

# Master Privato

## Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria





**tech** università  
tecnologica

## Master Privato Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/master/master-didattica-geografia-storia-scuola-primaria](http://www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/master/master-didattica-geografia-storia-scuola-primaria)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Competenze

---

*pag. 14*

04

Direzione del corso

---

*pag. 18*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 22*

06

Metodologia

---

*pag. 32*

07

Titolo

---

*pag. 40*

# 01

# Presentazione

L'insegnamento è fondamentale nello sviluppo culturale. Per questo motivo, il lavoro dei docenti è fondamentale per trasmettere la saggezza al futuro della società. Tra le materie che spiccano nel piano di studi della Scuola Primaria esistono la Geografia e la Storia, entrambe di vitale importanza nello sviluppo accademico degli alunni, poiché è grazie a queste materie che essi sono in grado di sviluppare un pensiero critico sul contesto attuale. Su questa base, TECH ha sviluppato un programma completo 100% online con il quale l'insegnante potrà apprendere le strategie con i migliori risultati per i bambini dai 6 ai 12 anni. Un'opportunità unica per implementare l'uso delle TIC in classe nel tuo progetto di insegnamento attraverso un'esperienza accademica senza precedenti.





“

*Un programma innovativo e multidisciplinare che ti aiuterà a reinventare le tue lezioni di Geografia e Storia nella Scuola Primaria in modalità 100% online"*

In una lettera scritta nel 2002, in cui si chiedeva un'istruzione di base gratuita e di qualità per tutti i bambini, Nelson Mandela ha affermato: *"L'educazione è l'arma più potente che si può usare per cambiare il mondo"*. Ed è così. L'insegnamento crea cultura e conoscenza, trasmette valori e genera interesse nei futuri medici, ingegneri, avvocati, designer, artisti, ecc. I professionisti dell'insegnamento svolgono quindi un ruolo fondamentale nello sviluppo della società e devono essere preparati ad assumersi le responsabilità che questo comporta in modo efficace e garantito.

Per rispondere alle esigenze dell'attuale contesto accademico della Scuola Primaria con la creazione di unità didattiche innovative e complete, TECH ha creato questo Master Privato in Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria. Si tratta di un'esperienza accademica che porterà le conoscenze dello specialista ai massimi livelli attraverso le strategie educative più efficaci del momento.

A tal fine, avranno a disposizione 1.500 ore di materiale vario, con cui potranno lavorare su aspetti quali lo sviluppo di progetti didattici, la progettazione di attività ricreative legate a queste materie e l'implementazione delle TIC in classe. Inoltre, porrà particolare enfasi sullo sviluppo di valori come la compagnia, l'uguaglianza e la solidarietà attraverso giochi e pratiche dinamiche e divertenti per i bambini tra i 6 e i 12 anni.

Di conseguenza, gli studenti perfezioneranno le loro competenze come professionisti dell'insegnamento in soli 12 mesi e in modalità 100% online. TECH disegna tutti i suoi corsi di specializzazione in modo tale che gli studenti non debbano frequentare le lezioni in presenza o seguire orari ristretti, ma offre esperienze accademiche su misura in cui sono loro a decidere quando connettersi e da dove, grazie alla compatibilità del suo Campus Virtuale con qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.

Questo **Master Privato in Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Educazione e Scienze Umanistiche
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni e pratiche riguardo alle discipline 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 mobile dotato di connessione a internet



*Avrai a disposizione 1.500 ore di materiale vario, compresi i contenuti didattici che potrai utilizzare in classe"*

“

*Un'esperienza accademica senza orari o lezioni frontali, a cui si può accedere da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet, sia esso un tablet, un PC o un telefono cellulare"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, 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 il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Lavorerai nella creazione di unità didattiche divertenti e attraenti, che immergeranno i tuoi studenti nella Storia in modo dinamico.*

*Impara a gestire in modo sostenibile l'estrazione dell'acqua e le risorse idriche e contribuisce al progresso dell'umanità.*



# 02 Obiettivi

TECH, in quanto università, è consapevole dell'importanza di una buona preparazione. Per questo motivo, offre programmi come questo Master Privato, disegnato con l'obiettivo di fornire ai docenti le migliori competenze professionali per affrontare l'ambiente accademico nel modo più efficace e vantaggioso per i loro studenti. Per questo motivo gli studenti che decidono di seguire questo programma avranno accesso alle informazioni didattiche più innovative ed esaustive, che potranno applicare nelle loro classi per creare giornate in cui i bambini si divertono a imparare la Geografia e la Storia.





“

*Se sei alla ricerca di una comprensione più approfondita del contributo delle unità didattiche alle competenze di base degli studenti, questo programma è perfetto per te"*



## Obiettivi generali

- ◆ Definire il curricolo 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 branche 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, nella formazione 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 e 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 dare un contributo positivo al buon funzionamento della classe e all'apprendimento degli studenti
- ◆ Acquisire competenze per cui lo studente del programma sia in grado di interconnettere le materie di Geografia e Storia con altre discipline, per innovare e arricchire il processo di insegnamento-apprendimento in classe





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Contenuti di base

- ♦ Definire cosa sono le Scienze Sociali, la loro evoluzione e importanza all'interno del piano di studi della Scuola Primaria, le nuove tendenze e gli approcci didattici a queste materie come alternative al modello di apprendimento tradizionale
- ♦ Stabilire il rapporto tra il Patrimonio Culturale nelle materie di Geografia e Storia e la sua attuale attenzione e sviluppo in classe, nonché le linee guida da seguire per poter redigere un adeguato piano preliminare su cui basare la lezione che verrà poi tenuta in classe

### Modulo 2. 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 3. Il ruolo del maestro

- ♦ Sviluppare abilità e tecniche appropriate di comunicazione in pubblico e di comportamento per creare un ambiente didattico favorevole in classe, al fine di migliorare e potenziare la capacità di apprendimento degli studenti
- ♦ Conoscere in dettaglio le tecniche espositive più innovative per migliorare il comportamento in classe

### Modulo 4. L'insegnamento della Geografia

- ♦ Spiegare la didattica della Geografia, tenendo conto degli argomenti indicati nel Curricolo della Scuola Primaria, dei materiali e delle risorse disponibili per sviluppare la lezione in classe, nonché del rapporto tra Geografia e Patrimonio Culturale, la sua conservazione e valorizzazione
- ♦ Spiegare i problemi specifici dell'insegnamento dello spazio geografico con un approccio interculturale

