

Certificat Avancé

Nouvelles Technologies et
Gamification en Géographie
et en Histoire dans
l'Enseignement Primaire





Certificat Avancé

Nouvelles Technologies et Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-nouvelles-technologies-gamification-geographie-histoire-enseignement-primaire

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

De nos jours, les nouvelles technologies sont une ressource indispensable dans la salle de classe, tout comme la gamification, surtout à l'école primaire. Pour les disciplines de la Géographie et de l'Histoire, elles représentent une grande ressource, et le futur enseignant doit donc être au courant des outils et de leur mise en œuvre efficace. C'est pourquoi TECH, à l'avant-garde de l'enseignement universitaire, a créé ce programme 100% en ligne, où le diplômé obtiendra les connaissances nécessaires pour générer de nouvelles stratégies d'enseignement basées sur des méthodes modernes qui aident l'enfant à créer une pensée critique et autodidacte dans l'étude des faits historiques et des territoires du monde.



“

TECH vise à vous fournir la meilleure qualité dans chaque espace de formation, c'est pourquoi vous trouverez ici un contenu de haut niveau académique et la facilité de choisir quand, où et comment étudier"

En raison des niveaux élevés d'apprentissage et des bons résultats obtenus par les élèves de l'école primaire qui ont mis en œuvre l'utilisation des Nouvelles Technologies et de la Gamification, TECH a préparé ce Certificat Avancé pour les enseignants du futur et pour mettre à jour les demandes réelles des élèves qui exigent un apprentissage beaucoup plus dynamique.

Le diplômé aura la capacité de faire bon usage des TIC dans la classe d'école primaire et de dispenser un enseignement innovant. Il définira également des stratégies pour adapter le jeu à la dynamique routinière de la classe, en créant des espaces de créativité et en permettant aux élèves de concevoir leurs propres contenus sur la base de faits historiques et de ce qu'ils ont appris en classe.

De même, les étudiants de ce programme académique apprendront à définir des stratégies méthodologiques pour l'unité pédagogique, à établir leur projet d'enseignement conformément à l'unité pédagogique en vigueur. Les étudiants maîtriseront de nouvelles techniques d'évaluation de chaque sujet, généreront différentes activités par le biais de jeux et comprendront, entre autres aspects pertinents, l'importance actuelle de la culture visuelle.

Tout cela, et bien plus encore, se reflète dans le vaste programme de ce programme, conçu par des spécialistes choisis par TECH pour l'enseignement des Nouvelles Technologies et de la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire. Pour ce faire, une variété de ressources, de résumés vidéo, *de testing* et *de re-testing*, de lectures complémentaires, d'images, de diagrammes, entre autres contenus variés, sera disponible 24 heures sur 24, à partir du campus virtuel le plus moderne et le plus sécurisé. Ainsi, en 450 heures, l'étudiant acquerra un nouveau profil professionnel conforme aux exigences du monde d'aujourd'hui.

Ce **Certificat Avancé en Nouvelles Technologies et 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 Didactique de Géographie et d' Histoire de l'école primaire
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur des méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Pour innover dans l'enseignement de la Géographie et de l'Histoire à l'école primaire, il est nécessaire de connaître les ressources les plus modernes. Vous les trouverez dans ce Certificat Avancé"

“

Si vous souhaitez innover et capter l'attention de vos élèves de primaire, vous y parviendrez en suivant les cours de ce Certificat Avancé. Inscrivez-vous maintenant et vivez la meilleure expérience possible"

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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 dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Au cours de ce programme académique, vous découvrirez en détail les jeux les plus innovants et les plus éducatifs, ainsi que leur relation avec les TIC dans l'environnement scolaire.

Vous avancerez main dans la main avec les meilleurs enseignants, qui ont sélectionné pour vous les contenus les plus complets pour apprendre à utiliser les Nouvelles Technologies et la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire.



02

Objectifs

L'utilisation des nouvelles technologies et de la gamification dans l'enseignement primaire est de plus en plus répandue. Par conséquent, les professionnels qui comprennent comment mettre en œuvre et utiliser tous les avantages que ces ressources sont de plus en plus demandés. En ce sens, TECH propose avec ce Certificat Avancé entièrement en ligne, de fournir le contenu académique nécessaire pour que le futur professionnel soit réellement capable de prendre en charge des enfants au niveau primaire, en particulier dans l'enseignement de la Géographie et de l'Histoire en tant que disciplines, et ce en seulement 6 mois.





