

Certificat

Gamification en Géographie et en
Histoire dans l'Enseignement Primaire



Certificat

Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/sciences-humaines/cours/gamification-geographie-histoire-enseignement-primaire

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie d'étude

page 20

06

Diplôme

page 30

01

Présentation du programme

Les Sciences Sociales ont pour objectif d'étudier l'être humain dans sa globalité, ce qui nécessite des connaissances issues de nombreuses autres disciplines qui composent les Sciences Sociales : Géographie, Histoire, Politique, Économie, Anthropologie, Démographie, Sociologie, etc.





“

Ce Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire vous permettra d'acquérir une certaine assurance dans l'exercice de votre profession, ce qui vous aidera à vous épanouir sur le plan personnel et professionnel”

S'il est important que l'élève connaisse les réalités sociales, les modes de pensée, les modes de vie, etc. du passé, il est fondamental qu'il connaisse la situation sociale actuelle, les éléments qui la composent, les mécanismes permettant de s'y développer, etc. En ce sens, les programmes scolaires actuels de l'Enseignement Primaire adaptent les notions à enseigner en fonction du niveau éducatif. Par exemple, dans les premières années du primaire, on enseigne aux élèves des notions relatives aux relations et aux constructions sociales telles que la famille, l'école, les amis, etc., puis on élargit ces notions aux villages, aux villes, à l'organisation des territoires, à l'État, à l'Union Européenne et à ses institutions, etc. En définitive, tous ces éléments apportent aux élèves des connaissances qui les aident à comprendre la réalité sociale dans laquelle ils vivent et comment celle-ci est structurée, mais leur fournissent également des connaissances qui leur serviront d'outils pour évoluer facilement dans ce monde.

Ce programme offre des compétences dans les disciplines de la géographie et de l'histoire aux élèves du primaire dans une perspective patrimoniale, c'est-à-dire l'enseignement de l'importance du Patrimoine Culturel, de sa conservation et de sa mise en valeur à travers l'apprentissage des sciences sociales dispensées dans les premières années de l'école, dans le but non seulement de préparer les étudiants de ce Certificat aux matières didactiques des deux disciplines, mais aussi de les préparer à l'éducation au Patrimoine Culturel, afin qu'ils puissent transmettre les valeurs qui y sont implicites et qui font partie du développement cognitif, sensoriel, social et culturel de l'enfant. Il comprend également des ressources et des stratégies très utiles pour élaborer les programmes de chaque cours, afin de faciliter le processus d'enseignement et d'apprentissage des étudiants du Certificat et la mise en pratique des connaissances acquises.

Ce **Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Développement de plus de 75 cas pratiques présentés par des experts en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire
- ♦ Ses contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques rassemblent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines indispensables à l'exercice professionnel
- ♦ Nouveautés concernant la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire
- ♦ Contient des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Avec un accent particulier sur les méthodologies innovantes en matière de Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Actualisez vos connaissances grâce au programme de Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire



Ce Certificat peut être le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme de mise à jour pour deux raisons : en plus de mettre à jour vos connaissances en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire, vous obtiendrez un diplôme de Certificat délivré par TECH Global University"

Son corps enseignant comprend des professionnels issus du milieu de la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire, qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus appartenant à des sociétés de référence et à des 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 les Problèmes, grâce auquel l'éducateur doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'éducateur bénéficiera de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif mis au point par des experts reconnus dans le domaine de la Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire, et possédant une grande expérience de l'enseignement.

Augmentez votre confiance dans la prise de décision en actualisant vos connaissances grâce à ce Certificat.

Profitez de cette occasion pour découvrir les dernières avancées en matière de Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire et améliorer l'attention portée à vos élèves.



02 Objectifs

Le Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire vise à faciliter le travail des professionnels qui travaillent avec des élèves du primaire.



“

Ce Certificat est conçu pour vous permettre d'actualiser vos connaissances en matière de Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire, avec l'utilisation des dernières technologies éducatives, afin de contribuer avec qualité et sécurité à la prise de décision et au suivi de ces élèves”



Objectifs généraux

- ♦ Définir le programme des Sciences Sociales
- ♦ Acquérir des connaissances et des compétences liées à la Didactique de la Géographie et de l'Histoire destinées aux élèves de l'École Primaire, dans une perspective d'intégration et d'éthique où le Patrimoine Culturel est le lien commun entre les branches qui englobent les Sciences Sociales
- ♦ Utiliser les outils nécessaires pour mettre en pratique les connaissances acquises, ainsi que pour élaborer et défendre, avec les arguments nécessaires, les solutions aux éventuels problèmes 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 matières de la Géographie et de l'Histoire
- ♦ Promouvoir en classe, à travers ces matières, une éducation démocratique, critique et diversifiée, 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 les fonctions qu'il exerce et son rôle dans le développement cognitif de l'élève
- ♦ Appliquer les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) en classe qui peuvent contribuer de manière bénéfique au bon fonctionnement de la classe et à l'apprentissage des élèves
- ♦ Acquérir des compétences permettant à l'étudiant du programme d'interconnecter les matières de Géographie et d'Histoire avec d'autres disciplines, afin d'innover et d'enrichir le processus d'enseignement et d'apprentissage dans la salle de classe





Objectif spécifique

- ♦ Définir des stratégies d'adaptation du jeu à la dynamique quotidienne de la classe

“

Saisissez cette opportunité et franchissez le pas pour vous mettre à jour sur les dernières nouveautés en matière de Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire”

03

Direction de la formation

Le programme comprend des experts de référence en matière de Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle. Par ailleurs, d'autres experts au prestige reconnu participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire.



“

Apprendre des professionnels de référence, les derniers développements dans les procédures en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire”

Direction



Mme Belso Delgado, Marina

- ♦ Historienne de l'Art et chercheuse
- ♦ Master en Recherche et Gestion du Patrimoine Historique et Artistique (Université de Murcie)

Professeurs

Mme Antón López, Estefanía

- ♦ Humaniste
- ♦ Master en Protection du Patrimoine Historique et Artistique L'héritage d'Al-Andalus (Université de Grenade)

Mme Carbonell Andreu, Andrea

- ♦ Historienne de l'Art
- ♦ Master en Patrimoine Culturel : identification, analyse et gestion (Université de Valence)
- ♦ Étudiante en Licence de Géographie et d'Histoire

M. Gálvez Ruiz, Antonio

- ♦ Architecte
- ♦ Master en Architecture (Université Antonio de Nebrija, Madrid) et Master en Formation des Enseignants du Secondaire Obligatoire, du Baccalauréat et de la Formation Professionnelle (Université Polytechnique de Madrid)

M. Pueyo García, Luis

- ♦ Historien et professeur de Sciences Sociales, Géographie, Histoire et Histoire de l'Art
- ♦ Chef du Département pédagogique (I.E.S La Torreta, Elche)
- ♦ Master en Histoire et Identités Hispaniques dans la Méditerranée Occidentale



04

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs établissements d'enseignement et universités du monde, conscients de l'importance actuelle d'une formation innovante et engagés dans un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies éducatives.



“

Ce Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché”

Module 1. On joue en classe ?

- 1.1. Le jeu en classe. Théorie, évolution et importance en tant qu'outil d'apprentissage
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un jeu didactique ? Approches théoriques et autres points de vue
 - 1.1.2. Objectifs et finalités éducatives du jeu
 - 1.1.3. Évolution du jeu en classe
 - 1.1.4. Le jeu et le développement des compétences
- 1.2. La mémoire contre l'expérience. Avantages et inconvénients
 - 1.2.1. Aspects liés à la mémorisation des données : bénéfique ou contre-productif ? Son application dans le jeu
 - 1.2.2. Le rôle des sens comme outil de jeu
- 1.3. Aspects pertinents de son fonctionnement dans l'enseignement. Le jeu comme moyen de socialisation et de transmission de valeurs
 - 1.3.1. L'exploitation ludique à des fins éducatives.
 - 1.3.2. Apprendre à jouer et apprendre en jouant
 - 1.3.3. Stratégie d'attention à la diversité
 - 1.3.4. Étude des activités psychologiques pendant le jeu
- 1.4. Conception du jeu en classe : lignes directrices à prendre en compte
 - 1.4.1. Caractéristiques générales du jeu didactique
 - 1.4.2. Étapes de sa conception
 - 1.4.3. Format du jeu didactique
 - 1.4.4. Règles du jeu
 - 1.4.5. Matériel disponible
- 1.5. Le rôle de l'enseignant dans le jeu
 - 1.5.1. Compétences à prendre en compte
 - 1.5.2. Suggestions préalables avant la réalisation d'un jeu
 - 1.5.3. Modèles et exemples à suivre
 - 1.5.4. Le rôle de l'enseignant pendant le déroulement de l'activité



- 1.6. Le jeu et les TIC
 - 1.6.1. L'introduction de la technologie dans le jeu
 - 1.6.2. Exemples significatifs
- 1.7. La Géographie et le jeu
 - 1.7.1. Éléments géographiques que doit comporter un jeu
 - 1.7.2. Exemples significatifs
- 1.8. L'Histoire et le jeu
 - 1.8.1. Éléments historiques indispensables à un jeu
 - 1.8.2. Exemples significatifs
- 1.9. Le Patrimoine Culturel : un autre terrain de jeu
 - 1.9.1. Initiation à l'étude du patrimoine à travers le jeu
 - 1.9.2. Jouer avec le Patrimoine : méthodes et contributions à l'apprentissage
 - 1.9.3. Exemples significatifs

“

*Une expérience de formation unique,
clé et décisive pour stimuler votre
développement professionnel”*

05

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100 % en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH vous prépare à relever de nouveaux défis
dans des environnements incertains et à réussir
votre carrière”*

L'étudiant : la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct
(auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100 % en ligne : le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats : textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux :

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
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.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice Global Score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation : le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme :



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

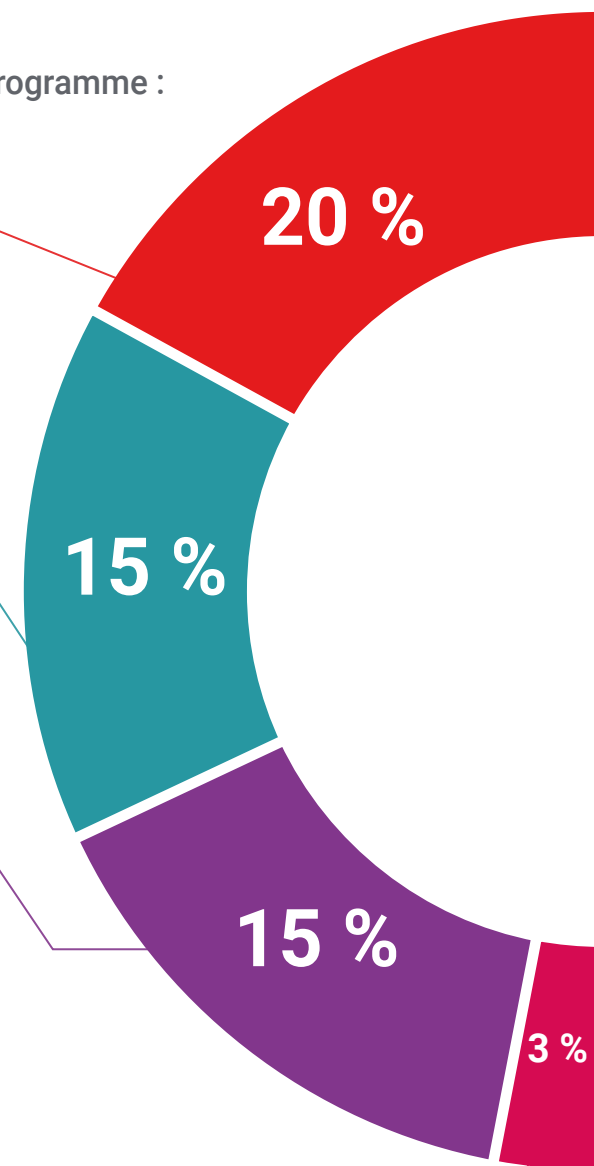
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