### Modulo 5. L'insegnamento della Storia

- ♦ Definire la didattica della Storia, tenendo conto degli argomenti indicati nel Curricolo della Scuola Primaria e dei materiali e delle risorse disponibili per sviluppare la lezione in classe
- ♦ Comprendere il rapporto tra Storia e Patrimonio Culturale, la sua conservazione e valorizzazione

### Modulo 6. Uso delle nuove tecnologie in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

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

### Modulo 7. Imparare a vivere nella società attraverso la Geografia e la Storia

- ♦ Definire i valori, le competenze e gli atteggiamenti generati dall'apprendimento delle materie di Geografia e Storia, come la solidarietà, la capacità di pensiero critico o l'importanza dell'interculturalità, a beneficio dello sviluppo dello studente attraverso la figura dell'insegnante
- ♦ Sviluppare le strategie più efficaci per creare interesse nell'imparare a pensare

### Modulo 8. Giochiamo in classe?

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

### Modulo 9. Lezioni complementari: attività extracurricolari

- ♦ Descrivere l'importanza delle attività complementari ed extrascolastiche nell'apprendimento teorico dello studente, nonché le linee guida da seguire per adattare la visita da effettuare ai contenuti delle materie, in questo caso Geografia e Storia, e metterla in relazione con le istituzioni museali, che sono spazi di cultura e di apprendimento multidisciplinare e che sono un buon supporto per la comprensione totale della materia da parte dello studente

### Modulo 10. Modulo trasversale: diverse materie a supporto dell'insegnamento e dell'apprendimento di Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- ♦ Definire i concetti e le risorse di altre materie che servono anche come supporto secondario per lo sviluppo della Geografia e della Storia, arricchendone il contenuto e, quindi, l'apprendimento degli studenti
- ♦ Conoscere in dettaglio i legami della Geografia e della Storia con la Lingua e la Letteratura, con la Geografia e la Matematica, con la Musica, con la Biologia e la Meteorologia, con il Disegno e altre Belle Arti, con la Sociologia e l'Archeologia





“

*Vuoi conoscere nel dettaglio le tecniche di stimolazione più efficaci in classe applicate al campo della Geografia e della Storia? Scegli un titolo di studio che ti fornisce tutte le risorse necessarie per raggiungerlo”*

# 03

## Competenze

Per qualsiasi professionista, la padronanza delle competenze di base ed essenziali nel proprio settore è un prerequisito fondamentale per un futuro di successo e prosperità. Nel caso degli insegnanti, essi hanno come valore aggiunto, la responsabilità di poter creare cultura e conoscenza nelle generazioni future. Per questo motivo, TECH disegna questo tipo di programma in modo tale che gli studenti che accedono possano garantirsi un lavoro accademico che permetta loro di migliorare le proprie competenze durante i 12 mesi in cui è distribuita l'esperienza. In questo modo, lo specialista potrà migliorare le proprie capacità di sintesi e di comunicazione, contribuendo a rendere più divertente e proficua l'esperienza didattica per gli alunni della Scuola Primaria.



“

*Ti piacerebbe migliorare le tue capacità di comunicazione? Questo Master Privato ti darà gli aspetti chiave per padroneggiare le principali strategie per adattare il tuo discorso accademico al livello dei tuoi studenti"*



## Competenze generali

- ◆ Possedere e comprendere conoscenze che forniscano una base o un'opportunità di originalità nello sviluppo e/o nell'applicazione di idee, spesso in un contesto di ricerca
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite e le capacità di risoluzione dei problemi in ambienti nuovi o sconosciuti all'interno di contesti più ampi (o multidisciplinari) relativi al proprio campo di studi
- ◆ Integrare le conoscenze e affrontare la complessità di formulare giudizi sulla base di informazioni incomplete o limitate, includendo riflessioni sulle responsabilità sociali ed etiche legate all'applicazione delle proprie conoscenze e dei propri giudizi
- ◆ Comunicare le proprie conclusioni, le conoscenze e le motivazioni, ad un pubblico di specialisti e non, in modo chiaro e privo di ambiguità
- ◆ Possedere le capacità di apprendimento che consentiranno loro di continuare a studiare in modo ampiamente auto-diretto o autonomo





## Competenze specifiche

---

- ◆ Produrre e modificare materiali didattici con risorse che trattano vari argomenti relativi alle Scienze Sociali
- ◆ Sviluppare strategie per la gestione delle Tecnologie Informatiche e della Comunicazione e il loro ruolo attuale nello sviluppo delle materie
- ◆ Spiegare l'importanza di combinare la lezione teorica con il gioco in classe, al fine di sviluppare meglio le competenze e l'apprendimento degli studenti, tenendo conto dei tipi di attività applicate alle Scienze Sociali, del loro sviluppo e del loro scopo, nonché della considerazione del Patrimonio Culturale come un altro terreno di gioco in cui imparare
- ◆ Spiegare esempi che possono essere applicati alla Geografia e Storia, nonché alla conoscenza e alla comprensione del Patrimonio Culturale attraverso queste nuove tecnologie
- ◆ Descrivere i problemi specifici dell'insegnamento delle pietre miliari della storia con un approccio interculturale
- ◆ Applicare strategie per la pianificazione dei contenuti

# 04

## Direzione del corso

Qualsiasi professionista dell'Educazione è consapevole dell'importanza di avere un buon personale docente quando si tratta di migliorare le proprie conoscenze. Per questo motivo, TECH ha selezionato per questo Master Privato un proprio personale docente con competenze nel settore e caratterizzato da qualità umane e giovani. In questo modo, gli studenti potranno accedere ad un'esperienza accademica che combina esperienza e innovazione, aspetti che li aiuteranno senza dubbio a perfezionare le competenze in modo garantito. Inoltre, gli studenti potranno contare sul personale docente per risolvere eventuali dubbi che potrebbero sorgere durante lo svolgimento del programma attraverso il Campus Virtuale.



“

*Grazie all'inclusione di casi d'uso, potrai mettere in pratica le tue competenze didattiche trovando soluzioni a possibili problemi che possono presentarsi in classe"*

## Direzione



### **Dott.ssa Belso Delgado, Marina**

- ♦ Storica dell'Arte e Ricercatrice
- ♦ Guida nel Museo della Cattedrale di Murcia
- ♦ Valutatrice esterna per la Rivista Eterna
- ♦ Tirocinio Extracurricolare presso il Museo Salzillo
- ♦ Dottorato in Storia dell'Arte presso l'Università di Murcia
- ♦ Laurea in Storia dell'Arte presso l'Università di Murcia
- ♦ Studentessa tirocinante presso il Museo della Settimana Santa di Crevillente
- ♦ Master in Gestione e Investigazione del Patrimonio Storico, Artistico e Culturale, Università di Murcia
- ♦ Esperta in Scultura e Scultori delle Accademie Reali
- ♦ Membro dell'équipe culturale della Giunta Municipale del Distrito Centro Este di Murcia.



## Personale docente

### Dott.ssa Antón López, Estefanía

- ◆ Specialista in Competenze Digitali per le destinazioni turistiche e le agenzie di viaggio per la Comunità Valenciana
- ◆ Esperta in Catalogazione di materiali e Fondi bibliografici presso il Museo Pusol
- ◆ Master in Tutela del Patrimonio Storico-Artistico presso l'Università di Granada

### Dott. Gálvez Ruiz, Antonio

- ◆ Analista dei prezzi presso Aliseda Inmobiliaria
- ◆ Tecnico di controllo presso Anida
- ◆ Architetto presso Arial Técnica
- ◆ Architetto presso AD Arquitectura y Urbanismo
- ◆ Architetto presso MORAL Arquitectura
- ◆ Laureato in Fondamenti dell'Architettura presso l'Università Nebrija
- ◆ Master Abilitante in Architettura conseguito presso l'Università Nebrija
- ◆ Master in Scienze dell'Educazione Secondaria Obbligatoria, Scuola Secondaria di II Grado e Formazione Professionale, conseguito presso l'Università Politecnica di Madrid

### Dott. Pueyo García, Luis

- ◆ Professore di Scienze Sociali, Geografia, Storia e Storia dell'Arte
- ◆ Storico
- ◆ Reposabile del Dipartimento Didattico (I.E.S La Torreta, Elche)
- ◆ Laurea in Storia conseguita presso l'Università di Alicante
- ◆ Master in Storia e Identità Ispaniche nel Mediterraneo Occidentale

# 05

## Struttura e contenuti

TECH ha disegnato questo Master Privato in Didattica di Geografia e Storia per la Scuola Primaria prendendo come riferimento le linee guida del personale docente. In conseguenza di ciò e dell'uso del *Relearning* nello sviluppo dei contenuti, è stato possibile dare forma a un'esperienza altamente dinamica, completa e multidisciplinare, attraverso la quale il professionista dell'educazione potrà lavorare sul miglioramento delle proprie competenze accademiche. Include inoltre centinaia di ore di materiale supplementare vario con cui potrai approfondire sezioni come l'uso delle TIC in classe o l'organizzazione di attività extrascolastiche in modo personalizzato, in base al tuo livello di richiesta e alla tua voglia di imparare.





“

*Un'esperienza di qualificazione unica,  
fondamentale e decisiva per potenziare  
il tuo sviluppo professionale"*

## Modulo 1. Contenuti di base

- 1.1. Lo sviluppo cognitivo dell'allievo: diverse teorie
  - 1.1.1. La teoria di Piaget
  - 1.1.2. La prospettiva di Vygotsk
  - 1.1.3. Albert Bandura e altri teorici
- 1.2. Che cos'è la Scienza Sociale? Classificazione e questioni epistemologiche
  - 1.2.1. Concetto, classificazione e sviluppo delle Scienze Sociali
  - 1.2.2. Questioni epistemologiche
  - 1.2.3. Oggetto di studio generale e specifico delle Scienze Sociali
- 1.3. Sviluppi del piano di studi della Scuola Primaria
  - 1.3.1. Contesto storico ed evoluzione
  - 1.3.2. Il suo sviluppo nel XX secolo: verso una definizione del Piano di studio
  - 1.3.3. L'attuale Piano di studi di base della Scuola Primaria
- 1.4. L'importanza delle Scienze Sociali nell'educazione
  - 1.4.1. Storia delle Scienze Sociali nel Piano di Studi della Scuola Primaria
  - 1.4.2. Giustificazione ideologica
  - 1.4.3. Il valore educativo delle Scienze Sociali
  - 1.4.4. Competenza sociale e civica
- 1.5. Concetti attuali: approcci, tendenze e mode Alternative al modello educativo tradizionale
  - 1.5.1. Approcci didattici alle Scienze Sociali
  - 1.5.2. Nuevos modelos de enseñanza y su aplicación a la materia
- 1.6. Standard di valutazione delle Scienze Sociali
  - 1.6.1. Analisi degli standard di apprendimento valutabili in Scienze Sociali
  - 1.6.2. Quali competenze dovrebbe acquisire lo studente attraverso questa materia?
- 1.7. Educazione al patrimonio: alcune riflessioni
  - 1.7.1. Che cos'è l'educazione al patrimonio?
  - 1.7.2. Problemi di insegnamento del Patrimonio Culturale nelle scuole
  - 1.7.3. Importanza dell'educazione al patrimonio
  - 1.7.4. Sfide e strategie per l'insegnamento-apprendimento del Patrimonio Culturale negli alunni della Scuola Primaria

- 1.8. Pianificazione e programmazione prima della presentazione degli argomenti in classe
  - 1.8.1. Preparazione: formulazione degli obiettivi e scelta dell'argomento
  - 1.8.2. Elaborazione di un piano d'azione
  - 1.8.3. Assegnazione di responsabilità
  - 1.8.4. Preparazione dei contenuti: come impostare un programma
- 1.9. Insegnamento integrato delle Scienze Sociali
  - 1.9.1. La problematizzazione dell'insegnamento integrato
  - 1.9.2. Proposta per l'insegnamento integrato delle Scienze Sociali: la realtà sociale come fonte di conoscenza

## Modulo 2. Il progetto didattico e le unità didattiche

- 2.1. Scopo e uso di un'unità didattica
  - 2.1.1. Che cos'è l'unità didattica?
  - 2.1.2. Obiettivi e finalità dell'insegnamento
- 2.2. Programmazione di un'unità didattica
  - 2.2.1. Componenti che un'unità didattica deve contenere
  - 2.2.2. Contenuto: concettuale, procedurale e attitudinale
- 2.3. Strategie metodologiche dell'unità didattica
  - 2.3.1. Metodi per la realizzazione di un'unità didattica
  - 2.3.2. Tecniche per lo sviluppo di un'unità didattica
- 2.4. Attività e tempi previsti
  - 2.4.1. Compiti teorici per l'unità didattica
  - 2.4.2. Attività pratiche per l'unità didattica
  - 2.4.3. Stima del periodo trascorso nelle attività. Linea temporale
  - 2.4.4. Risorse didattiche: spazi, testi, documenti e altri materiali
- 2.5. Risorse per un'unità didattica
  - 2.5.1. Spazi
  - 2.5.2. Documenti scritti
  - 2.5.3. Altri materiali
- 2.6. Criteri di valutazione
  - 2.6.1. Tecniche per la valutazione della materia
  - 2.6.2. Strumenti e attività di valutazione
  - 2.6.3. La qualifica dello studente: meccanismi di monitoraggio

- 2.7. Altri componenti
  - 2.7.1. Contributo di un'unità didattica alle competenze di base dell'allievo
  - 2.7.2. Attenzione alla diversità
  - 2.7.3. La tabella riassuntiva dell'unità
  - 2.7.4. Le conclusioni programmazione
- 2.8. Le unità didattiche delle Scienze Sociali
  - 2.8.1. Considerazioni iniziali
  - 2.8.2. Sviluppare un'unità didattica di Scienze Sociali: giustificare i contenuti
  - 2.8.3. Competenze generali e specifiche della materia
  - 2.8.4. Pianificazione dell'agenda
  - 2.8.5. Progettazione e struttura di un'unità didattica per le Scienze Sociali
- 2.9. Metodi e strategie per l'insegnamento e l'apprendimento delle Scienze Sociali
  - 2.9.1. L'integrazione del metodo storico nell'educazione delle Scienze Sociali
  - 2.9.2. Strategie cooperative per la ricostruzione della conoscenza sociale: risoluzione di problemi, simulazioni, studi di casi, ecc

### Modulo 3. Il ruolo del maestro

- 3.1. Stili di insegnamento e apprendimento
  - 3.1.1. Contesto teorico: introduzione
  - 3.1.2. Stili di insegnamento
- 3.2. Il sistema metodologico generale dell'insegnante
  - 3.2.1. Metodologie di insegnamento
  - 3.2.2. Effetti dello stile di insegnamento sui risultati cognitivi, sociali, emotivi e attitudinali degli studenti
- 3.3. La tecnica espositiva: comportamenti e abilità da tenere in considerazione
  - 3.3.1. Quale atteggiamento deve tenere l'insegnante durante la presentazione?
  - 3.3.2. Tecniche per migliorare la presentazione dell'argomento in classe
  - 3.3.3. Strumenti di supporto per la lezione
- 3.4. Come stimolare gli studenti? Applicazione alle materie di Geografia e Storia
  - 3.4.1. Collegare gli interessi dello studente alla materia insegnata

- 3.4.2. Varietà nell'organizzazione e nella struttura
- 3.4.3. Lo studente come protagonista
- 3.5. Il compito dell'insegnante
  - 3.5.1. Componenti didattiche di un compito didattico
  - 3.5.2. Guida al lavoro indipendente dello studente
- 3.6. Elaborazione di test oggettivi per la scuola primaria
  - 3.6.1. Selezione dei contenuti del test
  - 3.6.2. Redazione delle domande o degli articoli
  - 3.6.3. Correzione e punteggiatura
  - 3.6.4. Presentazione della stessa
- 3.7. Supporto complementare alla spiegazione in classe: uso delle TIC
  - 3.7.1. Le TIC come supporto al trasferimento delle conoscenze
  - 3.7.2. Come introdurle nel discorso?
  - 3.7.3. Sviluppo personale e TIC: promuovere la responsabilità e l'autonomia
  - 3.7.4. Le TIC come generatrici di nuove metodologie didattiche per l'insegnante
- 3.8. Insegnare ai bambini con bisogni speciali: introduzione
  - 3.8.2. Preparazione degli insegnanti sulle disabilità. Situazione attuale
  - 3.8.3. L'educazione speciale nelle scuole tradizionali. Servizi di supporto disponibili
- 3.9. Metodologie e strategie per l'insegnamento-apprendimento di Geografia e Storia adattate ai bambini con bisogni specifici
  - 3.9.1. Benefici educativi per i bambini con disabilità
  - 3.9.2. Strategie per la sua integrazione in classe a partire dalla Geografia e dalla Storia Esempi significativi

#### Modulo 4. Didattica della Geografia

- 4.1. La Geografia come disciplina
  - 4.1.1. Definizione e obiettivi
  - 4.1.2. Evoluzione storica della materia
  - 4.1.3. Contesto teorico nell'insegnamento della Geografia
- 4.2. Lo spazio geografico e il suo trattamento didattico nella scuola primaria: lo studio dell'ambiente
  - 4.2.1. Obiettivi e finalità dell'insegnamento della Geografia in classe
  - 4.2.2. Competenze geografiche dell'insegnante: conoscenze, abilità ed educazione geografica
  - 4.2.3. I limiti della Geografia negli attuali programmi di studio
  - 4.2.4. Geografia e società
- 4.3. Evoluzione del concetto di spazio e percezione della città nella scuola primaria
  - 4.3.1. Insegnare e apprendere la Geografia: la costruzione del concetto di spazio nel bambino
  - 4.3.2. Sviluppo della rappresentazione spaziale
  - 4.3.3. Il bambino e la comprensione del mondo circostante: la campagna e la città
  - 4.3.4. L'interculturalità della Geografia
- 4.4. Materiali e risorse didattiche per l'insegnamento-apprendimento della Geografia
  - 4.4.1. Imparare il linguaggio della geografia: vocabolario, mappe e grafici
  - 4.4.2. Strumenti per l'analisi geografica: bussola e altri dispositivi di misurazione
  - 4.4.3. Tabelle comparative e classificatorie
- 4.5. Geografia Fisica
  - 4.5.1. Che cos'è la Geografia Fisica
  - 4.5.2. I contenuti della Geografia Fisica nel Piano di Studi della Scuola Primaria
- 4.6. Procedimenti associati alla Geografia Fisica
  - 4.6.1. Osservazione diretta
  - 4.6.2. Orientamento nello spazio
  - 4.6.3. Analisi di mappe e rappresentazioni grafiche
  - 4.6.4. Aspetti metodologici
  - 4.6.5. La categorizzazione dello spazio
  - 4.6.6. Attività complementari

- 4.7. La Geografia Umana
  - 4.7.1. Che cos'è la Geografia Umana
  - 4.7.2. Contenuti della Geografia Umana nel Piano di Studi della Scuola Primaria
- 4.8. Procedimenti associati alla Geografia Umana
  - 4.8.1. Procedure per il lavoro in ambiente urbano
  - 4.8.2. Le piramidi demografiche: sviluppo, forme e analisi
  - 4.8.3. Aspetti metodologici
  - 4.8.4. Attività complementari
- 4.9. Conoscere la Geografia attraverso il Patrimonio Culturale
  - 4.9.1. I paesaggi che ci raccontano: la rappresentazione dell'ambiente geografico nell'Arte
  - 4.9.2. L'ambiente geografico e il suo valore come Patrimonio
  - 4.9.3. Contributo del Patrimonio Culturale all'insegnamento della Geografia nella Scuola Primaria

#### Modulo 5. Didattica della Storia

- 5.1. La Storia come disciplina
  - 5.1.1. Definizione e obiettivi
  - 5.1.2. Evoluzione storica della materia
  - 5.1.3. Contesto teorico di insegnamento della Storia
- 5.2. Insegnare a pensare la Storia: lo studio degli eventi storici
  - 5.2.1. Obiettivi e finalità dell'insegnamento della Storia in classe
  - 5.2.2. Le competenze storiche dell'insegnante: conoscenza, abilità ed educazione geografica
  - 5.2.3. I limiti della Storia negli attuali programmi di studio
- 5.3. Gli approcci storiografici, il loro impatto sulla didattica della Storia e la realtà dell'insegnamento
  - 5.3.1. Approcci storiografici nei libri di testo
  - 5.3.2. La realtà dell'insegnamento della Storia in classe
- 5.4. Evoluzione del concetto di tempo nella Scuola Primaria
  - 5.4.1. L'orario di insegnamento nella Scuola Primaria: un'introduzione
  - 5.4.2. il tempo cronologico e il tempo storico Metodologie e tecniche di insegnamento
  - 5.4.3. Lo sviluppo del pensiero storico e la comprensione della realtà



- 5.5. Materiali e risorse didattiche per l'insegnamento-apprendimento della Storia
  - 5.5.1. Apprendimento del linguaggio storico: vocabolario e linee del tempo
  - 5.5.2. Strumenti per l'analisi storica: fonti informative e oggetti storici
  - 5.5.3. Tabelle comparative e classificatorie
  - 5.5.4. La fotografia come fonte documentaria
  - 5.5.5. Cinema e documentari storici
- 5.6. Le Età della Storia in classe: durata e fatti storici rilevanti
  - 5.6.1. Quali sono le età della Storia
  - 5.6.2. Contenuti della Storia nel Piano di Studi della Scuola Primaria
- 5.7. Le Età della Storia della Penisola Iberica
  - 5.7.1. La Storia della Penisola Iberica per i bambini: un'introduzione
  - 5.7.2. Contenuti della Storia della Penisola Iberica nel Piano di Studi della Scuola Primaria
- 5.8. Procedure associate alla Storia
  - 5.8.1. Orientamento nel tempo
  - 5.8.2. Mappe e disegni adattati
  - 5.8.3. Aspetti metodologici
  - 5.8.4. Attività complementari
- 5.9. La Storia e il Patrimonio Culturale
  - 5.9.1. Concezioni sull'insegnamento e sulla diffusione del Patrimonio Culturale in classe di Storia
  - 5.9.2. Contributi del Patrimonio Culturale all'educazione storica
  - 5.9.3. Valorizzazione del Patrimonio Storico in classe
- 5.10. L'inclusione dello studio storico delle donne nella Scuola Primaria
  - 5.10.1. Il ruolo della donna nella Storia
  - 5.10.2. Analisi e riflessione sulla presenza delle donne negli attuali contenuti del Curriculum della Scuola Primaria.
  - 5.10.3. Come affrontare lo studio storico della donna in classe?

## Modulo 6. Uso delle nuove tecnologie in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- 6.1. Introduzione alle TIC nel mondo dell'istruzione: evoluzione e impatto
  - 6.1.1. Modernizzare l'aula: i primi tentativi
  - 6.1.2. Evoluzione della tecnologia nell'educazione
  - 6.1.3. Evoluzione della tecnologia nell'educazione
- 6.2. Funzioni principali e livelli di integrazione
  - 6.2.1. Funzioni di base delle TIC in classe Complemento dell'insegnamento
  - 6.2.2. Le TIC come strumento di Integrazione sociale
- 6.3. Vantaggi e svantaggi dalle TIC in classe Buone pratiche
  - 6.3.1. Vantaggi della loro applicazione nelle scuole
  - 6.3.2. Svantaggi della loro applicazione nelle scuole
  - 6.3.3. Raccomandazioni per l'uso in classe
- 6.4. L'immagine come risorsa educativa
  - 6.4.1. Il ruolo dell'immagine come documento didattico grafico di base
  - 6.4.2. L'importanza della cultura visiva oggi
  - 6.4.3. La complessità della lettura delle immagini e la sua applicazione in classe: coerenza con l'età e i contenuti insegnati
- 6.5. il video e la sua applicazione didattica
  - 6.5.1. Funzioni del video in classe
  - 6.5.2. Il video come mediatore dell'apprendimento, rispetto ad altri media
- 6.6. Le TIC in Geografia e Storia
  - 6.6.1. Come affrontare le Scienze Sociali attraverso le nuove tecnologie
  - 6.6.2. Valutazione della disponibilità tecnologica dell'alunno e della scuola
  - 6.6.3. Elenco delle TIC applicabili alla Geografia e alla Storia per i bambini della Scuola Primaria
- 6.7. Patrimonio culturale, musei e TIC
  - 6.7.1. Verso l'aggiornamento della rappresentazione e della comunicazione del Patrimonio culturale
  - 6.7.2. Le TIC per gli studenti nei monumenti del patrimonio culturale
  - 6.7.3. Il nuovo concetto di museo: le TIC e i visitatori delle scuole

- 6.8. Educazione artistica e adeguatezza delle TIC
  - 6.8.1. Che cos'è l'Educazione Artistica Contributi allo sviluppo del bambino e al suo legame con la Geografia e la Storia
  - 6.8.2. La creatività attraverso le nuove tecnologie. Risorse didattiche
  - 6.8.3. Vantaggi e svantaggi delle TIC nell'istruzione artistica
- 6.9. Nuove proposte di risorse tecnologiche e la loro applicazione in classe
  - 6.9.1. Strumenti di comunicazione, dibattito e collaborazione
  - 6.9.2. Strumenti di condivisione e organizzazione dei file
  - 6.9.3. applicazioni mobili
  - 6.9.4. Progetti in 3D, realtà virtuale e altro

## Modulo 7. Imparare a vivere nella società attraverso la Geografia e la Storia

- 7.1. Atteggiamenti, competenze e valori associati all'apprendimento: introduzione
  - 7.1.1. Analisi del profilo dello studente: capacità di autoapprendimento
  - 7.1.2. Analisi, Sintesi e valutazione. Il processo decisionale
  - 7.1.3. L'importanza di insegnare buone capacità di comunicazione orale e scritta
- 7.2. Il ruolo dell'insegnante e la sua influenza sulla realtà della classe
  - 7.2.1. L'insegnante come trasmettitore di conoscenza
  - 7.2.2. L'influenza ideologica che gli insegnanti possono esercitare
  - 7.2.3. L'uso delle routine di pensiero in classe
- 7.3. Insegnare a pensare
  - 7.3.1. Nascita e preparazione del pensiero critico
  - 7.3.2. Strategie per lo sviluppo del pensiero critico: domande esplorative
- 7.4. La cura dell'ambiente
  - 7.4.1. L'educazione ambientale e la sua importanza attraverso le Scienze Sociali
  - 7.4.2. Come trasmettere la consapevolezza ambientale in classe? Metodologia e risorse
- 7.5. Solidarietà e potere
  - 7.5.1. La realtà della solidarietà
  - 7.5.2. Risorse per promuovere la solidarietà tra coetanei e con l'ambiente circostante
- 7.6. I concetti di uguaglianza e di equità in classe
  - 7.6.1. Definizione dei concetti di uguaglianza ed equità e il loro trattamento in classe

- 7.6.2. Aspetti chiave per lavorare sull'uguaglianza e l'equità in classe: risorse
- 7.7. L'Interculturalità e i Diritti Umani
  - 7.7.1. Trasmettere la tolleranza e il rispetto per gli alunni
  - 7.7.2. Consideraciones en torno a la educación en los Derechos Humanos desde las aulas
- 7.8. Didattica e sfide per l'educazione alla cittadinanza attraverso le Scienze Sociali
  - 7.8.1. L'educazione geografica: strategie per il suo sviluppo
  - 7.8.2. Educazione alla storia: strategie per il suo sviluppo
- 7.9. Unione europea
  - 7.9.1. Unione Europea in classe
  - 7.9.2. importanza della materia nella preparazione del discente
  - 7.9.3. Risorse e tecniche da considerare
  - 7.9.4. Sfide future

## Modulo 8. Giochiamo in classe?

- 8.1. Il gioco in classe
  - 8.1.1. Che cos'è il gioco didattico? Approcci teorici e altri punti di vista
  - 8.1.2. Finalità e obiettivi educativi del gioco
  - 8.1.3. Evoluzione del gioco in classe
  - 8.1.4. Sviluppo del gioco e delle competenze per aree
- 8.2. Memoria vs. Esperienza Vantaggi e svantaggi
  - 8.2.1. Aspetti relativi alla memorizzazione dei dati: vantaggioso o controproducente? L'applicazione del gioco
  - 8.2.2. Il ruolo dei sensi come strumento di gioco
- 8.3. Aspetti rilevanti del suo funzionamento in ambito educativo Il gioco come socializzatore e trasmettitore di valori
  - 8.3.1. Sfruttamento ludico a fini educativi
  - 8.3.2. Insegnare giocando e imparare giocando
  - 8.3.3. Strategia della diversità
  - 8.3.4. Studio delle attività psicologiche durante il gioco
- 8.4. La progettazione di giochi in classe: linee guida da tenere in considerazione
  - 8.4.1. Caratteristiche generali del gioco educativo

- 8.4.2. Fasi di elaborazione
- 8.4.3. Formato del gioco educativo
- 8.4.4. Regole del gioco
- 8.4.5. Materiali disponibili
- 8.5. Il ruolo dell'insegnante nel gioco
  - 8.5.1. Competenze da tenere in considerazione
  - 8.5.2. Suggerimenti preliminari prima dell'implementazione di un gioco
  - 8.5.3. Modelli e schemi da seguire
  - 8.5.4. Il ruolo dell'insegnante durante lo sviluppo dell'attività
- 8.6. Gioco e le TIC
  - 8.6.1. L'introduzione della tecnologia nel gioco
  - 8.6.2. Esempi significativi
- 8.7. Geografia e gioco
  - 8.7.1. Componenti geografici che un gioco deve avere
  - 8.7.2. Esempi significativi
- 8.8. Storia e gioco
  - 8.8.1. Componenti storici che un gioco deve avere
  - 8.8.2. Esempi significativi
- 8.9. Patrimonio Culturale: un altro campo di gioco
  - 8.9.1. Iniziazione allo studio del patrimonio attraverso il gioco
  - 8.9.2. Giocare con il Patrimonio: metodi e contributi all'apprendimento
  - 8.9.3. Esempi significativi

## Modulo 9. Lezioni complementari: attività extra-scolastiche

- 9.1. El "tercer maestro": conociendo nuestro entorno
  - 9.1.1. Introduzione al tema: organizzazioni extrascolastiche e apprendimento
  - 9.1.2. Obiettivi e finalità
  - 9.1.3. Tipologie di attività extrascolastiche
  - 9.1.4. Il problema dell'adattamento al piano di studi della scuola
- 9.2. La competenza della conoscenza e dell'interazione con l'ambiente
  - 9.2.1. La funzione pedagogica dell'escursione: effetti sull'apprendimento
  - 9.2.2. La natura versatile dell'attività extrascolastica
- 9.3. Scegliere la gita giusta: linee guida per programmare una gita sul campo
  - 9.3.1. El itinerario como recurso didáctico
  - 9.3.2. Descrizione del percorso. Che rapporto ha con il Piano di Studi della Scuola Primaria?
  - 9.3.3. Scheda metodologica dell'itinerario
  - 9.3.4. Sceneggiatura e preparazione di materiali e attività didattiche
  - 9.3.5. Elaborazione di considerazioni finali
- 9.4. Criteri per l'organizzazione delle attività extra-scolastiche
  - 9.4.1. Criteri generali
  - 9.4.2. Criteri specifici
  - 9.4.3. Materiale di supporto per l'organizzazione della gita extra-scolastica
- 9.5. Programmi di prevenzione e intervento sugli infortuni
  - 9.5.1. Regole da tenere in considerazione
  - 9.5.2. Programma di azione
- 9.6. L'oggetto artistico multidisciplinare e i musei come spazio per la cultura e l'apprendimento
  - 9.6.1. L'opera d'Arte come strumento di apprendimento
  - 9.6.2. Spazi museali: le nuove aule scolastiche
  - 9.6.3. Accesso culturale, fisico e intellettuale nei musei
  - 9.6.4. Primo passo per l'insegnante: conoscere la storia del museo e delle discipline che comprende
  - 9.6.5. Guide didattiche per i musei: supporto didattico
  - 9.6.6. Attività da svolgere prima e dopo la visita in un museo



- 9.7. Conoscere il folklore e le tradizioni: i valori dell'identità
  - 9.7.1. L'importanza della tradizione e dei costumi nella società
  - 9.7.2. Valori da sviluppare
  - 9.7.3. Progetti educativi per la conservazione dell'identità tradizionale: il caso del Museo della Scuola di Pusol
- 9.8. Il Patrimonio Culturale che visitiamo
  - 9.8.1. Visitare i monumenti del patrimonio culturale: pianificare il futuro
  - 9.8.2. Conoscere il Patrimonio Culturale in uscite extrascolastiche
- 9.9. Attività complementari all'interno e all'esterno dell'aula: programma di lezioni ecc
  - 9.9.1. I professionisti entrano in classe: gli specialisti parlano ai bambini della Scuola Primaria
  - 9.9.2. Aziende e istituzioni e i loro programmi educativi per le scuole

**Modulo 10.** Modulo trasversale: diverse materie a supporto dell'insegnamento e dell'apprendimento di Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- 10.1. Lingua e Letteratura
  - 10.1.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.2. Geometria e Matematica
  - 10.2.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.3. La musica
  - 10.3.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.4. Biologia e Meteorologia
  - 10.4.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.5. Disegno e altre Belle Arti
  - 10.5.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.6. Sociologia
  - 10.6.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.7. Antropologia ed Etnografia
  - 10.7.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.8. Archeologia
  - 10.8.1. il loro legame con le Scienze Sociali
- 10.9. La Storia dell'Arte come fatto culturale
  - 10.9.1. il loro legame con le Scienze Sociali



*Un'esperienza accademica perfetta per implementare le più recenti risorse TIC nelle tue classi e creare esperienze didattiche innovative. Sei pronto per l'insegnamento del futuro?"*

06

# 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”*

### Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

### Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Scienze Umanistiche del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle.

Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

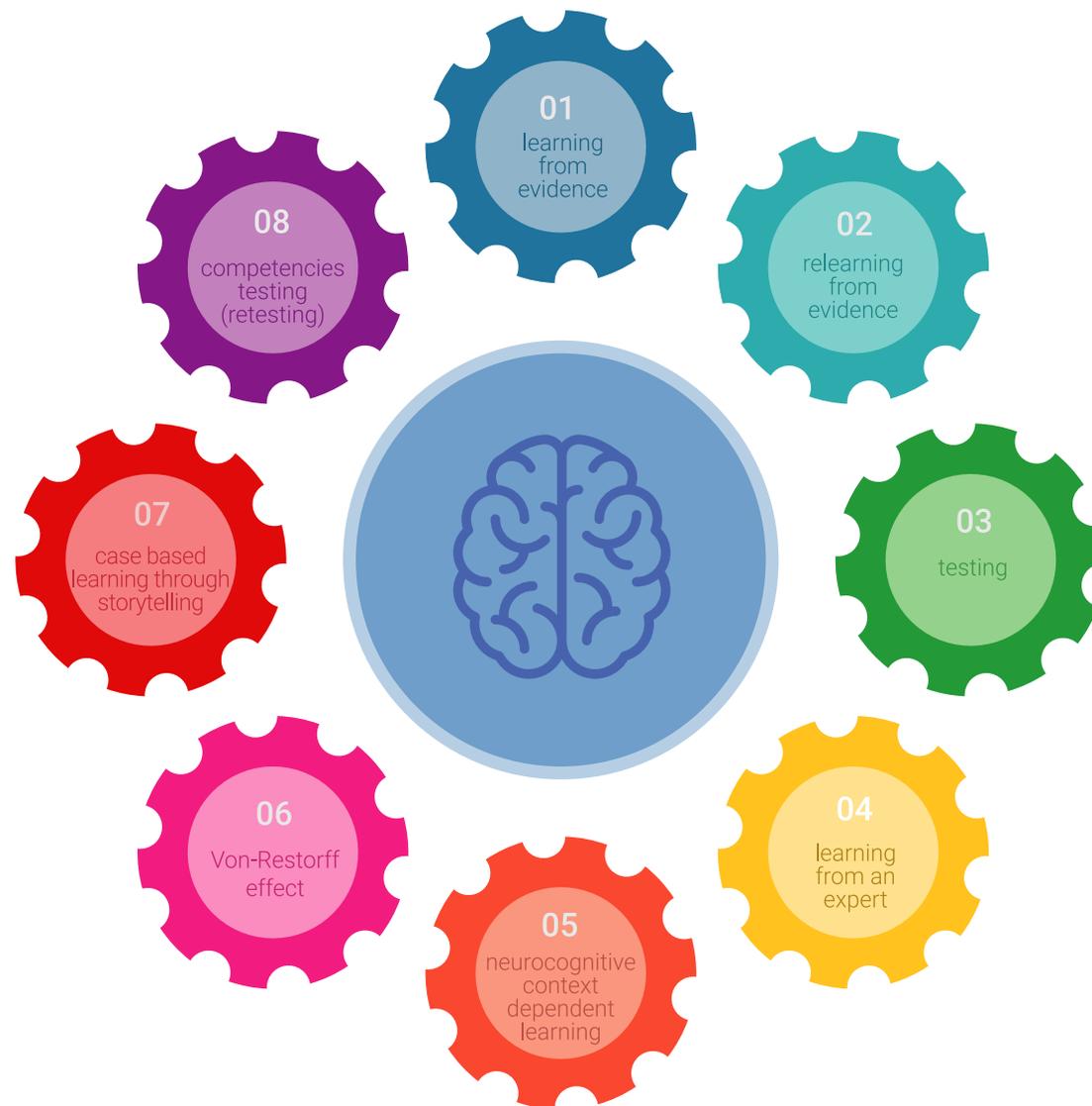
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019 siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente 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 più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali 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.



#### 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.



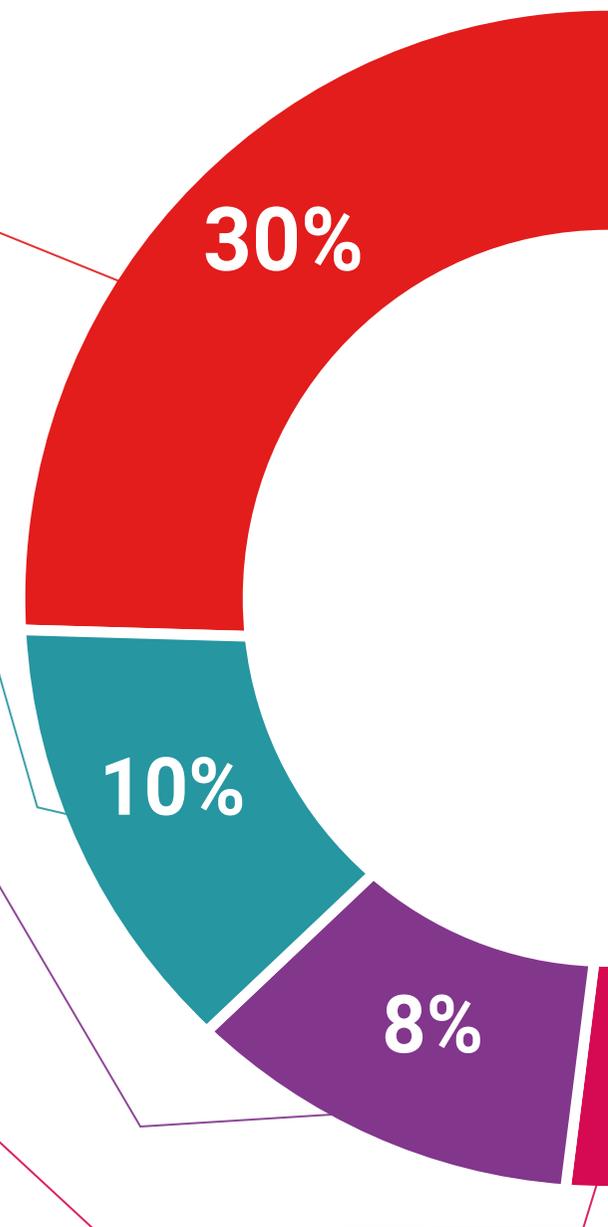
#### Pratiche di competenze e competenze

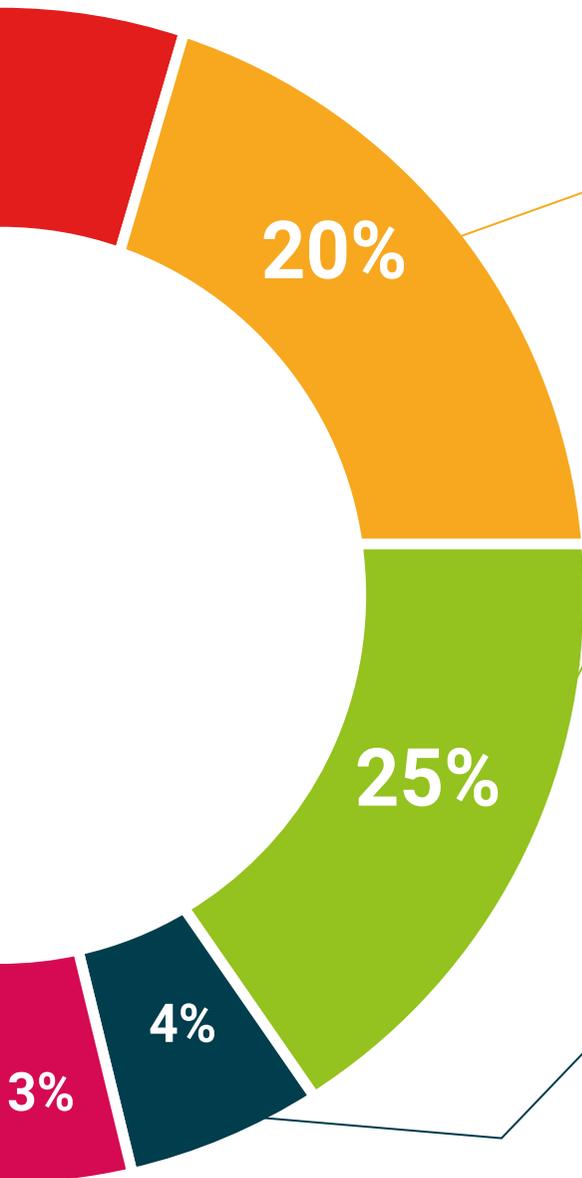
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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.





**Casi di Studio**

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



**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".



**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.



07

# Titolo

Il Master Privato in Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi  
il tuo titolo universitario senza spostamenti  
o fastidiose formalità”*

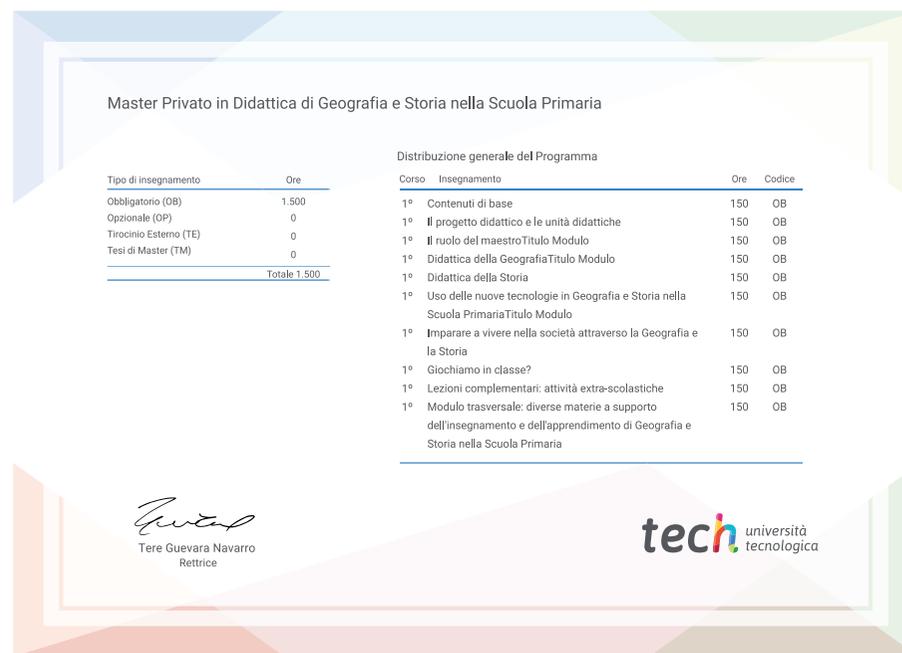
Questo **Master Privato in Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Privato in Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria**

N° Ore Ufficiali: **1500 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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

### Master Privato

Didattica di Geografia e  
Storia nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Master Privato

## Didattica di Geografia e Storia nella Scuola Primaria