“

Définissez votre potentiel dans l'utilisation des Nouvelles Technologies et de la Gamification pour l'Enseignement Primaire, en particulier dans des matières telles que la Géographie et l'Histoire, avec ce Certificat Avancé 100% en ligne"



Objectifs généraux

- ♦ Définir le programme d'études en Sciences Sociales
- ♦ Acquérir des connaissances et des compétences liées à l'enseignement de la Géographie et de l' Histoire destiné 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 disciplines qui composent les Sciences Sociales
- ♦ Utiliser les outils nécessaires pour mettre en pratique les connaissances acquises ainsi que pour élaborer et défendre avec des arguments pertinents les solutions aux problèmes éventuels 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 sujets de la Géographie et de l' Histoire
- ♦ Promouvoir, par le biais de ces matières, une éducation démocratique, critique et diversifiée en classe, 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 ses fonctions et son rôle dans le développement cognitif de l'apprenant
- ♦ Appliquer les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans la salle de classe pour contribuer au bon fonctionnement de celle-ci et à la réussite de l'apprentissage des élèves
- ♦ Acquérir des compétences permettant à l'étudiant de connecter les matières de Géographie et d' Histoire avec d'autres disciplines, afin d'innover et d'enrichir le processus d'enseignement-apprentissage en classe





Objectifs spécifiques

Module 1. Le projet d'enseignement et les unités pédagogiques

- ♦ Expliquer la fonction et l'objectif d'une unité pédagogique
- ♦ Décrire les contenus qu'elle doit comporter, son organisation et les éléments et outils nécessaires pour la mettre en pratique dans le cadre des cours de Géographie et d'Histoire
- ♦ Réaliser et superviser les contenus d'une unité pédagogique

Module 2. Utilisation des nouvelles technologies en Géographie et en Histoire à l'École Primaire

- ♦ Donner aux élèves les outils nécessaires à une bonne utilisation des TIC en classe
- ♦ Renforcer la capacité d'innovation en classe

Module 3. On joue en classe?

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



Vous souhaitez innover dans l'Enseignement Primaire et fournir à vos élèves un contenu attractif grâce à l'utilisation des TIC et de la Gamification? Ce programme est fait pour vous!"

03

Direction de la formation

Des formateurs ayant une longue carrière dans l'Enseignement Primaire, la recherche et la génération de projets liés au sujet d'étude, ont été choisis par TECH pour diriger et enseigner ce Certificat Avancé en Nouvelles Technologies et Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire. Ils ont sélectionné un matériel pédagogique exceptionnel, destiné à la préparation d'un bagage de connaissances spécialisées pour le diplômé. Grâce à leur propre expérience et aux études les plus reconnues, les enseignants montreront des cas types et des formats différents pour que le sujet soit compris de manière simple.





“

TECH a sélectionné des experts en Histoire, en Géographie et dans des domaines connexes pour vous fournir le contenu le plus exclusif et vous permettre d'atteindre un profil professionnel de haut niveau et à la pointe de la modernité"

Direction



Dr Belso Delgado, Marina

- ◆ Historienne de l' Art et chercheuse
- ◆ Guide du musée de la cathédrale de Murcia
- ◆ Évaluations externes Magazine Eviterna
- ◆ Stages extrascolaires Musée Salzillo
- ◆ Doctorat en Histoire de l'Art de l'Université de Murcia
- ◆ Licence en Histoire de l'Art de l'Université de Murcia
- ◆ Stagiaire Musée de la Semaine Sainte de Crevillente
- ◆ Master en Gestion et Recherche du Patrimoine Historique, Artistique et Culturel. Université de Murcia
- ◆ Sculpture et sculpteurs. Académies Royales d'Espagne
- ◆ Membre de l'équipe culturelle de la Municipalité du District Centre Est de Murcia

Professeurs

Mme Carbonell Andreu, Andrea

- ◆ Histoire de l'Art
- ◆ Master en Patrimoine Culturel: identification, analyse et gestion, Université de Valence