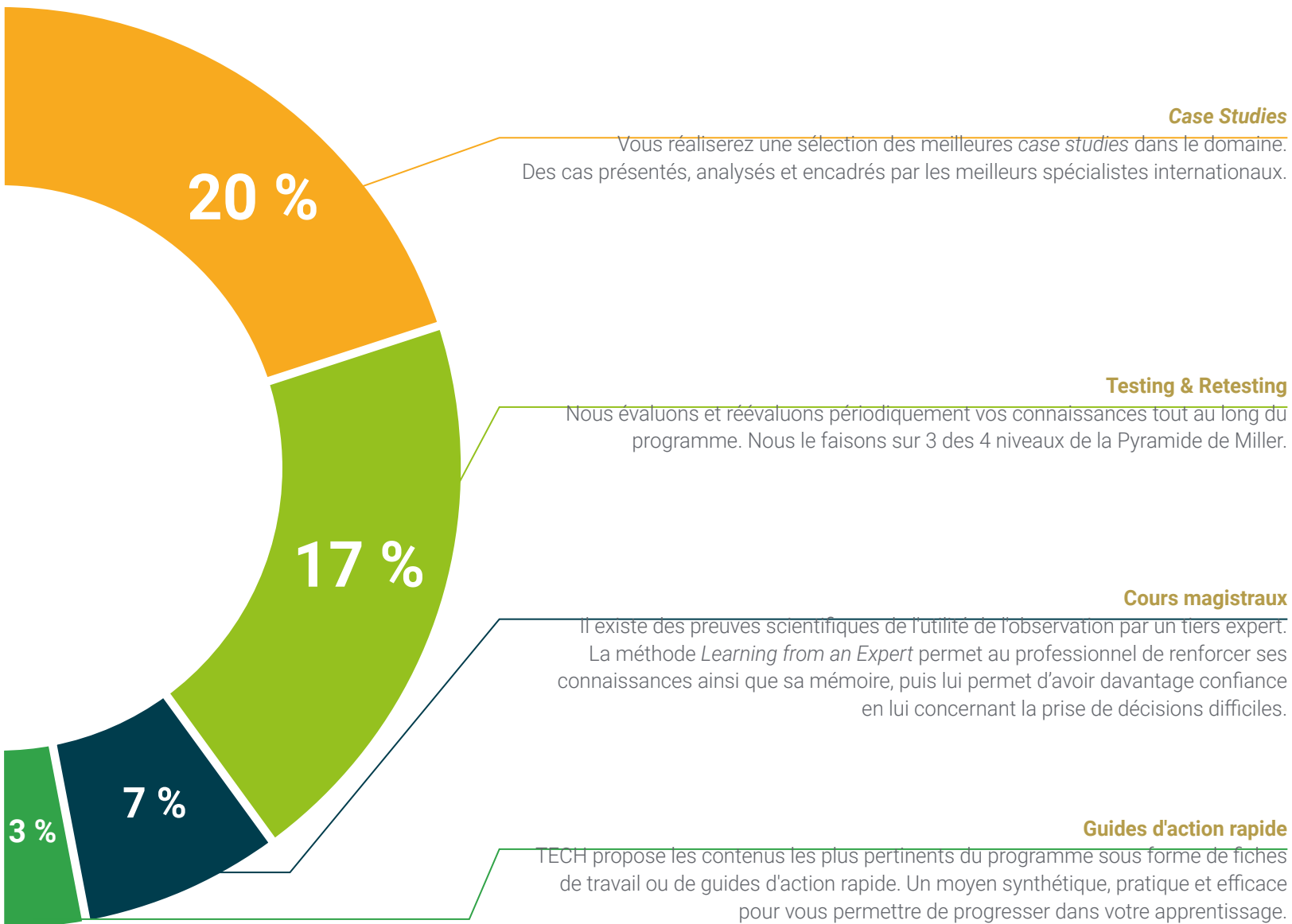
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





06 Diplôme

Le Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Global University.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat en Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

TECH Global University est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

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

Modalité : **en ligne**

Durée : **6 semaines**

Accréditation : **6 ECTS**





Certificat

Gamification en Géographie
et en Histoire dans
l'Enseignement Primaire

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Certificat

Gamification en Géographie et en Histoire dans l'Enseignement Primaire