

Corso Universitario

Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria



Corso Universitario Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/scienze-umanistiche/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 di studio

pag. 20

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Le Scienze Sociali hanno lo scopo di indagare l'essere umano nella sua totalità e per questo è necessaria una conoscenza che sia configurata da molte altre conoscenze nate dalle diverse discipline che compongono le Scienze Sociali: Geografia, Storia, Politica, Economia, Antropologia, Demografia, Sociologia, ecc.





“

Questo Corso Universitario in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria genererà un senso di sicurezza nello svolgimento della tua attività, che ti aiuterà a crescere personalmente e professionalmente"

Sebbene sia importante che lo studente conosca le realtà sociali, i modi di pensare, gli stili di vita, ecc., del passato, è fondamentale che conosca la situazione sociale attuale, gli elementi che la compongono, i meccanismi per potersi sviluppare in essa, ecc. In questo senso, i piani di studi dell'attuale Scuola Primaria adattano le nozioni da impartire secondo il livello educativo. Ad esempio, nei primi livelli della Scuola Primaria allo studente vengono fornite conoscenze relative alle relazioni e ai costrutti sociali come famiglia, scuola, amici, ecc., ed è esteso a villaggi, città, organizzazione dei territori, Stato, Unione Europea e i suoi organismi, ecc. In definitiva, tutti questi elementi forniscono allo studente conoscenze che lo aiutano a comprendere la realtà sociale in cui vive e come questa è strutturata, ma fornisce anche conoscenze che gli serviranno da strumento per essere in grado di affrontare questo mondo con facilità.

Questo programma offre competenze nelle discipline della Geografia e della Storia per gli studenti della Scuola Primaria da una prospettiva patrimoniale, vale a dire l'insegnamento dell'importanza del patrimonio culturale, la sua conservazione e valorizzazione attraverso l'apprendimento delle scienze sociali insegnate nei primi corsi della scuola, al fine non solo di preparare gli studenti di questo Corso Universitario nelle materie di didattica di entrambe le materie, ma di prepararlo all'educazione sul Patrimonio Culturale, e che possa così trasmettere i valori che ciò comporta e che fanno parte dello sviluppo cognitivo, sensoriale, sociale e culturale del bambino. Inoltre, include risorse e strategie di grande aiuto per l'elaborazione dei piani di studio di ogni lezione di classe, al fine di facilitare il processo di insegnamento-apprendimento dello studente del Corso Universitario e la messa in pratica di quanto appreso.

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

Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 75 casi pratici presentati da esperti in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità sulla Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare attenzione alle metodologie innovative in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria
- ♦ Disponibilità dei contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con connessione internet



Aggiorna le tue conoscenze grazie al programma di Corso Universitario in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria"

“

Questo Corso Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria, otterrai una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University”