M. Gálvez Ruiz, Antonio

- ◆ Analyste des Prix chez Aliseda Inmobiliaria
- ◆ Technicien de Contrôle chez Anida

Mme Antón López, Estefanía

- ◆ Spécialiste des Compétences Numériques pour destinations touristiques et agences de voyage
- ◆ Expert en Catalogage des matériaux et des Fonds bibliographiques du Musée de Pusol

M. Pueyo García, Luis

- ◆ Professeur de Sciences Sociales, Géographie, Histoire et Histoire de l'Art
- ◆ Chef du Département pédagogique (IES La Torreta, Elche)



04

Structure et contenu

Avec une structure et un contenu conçus par des spécialistes du sujet d'étude, ce Certificat Avancé vise à ce que le diplômé obtienne les connaissances les plus pointues sur les Nouvelles Technologies et la Gamification pour l'enseignement de la Géographie et de l'Histoire dans l'Éducation Primaire. Il y aura 450 heures d'étude, organisées selon l'emploi du temps de l'étudiant, sans aucune restriction. Vous disposerez d'une série de vidéos détaillées, d'articles de recherche, de lectures complémentaires, d'images, de diagrammes et de bien d'autres choses encore. Le tout accessible depuis votre dispositif favori doté d'une connexion internet, une façon moderne et confortable d'étudier.



“

Ce programme contient les principales nouveautés concernant les Technologies et la Gamification pour l'enseignement de la Géographie et de l'Histoire en École Primaire"

Module 1. Le projet d'enseignement et les unités pédagogiques

- 1.1. Objectif et utilisation d'une unité pédagogique
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'une unité pédagogique?
 - 1.1.2. Objectifs et finalité de l'enseignement
- 1.2. Programmation d'une unité pédagogique
 - 1.2.1. Éléments que doit comporter une unité pédagogique
 - 1.2.2. Contenu: conceptuel, procédural et comportemental
- 1.3. Stratégies méthodologiques de l'unité pédagogique
 - 1.3.3. Méthodes de réalisation d'une unité pédagogique
 - 1.3.4. Techniques de développement d'une unité pédagogique
- 1.4. Activités et durées estimées
 - 1.4.1. Activités théoriques pour l'unité pédagogique
 - 1.4.2. Activités pratiques pour l'unité pédagogique
 - 1.4.3. Estimation de la période consacrée aux activités. Programme
 - 1.4.4. Ressources pédagogiques: espaces, textes, documents et autres matériels
- 1.5. Ressources pour une unité pédagogique
 - 1.5.1. Espaces
 - 1.5.2. Documents écrits
 - 1.5.3. Autres matériaux
- 1.6. Critères d'évaluation
 - 1.6.1. Techniques d'évaluation du sujet
 - 1.6.2. Instruments et activités d'évaluation
 - 1.6.3. La qualification de l'étudiant: mécanismes de suivi
- 1.7. Autres éléments
 - 1.7.1. Contribution d'une unité pédagogique aux compétences de base de l'apprenant
 - 1.7.2. Prise en compte de la diversité
 - 1.7.3. Le tableau récapitulatif de l'unité
 - 1.7.4. Conclusions de la programmation
- 1.8. Unités pédagogiques en Sciences Sociales
 - 1.8.1. Considérations préliminaires
 - 1.8.2. Développement d'une unité pédagogique en Sciences Sociales: justification du contenu
 - 1.8.3. Compétences générales et spécifiques à la discipline
 - 1.8.4. Planification du programme d'études
 - 1.8.5. Conception et structure d'une unité pédagogique pour les Sciences Sociales





- 1.9. Méthodes et stratégies d'enseignement et d'apprentissage des Sciences Sociales
 - 1.9.1. Intégration de la Méthode Historique dans l'enseignement des Sciences Sociales
 - 1.9.2. Stratégies coopératives pour la reconstruction de la connaissance sociale: résolution de problèmes, simulations, études de cas, etc

Module 2. Utilisation des Nouvelles Technologies en Géographie et en Histoire à l'École Primaire

