

Esperto Universitario

Nuove Tecnologie e Gamification
in Geografia e Storia nella Scuola
Primaria



Esperto Universitario

Nuove Tecnologie
e Gamification in
Geografia e Storia
nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/scienze-umanistiche/esperto-universitario/esperto-nuove-tecnologie-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

pag. 22

06

Titolo

pag. 32

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 Esperto Universitario in Nuove
Tecnologie e 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 formare gli studenti di questo corso nelle materie didattiche di entrambe le tematiche, 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 dell'Esperto Universitario e la messa in pratica di quanto appreso.

Questo **Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e 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 casi pratici presentati da esperti in Nuove Tecnologie e 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 sulle Nuove Tecnologie e 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 Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



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

“

Questo Esperto 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 Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria, otterrai una qualifica di Esperto 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. 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 Esperto Universitario.

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



02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e 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 Esperto Universitario è orientato affinché tu riesca ad aggiornare le tue conoscenze in Nuove Tecnologie e Gamification 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





Obiettivi specifici

- ♦ 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
- ♦ Fornire agli studenti gli strumenti per un buon uso delle TIC in classe
Aumentare la capacità di innovazione in classe
- ♦ Definire strategie per adattare il gioco alle dinamiche di routine della classe



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

03

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende i maggiori esperti in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria, che apportano a questa specializzazione l'esperienza del loro lavoro. 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 a Nuove Tecnologie e 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 una squadra di professionisti provenienti dai migliori centri educativi e dalle migliori università della Spagna, consapevoli dell'importanza di saper innovare, e impegnati a impartire un insegnamento di qualità basato sulle nuove tecnologie educative.



“

Questo Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato”

Modulo 1. Il progetto di insegnamento e le unità didattiche

- 1.1. Scopo e uso di un'unità didattica
 - 1.1.1. Che cos'è l'unità didattica?
 - 1.1.2. Obiettivi e finalità dell'insegnamento
- 1.2. Programmazione di un'unità didattica
 - 1.2.1. Componenti che un'unità didattica deve contenere
 - 1.2.2. Contenuto: concettuale, procedurale e attitudinale
- 1.3. Strategie metodologiche dell'unità didattica
 - 1.3.3. Metodi per la realizzazione di un'unità didattica
 - 1.3.4. Tecniche per lo sviluppo di un'unità didattica
- 1.4. Attività e tempi previsti
 - 1.4.1. Compiti teorici per l'unità didattica
 - 1.4.2. Attività pratiche per l'unità didattica
 - 1.4.3. Stima del periodo trascorso nelle attività: Linea temporale
 - 1.4.4. Risorse didattiche: spazi, testi, documenti e altri materiali
- 1.5. Risorse per un'unità didattica
 - 1.5.1. Spazi
 - 1.5.2. Documenti scritti
 - 1.5.3. Altri materiali
- 1.6. Criteri di valutazione
 - 1.6.1. Tecniche per la valutazione della materia
 - 1.6.2. Strumenti e attività di valutazione
 - 1.6.3. La qualifica dello studente: meccanismi di monitoraggio
- 1.7. Altri componenti
 - 1.7.1. Contributo di un'unità didattica alle competenze di base dello studente
 - 1.7.2. Attenzione alla diversità
 - 1.7.3. La tabella riassuntiva dell'unità
 - 1.7.4. Le conclusioni programmazione





- 1.8. Le unità didattiche delle Scienze Sociali
 - 1.8.1. Considerazioni iniziali
 - 1.8.2. Sviluppare un'unità didattica di Scienze Sociali: giustificare i contenuti
 - 1.8.3. Competenze generali e specifiche della materia
 - 1.8.4. Pianificazione del programma di studi
 - 1.8.5. Progettazione e struttura di un'unità didattica per le Scienze Sociali
- 1.9. Metodi e strategie per l'insegnamento e l'apprendimento delle Scienze Sociali
 - 1.9.1. L'integrazione del metodo storico nell'educazione delle Scienze Sociali
 - 1.9.2. Strategie cooperative per la ricostruzione della conoscenza sociale: risoluzione di problemi, simulazioni, studi di casi, ecc.

Modulo 2. Uso delle nuove tecnologie in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

- 2.1. Introduzione alle TIC nel mondo dell'istruzione: evoluzione e impatto
 - 2.1.1. Modernizzare l'aula: i primi tentativi
 - 2.1.2. Evoluzione della tecnologia nell'educazione
 - 2.1.3. Impatto sullo sviluppo educativo e sociologico dello studente
- 2.2. Funzioni principali e livelli di integrazione
 - 2.2.1. Funzioni di base delle TIC in aula: Complemento all'insegnamento
 - 2.2.2. Le TIC come strumento di integrazione sociale
- 2.3. Vantaggi e svantaggi dalle TIC in aula: Best practice
 - 2.3.1. Vantaggi della loro applicazione nelle scuole
 - 2.3.2. Svantaggi della loro applicazione nelle scuole
 - 2.3.3. Raccomandazioni per l'uso in classe
- 2.4. L'immagine come risorsa educativa
 - 2.4.1. Il ruolo dell'immagine come documento didattico grafico di base
 - 2.4.2. L'importanza attuale della cultura visiva
 - 2.4.3. La complessità della lettura delle immagini e la sua applicazione in aula: coerenza con l'età e i contenuti insegnati
- 2.5. Il video e la sua applicazione didattica
 - 2.5.1. Funzioni del video in classe
 - 2.5.2. Il video come mediatore dell'apprendimento, rispetto ad altri media

- 2.6. Le TIC in Geografia e Storia
 - 2.6.1. Come affrontare le Scienze Sociali attraverso le nuove tecnologie
 - 2.6.2. Valutazione della disponibilità tecnologica dell'alunno e della scuola
 - 2.6.3. Elenco delle TIC applicabili alla Geografia e alla Storia per i bambini della Scuola Primaria
- 2.7. Patrimonio culturale, musei e TIC
 - 2.7.1. Verso l'aggiornamento della rappresentazione e della comunicazione del Patrimonio culturale
 - 2.7.2. Le TIC per gli studenti nei monumenti del patrimonio culturale
 - 2.7.3. Il nuovo concetto di museo: le TIC e i visitatori delle scuole
- 2.8. Educazione artistica e adeguatezza delle TIC
 - 2.8.1. Che cos'è l'Educazione Artistica: Contributi allo sviluppo del bambino e al suo legame con la Geografia e la Storia
 - 2.8.2. La creatività attraverso le nuove tecnologie: Risorse didattiche
 - 2.8.3. Vantaggi e svantaggi delle TIC nell'educazione artistica
- 2.9. Nuove proposte di risorse tecnologiche e la loro applicazione in aula
 - 2.9.1. Strumenti di comunicazione, dibattito e collaborazione
 - 2.9.2. Strumenti di condivisione e organizzazione dei file
 - 2.9.3. Le applicazioni mobili
 - 2.9.4. Progetti in 3D, realtà virtuale e altro

Modulo 3. Giochiamo in classe?

- 3.1. Il gioco in aula: Teoria, evoluzione e importanza come strumento di apprendimento
 - 3.1.1. Che cos'è il gioco didattico? Approcci teorici e altri punti di vista
 - 3.1.2. Finalità e obiettivi educativi del gioco
 - 3.1.3. Evoluzione del gioco in classe
 - 3.1.4. Sviluppo del gioco e delle competenze per aree
- 3.2. Memoria vs. esperienza: Vantaggi e svantaggi
 - 3.2.1. Aspetti relativi alla memorizzazione dei dati: vantaggiosa o controproducente? L'applicazione del gioco
 - 3.2.2. Il ruolo dei sensi come strumento di gioco





- 3.3. Aspetti rilevanti del suo funzionamento in ambito educativo: Il gioco come socializzatore e trasmettitore di valori
 - 3.3.1. Lo sfruttamento ludico a fini educativi
 - 3.3.2. Insegnare giocando e imparare giocando
 - 3.3.3. Strategia della diversità
 - 3.3.4. Studio delle attività psicologiche durante il gioco
- 3.4. La progettazione del gioco in classe: linee guida da tenere in considerazione
 - 3.4.1. Caratteristiche generali del gioco educativo
 - 3.4.2. Fasi di elaborazione
 - 3.4.3. Formato del gioco educativo
 - 3.4.4. Le regole del gioco
 - 3.4.5. Materiali disponibili
- 3.5. Il ruolo dell'insegnante nel gioco
 - 3.5.1. Competenze da tenere in considerazione
 - 3.5.2. Suggerimenti preliminari prima dell'implementazione di un gioco
 - 3.5.3. Modelli e schemi da seguire
 - 3.5.4. Il ruolo dell'insegnante durante lo sviluppo dell'attività
- 3.6. Il gioco e le TIC
 - 3.6.1. L'introduzione della tecnologia nel gioco
 - 3.6.2. Esempi significativi
- 3.7. La geografia e il gioco
 - 3.7.1. Componenti geografici che un gioco deve avere
 - 3.7.2. Esempi significativi
- 3.8. La storia e il gioco
 - 3.8.1. Componenti storici che un gioco deve avere
 - 3.8.2. Esempi significativi
- 3.9. Il Patrimonio Culturale: un altro campo di gioco
 - 3.9.1. Iniziazione allo studio del patrimonio attraverso il gioco
 - 3.9.2. Giocare con il Patrimonio: metodi e contributi all'apprendimento
 - 3.9.3. Esempi significativi

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”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

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.

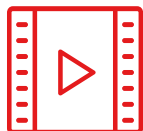
La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

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

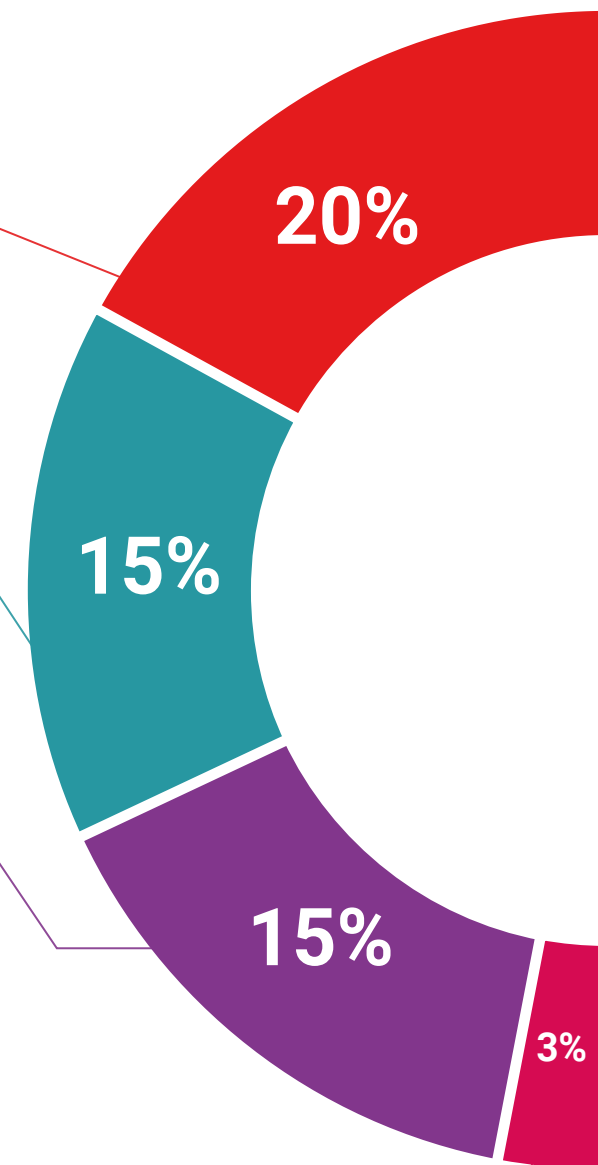
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