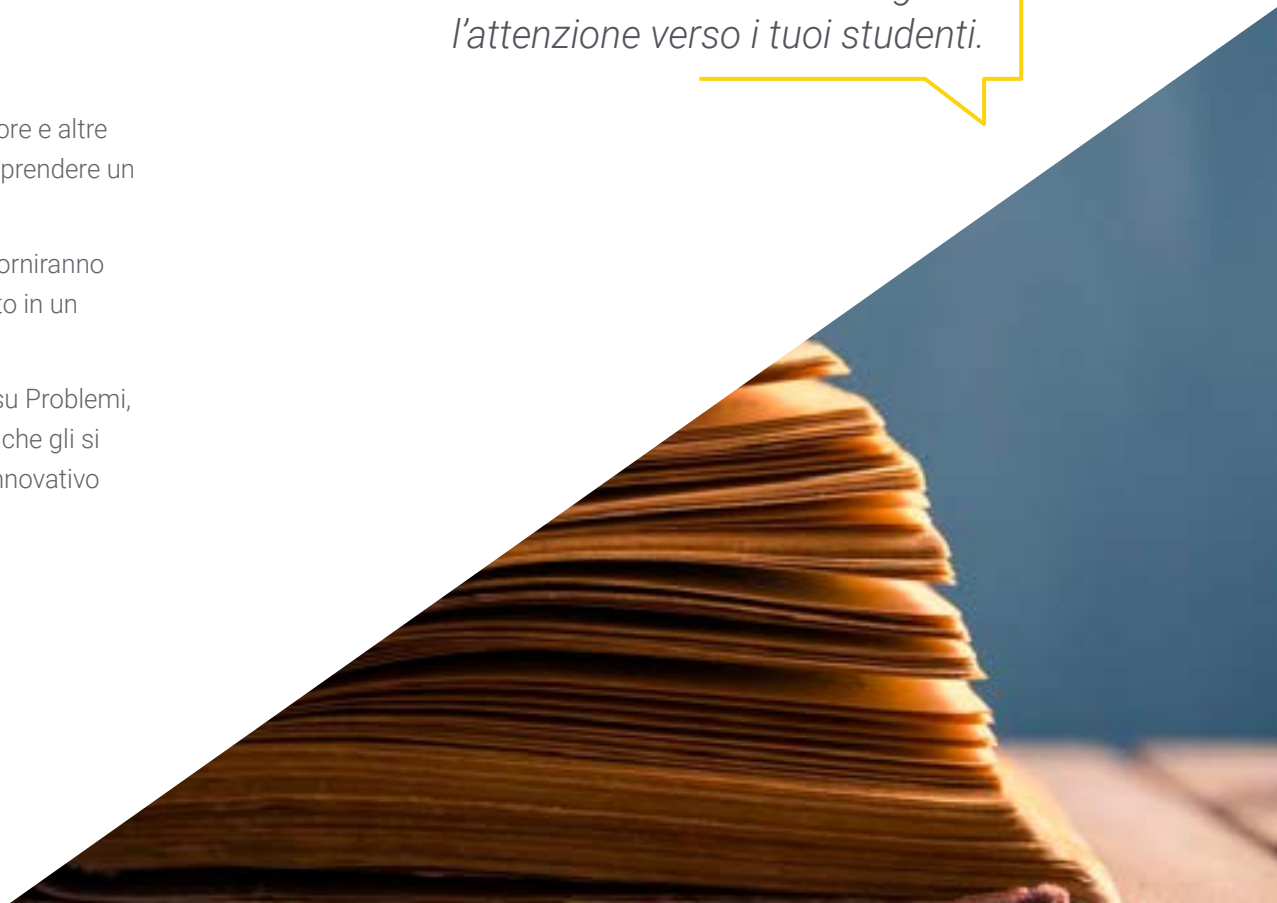
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

Impara a prendere decisioni con maggiore sicurezza aggiornando le tue conoscenze grazie a questo Corso Universitario.

Cogli l'opportunità di conoscere gli ultimi aggiornamenti in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria e migliora l'attenzione verso i tuoi studenti.



02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria è volto a facilitare l'azione del professionista dedicato a lavorare con gli studenti di scuola primaria.



“

Questo Corso Universitario è orientato affinché tu riesca ad aggiornare le tue conoscenze in TGamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria, con l'impiego della più recente tecnologia educativa, per contribuire con qualità e sicurezza al processo decisionale e al follow-up degli studenti”



Obiettivi generali

- ♦ Definire il piano di studi delle Scienze Sociali
- ♦ Acquisire conoscenze e competenze relative alla Didattica della Geografia e della Storia rivolte agli studenti 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
- ♦ Progettare 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, nel potenziamento 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.
- ♦ 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 contribuire al buon funzionamento della classe e all'apprendimento degli studenti
- ♦ Acquisire competenze che permettano allo studente di interconnettere le materie di Geografia e Storia con altre discipline, al fine di innovare e arricchire il processo di insegnamento-apprendimento in classe





Obiettivo specifico

- ♦ Definire strategie per adattare il gioco alle dinamiche di routine della classe

“

Approfitta di questa opportunità e rimani aggiornato sugli ultimi sviluppi in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria”

03

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende i maggiori esperti in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria, che contribuiscono con la loro esperienza a questa preparazione. Altri esperti di riconosciuto prestigio partecipano inoltre alla pianificazione e all'elaborazione del programma, completandolo in modo interdisciplinare.