- 2.1. Introduction aux TIC dans le monde de l'éducation: évolution et impact
 - 2.1.1. Modernisation de la salle de classe: les premières tentatives
 - 2.1.2. Évolution de la technologie dans l'éducation
 - 2.1.3. Impact sur le développement éducatif et sociologique de l'apprenant
- 2.2. Principales fonctions et niveaux d'intégration
 - 2.2.1. Fonctions de base des TIC dans la salle de classe. Complément de l'enseignement
 - 2.2.2. Les TIC comme outil d'intégration sociale
- 2.3. Avantages et inconvénients des TIC en classe Bonnes pratiques
 - 2.3.1. Avantages de leur application à l'école
 - 2.3.2. Inconvénients de leur application à l'école
 - 2.3.3. Recommandations pour l'utilisation en classe
- 2.4. L'image en tant que ressource pédagogique
 - 2.4.1. Le rôle de l'image en tant que document graphique pédagogique de base
 - 2.4.2. L'importance actuelle de la culture visuelle
 - 2.4.3. La complexité de la lecture d'images et son application en classe: cohérence avec l'âge et le contenu enseigné
- 2.5. La vidéo et son application didactique
 - 2.5.1. Les fonctions de la vidéo en classe
 - 2.5.2. La vidéo en tant que médiateur d'apprentissage, par opposition à d'autres médias
- 2.6. Les TIC en Géographie et en Histoire
 - 2.6.1. Comment aborder les Sciences Sociales par le biais des nouvelles technologies
 - 2.6.2. Évaluation de la disponibilité technologique de l'élève et du centre éducatif
 - 2.6.3. Liste des TIC applicables à la Géographie et à l' Histoire pour enfants en École Primaire

- 2.7. Patrimoine Culturel, musées et TIC
 - 2.7.1. Vers la modernisation des performances du Patrimoine Culturel et de sa communication
 - 2.7.2. Les TIC pour les étudiants dans les monuments du patrimoine
 - 2.7.3. Le nouveau concept de musée: les TIC et les visiteurs scolaires
- 2.8. L'éducation artistique et l'adéquation des TIC
 - 2.8.1. Qu'est-ce que l'éducation artistique? Contributions au développement des enfants et lien avec la Géographie et l'Histoire
 - 2.8.2. La créativité à travers les nouvelles technologies. Ressources pédagogiques
 - 2.8.3. Avantages et inconvénients des TICs en éducation artistique
- 2.9. Nouvelles propositions de ressources technologiques et leur application en classe
 - 2.9.1. Outils de communication, de discussion et de collaboration
 - 2.9.2. Outils d'organisation et d'échange de fichiers
 - 2.9.3. Applications mobiles
 - 2.9.4. Projets 3D, réalité virtuelle et autres

Module 3. On joue en classe?

- 3.1. Le jeu en classe Théorie, évolution et importance en tant qu'outil d'apprentissage
 - 3.1.1. Qu'est-ce que le jeu didactique? Approches théoriques et autres points de vue
 - 3.1.2. Buts et objectifs éducatifs du jeu
 - 3.1.3. Évolution du jeu en classe
 - 3.1.4. Le jeu et le développement des compétences par domaines
- 3.2. Mémoire vs expérience Avantages et inconvénients
 - 3.2.1. Questions relatives à la mémorisation des données: Bénéfique ou contre-productive? Son application au jeu
 - 3.2.2. Le rôle des sens comme outil de jeu
- 3.3. Aspects pertinents de son fonctionnement dans l'enseignement. Le jeu en tant qu'instrument de socialisation et de transmission de valeurs
 - 3.3.1. Utilisation du jeu à des fins éducatives
 - 3.3.2. Enseigner à jouer et apprendre en jouant
 - 3.3.3. Stratégies de prise en compte de la diversité
 - 3.3.4. Étude des activités psychologiques pendant le jeu





- 3.4. La conception du jeu en classe: lignes directrices à prendre en compte
 - 3.4.1. Caractéristiques générales du jeu didactique
 - 3.4.2. Étapes de son élaboration
 - 3.4.3. Format du jeu éducatif
 - 3.4.4. Règles du jeu
 - 3.4.5. Matériel disponible
- 3.5. Le rôle de l'enseignant dans le concept de Jeu
 - 3.5.1. Compétences à prendre en compte
 - 3.5.2. Suggestions préalables à la mise en place d'un jeu
 - 3.5.3. Modèles et schémas à suivre
 - 3.5.4. Le rôle de l'enseignant dans le développement de l'activité
- 3.6. Jeu et TIC
 - 3.6.1. L'introduction de la technologie dans le jeu
 - 3.6.2. Exemples significatifs
- 3.7. Géographie et jeu
 - 3.7.1. Composantes géographiques qu'un jeu doit posséder
 - 3.7.2. Exemples significatifs
- 3.8. L'Histoire et le jeu
 - 3.8.1. Composantes historiques qu'un jeu doit posséder
 - 3.8.2. Exemples significatifs
- 3.9. Le Patrimoine Culturel: un autre terrain de jeu
 - 3.9.1. Initiation à l'étude du patrimoine par le jeu
 - 3.9.2. Jouer avec le patrimoine: méthodes et contributions à l'apprentissage
 - 3.9.3. Exemples significatifs

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***.





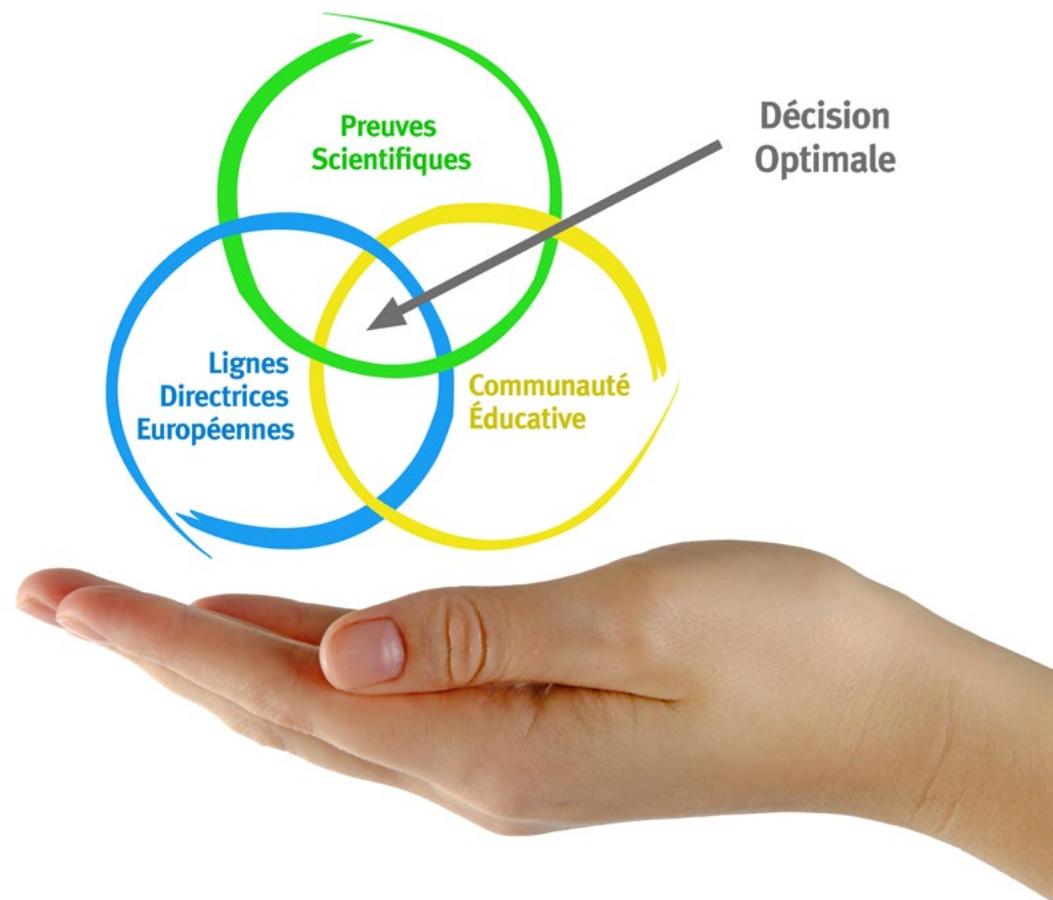
“

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 Avancé en Nouvelles Technologies et 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 Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et obtenez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous déplacer ou à vous
acquitter de formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Nouvelles Technologies et 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 Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

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

N.º d'heures officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



Certificat Avancé
Nouvelles Technologies
et Gamification en
Géographie et en Histoire
dans l'Enseignement
Primaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Nouvelles Technologies et Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire