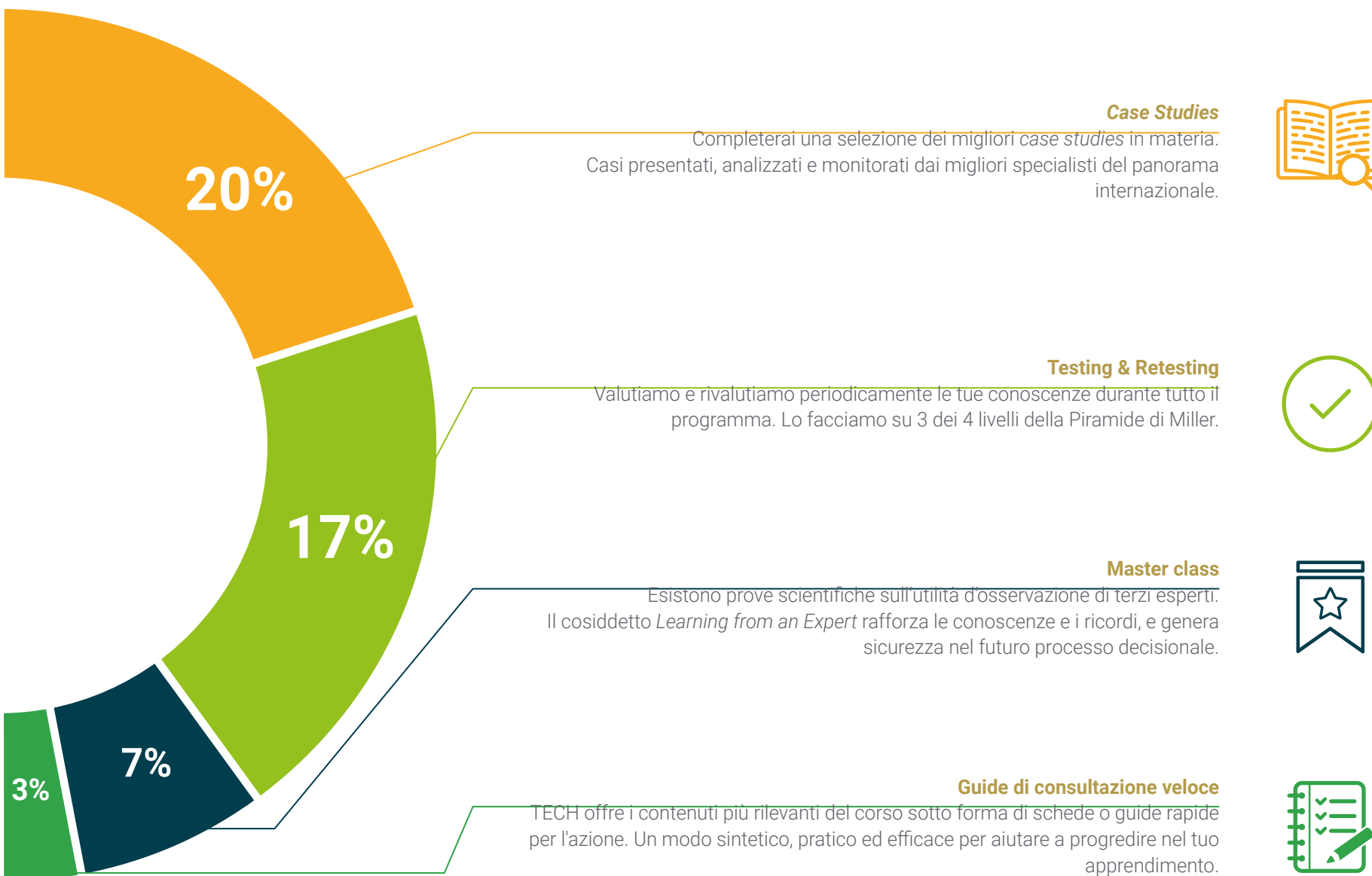
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.





06 Titolo

L'Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento a una qualifica di Esperto 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 **Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e 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: **Esperto Universitario in Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria**

Accreditamento: **18**

N. Ore Ufficiali: **450**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue



Esperto Universitario
Nuove Tecnologie
e Gamification in
Geografia e Storia
nella Scuola Primaria

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Nuove Tecnologie e Gamification in Geografia e Storia nella Scuola Primaria