“

*Impara da professionisti autorevoli, le ultime novità
riguardo le procedure relative alla Gamification in
Geografia e Storia nella Scuola Primaria”*

Direzione



Dott.ssa Belso Delgado, Marina

- ♦ Storica dell'Arte e ricercatrice
- ♦ Master in Ricerca e Gestione del Patrimonio Storico-Artistico (Università di Murcia)

Personale docente

Dott.ssa Antón López, Estefanía

- ♦ Umanista
- ♦ Master in Tutela del Patrimonio Storico-Artistico L'eredità di Al-Andalus (Università di Granada)

Dott.ssa Carbonell Andreu, Andrea

- ♦ Storica dell'Arte
- ♦ Master Universitario in Patrimonio Culturale: identificazione, analisi e gestione (Università di Valencia)

- ♦ Studentessa del Corso di Laurea in Geografia e Storia

Dott. Gálvez Ruiz, Antonio

- ♦ Architetto
- ♦ Master di Abilitazione all'Architettura (Università Antonio de Nebrija, Madrid) e Master in Formazione degli Insegnanti di Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado e Formazione Professionale (Università Politecnica di Madrid)

Dott. Pueyo García, Luis

- ♦ Storico e Insegnante di Scienze Sociali, Geografia, Storia e Storia dell'Arte
- ♦ Direttore del Dipartimento di Didattica (I.E.S La Torreta, Elche)
- ♦ Master in Storia e Identità Ispaniche nel Mediterraneo Occidentale



04

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata da un personale di professionisti provenienti dai migliori centri educativi e dalle migliori università, consapevoli dell'importanza di una preparazione e un aggiornamento costanti del proprio lavoro e che si impegnano a impartire un insegnamento di qualità basato sulle nuove tecnologie educative.



“

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

Modulo 1. Giochiamo in classe?

- 1.1. Il gioco in aula: Teoria, evoluzione e importanza come strumento di apprendimento
 - 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: vantaggiosa o controproducente? L'applicazione del 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. Lo 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 del gioco 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. Le 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. Suggestimenti 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. Il gioco e le TIC
 - 1.6.1. L'introduzione della tecnologia nel gioco
 - 1.6.2. Esempi significativi
- 1.7. La geografia e il gioco
 - 1.7.1. Componenti geografici che un gioco deve avere
 - 1.7.2. Esempi significativi
- 1.8. La storia e il gioco
 - 1.8.1. Componenti storici che un gioco deve avere
 - 1.8.2. Esempi significativi
- 1.9. Il 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

“

*Un'esperienza educativa unica,
chiave e decisiva per potenziare il
tuo sviluppo professionale"*

05

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto.

Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



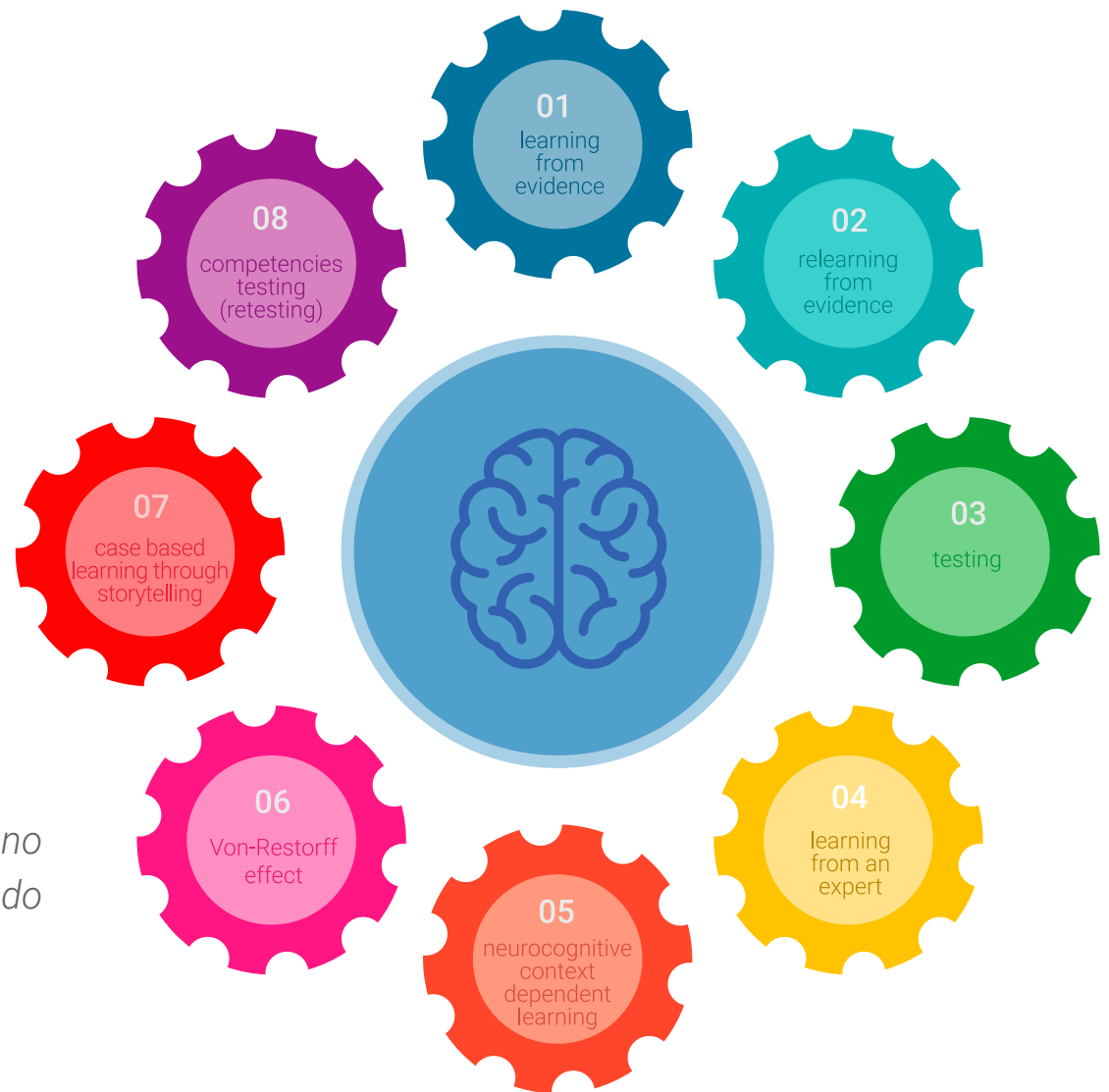
Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

