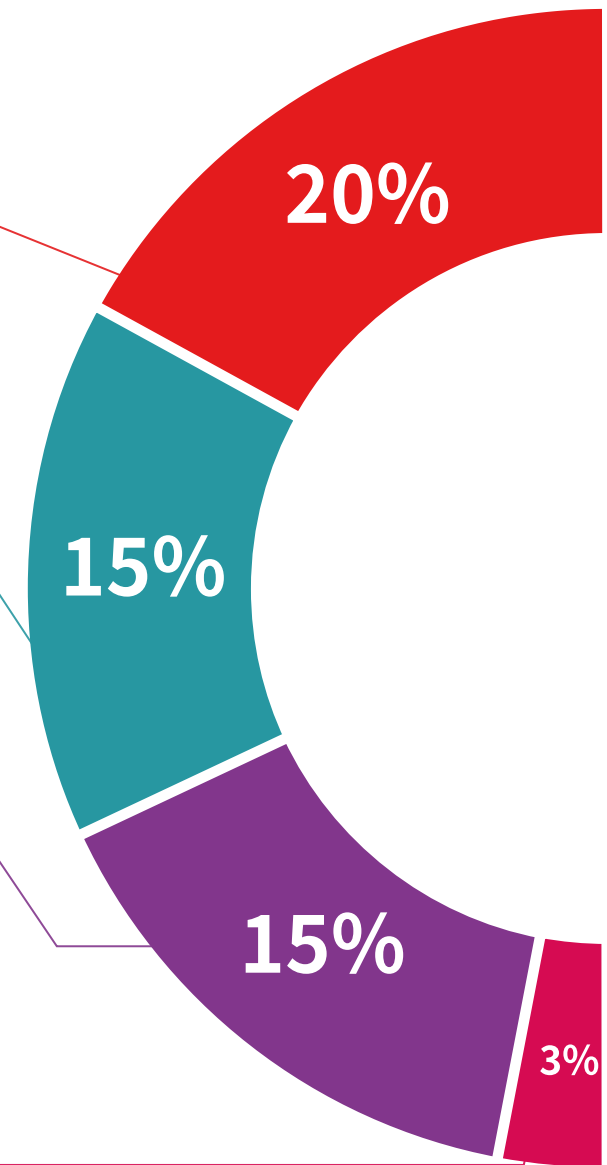
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

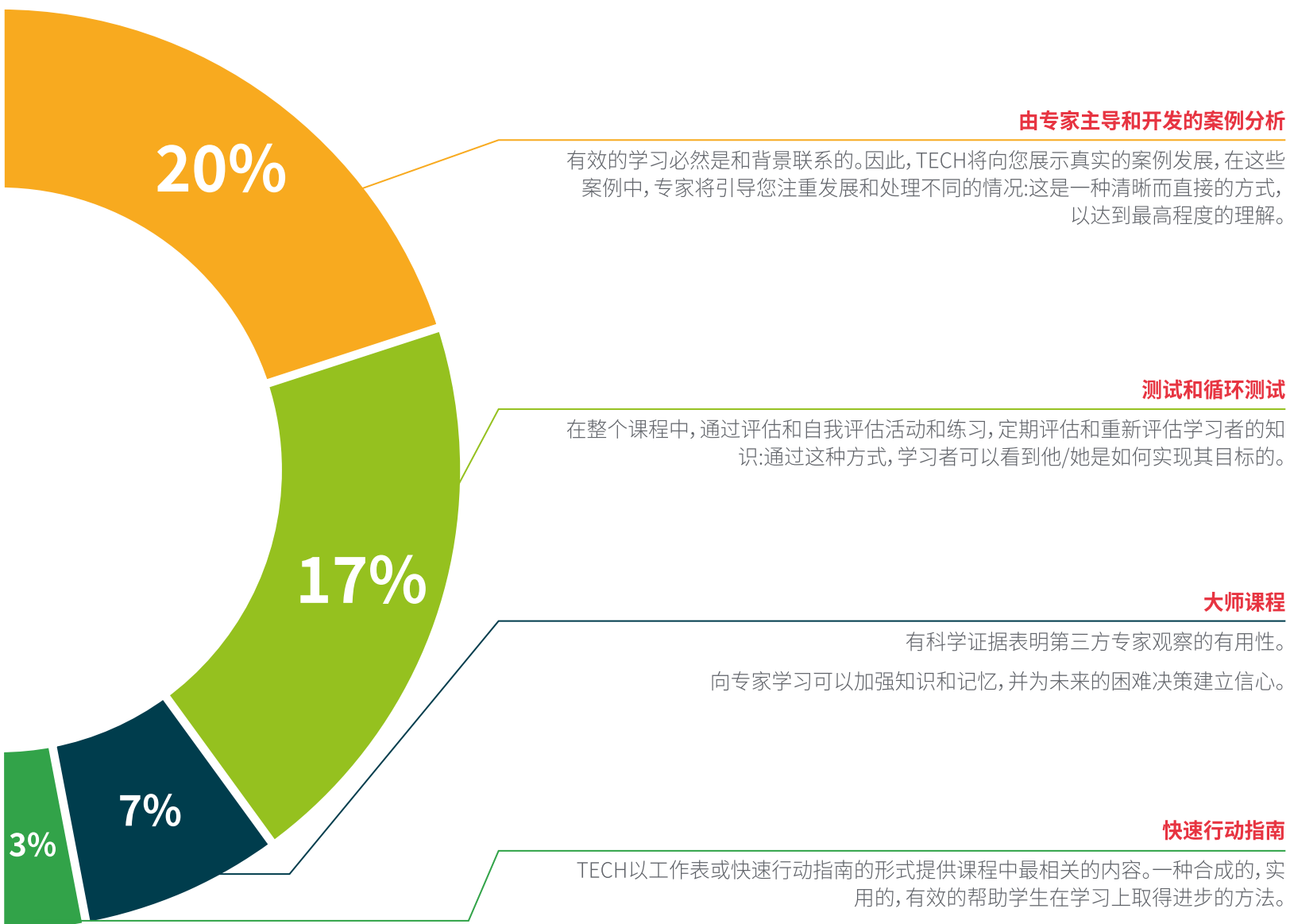
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



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

小学教育中地理和历史的游戏化大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

完成这门课程并赢得学位后, 你将摆脱繁琐的出行和文件办理, 轻松事半功倍!”

这个小学教育中地理和历史的 gamification 大学课程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大学课程学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科大学课程的资格, 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: 小学教育中地理和历史的 gamification 大学课程

官方学时: 150 小时





大学课程
小学教育中地理
和历史的游戏化

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 教学时数: 16小时/周
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

大学课程

小学教育中地理 和游戏的历史化