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

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

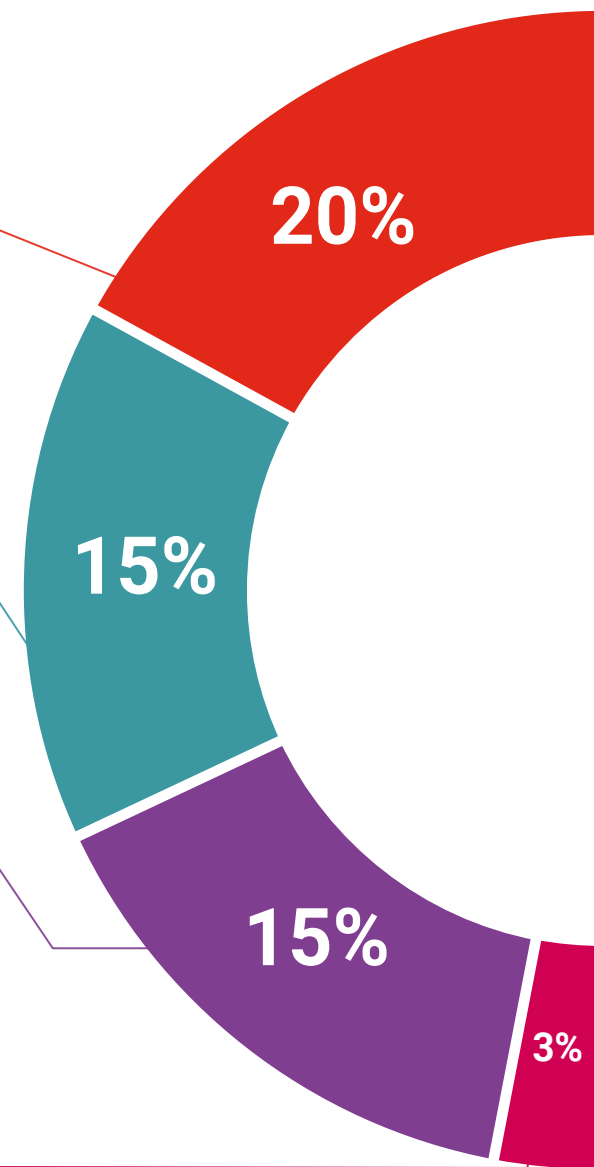
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

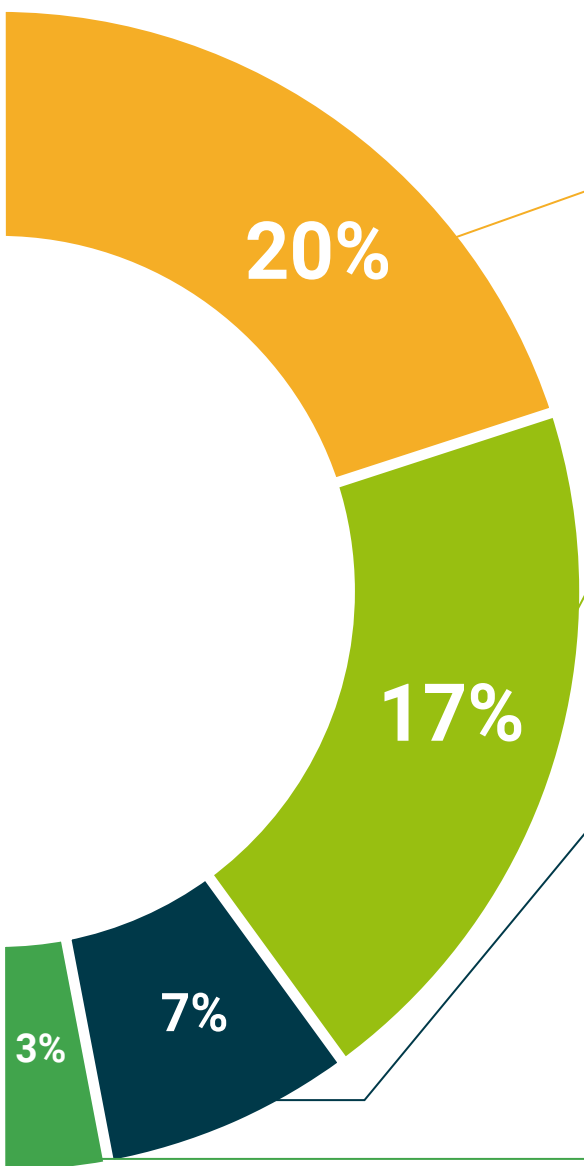
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Gamification in 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 Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (***bollettino ufficiale***). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

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

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**





Corso Universitario
Gamification in
Geografia e Storia nella
Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria