

Privater Masterstudiengang

Gamification und Digitale Ressourcen





Privater Masterstudiengang

Gamification und Digitale Ressourcen

Modalität: Online

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.500 Std.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/masterstudiengang/masterstudiengang-gamification-digitale-ressourcen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 20

05

Struktur und Inhalt

Seite 24

06

Methodik

Seite 34

07

Qualifizierung

Seite 42

01

Präsentation

Spielbasiertes Lernen wird von der Bildungsgemeinschaft zunehmend akzeptiert, da die Studenten positive Ergebnisse erzielen, da sie sich Wissen auf attraktivere und motivierendere Weise aneignen können, während diese Konzepte viel besser integriert werden. Darüber hinaus bieten die neuen Technologien, die bereits im Klassenzimmer eingesetzt werden, digitale Kompetenzen und vielfältige Tools mit Gamification als Verbindungsachse zum Schüler. Lehrkräfte, die in ihrem Berufsfeld vorankommen wollen, müssen die Techniken und methodischen Strategien kennen, die heute am effektivsten eingesetzt werden. Dieses Wissen wird in diesem 100%igen Online-Studium durch das spezialisierte Dozententeam vermittelt, das eine Fülle von Ressourcen zur Verfügung stellt, die Feinde der Langeweile sind und die unabhängig vom unterrichteten Fach in den Klassenraum übertragen werden können.





“

Möchten Sie attraktive Spiele für Ihre Studenten entwickeln, die wirklich effektiv sind? Dieser private Masterstudiengang bietet Ihnen die effektivsten Gamification-Tools. Schreiben Sie sich jetzt ein"

Es ist klar, dass wir in einer neuen Zeit leben und dass die Lehrkraft im Klassenzimmer mit völlig anderen Schülern konfrontiert ist, die von den neuen Technologien angezogen werden und auf andere Weise motiviert sind. Die Einführung spielerischer Elemente im Klassenzimmer ist zwar nicht neu, hat aber in den letzten Jahren in Verbindung mit digitalen Ressourcen einen bedeutenden Aufschwung erfahren.

Die Lehrkraft muss mit den technologischen Werkzeugen vertraut sein und die effektivsten Gamification-Techniken einsetzen, da diese von großem Nutzen sind. In diesem Unterrichtsprozess ist das Wissen über die Dynamik und die Spiele, die auf die Kompetenzen und Fertigkeiten angewendet werden, die bei den Schülern gefördert werden sollen, von zentraler Bedeutung. Dieser private Masterstudiengang mit einem theoretisch-praktischen Ansatz bietet die aktuellsten Informationen im Bereich Gamification und digitale Ressourcen, die im Klassenzimmer eingesetzt werden. Dafür verfügt TECH über ein spezialisiertes Kollegium mit umfassender Erfahrung in der Branche, das es den Studenten ermöglicht, mit einem entsprechenden Dozententeam in ihrem Berufsfeld voranzukommen.

Game-Based Learning (GBL), die Rolle der Lehrkraft, die Organisation von Schulen rund um digitale Ressourcen, die Vorteile und Grenzen von Spielaktivitäten sowie deren Anwendung in Unternehmen sind nur einige der Punkte, die in diesem Studiengang behandelt werden. Ein Programm, in dem Fallstudien von großer Bedeutung sein werden, da ein ganzes Modul erfolgreichen Beispielen gewidmet ist, die sich leicht im Unterricht anwenden lassen.

Für Lehrkräfte bietet sich daher eine hervorragende Gelegenheit, sich entsprechend ihren aktuellen Bedürfnissen intensiv weiterzubilden, und zwar durch ein 100%iges Online-Studium. TECH bietet ein Programm, bei dem die Studenten den Studienplan einsehen können, wann und wo immer sie wollen. Sie benötigen lediglich ein elektronisches Gerät (Computer, Tablet oder Mobiltelefon), mit dem sie sich mit dem virtuellen Campus verbinden können, um die von diesem Programm angebotenen Multimedia-Inhalte anzusehen oder herunterzuladen. Eine flexible akademische Option, die auch mit den anspruchsvollsten Aufgaben vereinbar ist.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Gamification und Digitale Ressourcen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Bildung und Gamification vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Praktische Übungen zur Selbstevaluierung, um den Studienprozess zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Mit dieser Qualifikation werden Sie Ziele erreichen, Konzepte festigen, Ihren Schülern Kooperation beibringen und das alles auf spielerische Weise“

“

Es bietet einen visuellen und dynamischen Einblick in die Rolle der Lehrkraft in der sogenannten digitalen Schule”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Schreiben Sie sich für ein Studium ein, das Ihnen die Werkzeuge und Strategien an die Hand gibt, die Sie brauchen, um Ihre Schüler zu motivieren.

Bringen Sie Ihre Karriere voran, indem Sie Game-Based Learning beherrschen. Schreiben Sie sich jetzt ein.



02 Ziele

Dieses Programm wurde entwickelt, um den Studenten alle verfügbaren Werkzeuge für die Umsetzung von Gamification-Projekten im Klassenzimmer zur Verfügung zu stellen, von der Erstellung bis zur Verwaltung, wobei die vielen vorhandenen digitalen Ressourcen genutzt werden. Zu diesem Zweck bringt das Dozententeam, das diesen Studiengang unterrichtet, sein umfangreiches Wissen in Form von multimedialen Inhalten ein, zu denen die Studenten 24 Stunden am Tag Zugang haben werden.



“

Das Dozententeam dieses Programms wird Sie dabei unterstützen, die besten Gamification-Strategien in Ihrem Bildungszentrum anzuwenden”



Allgemeine Ziele

- ♦ Identifizierung der psycho-pädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Eigene Gamifications und Spiele entwerfen, sowohl auf privater als auch auf kommerzieller Ebene
- ♦ Die Spiele, die in ABJ verwendet werden können, nach unseren Bedürfnissen und Zielen auswählen
- ♦ Gamification-Strategien in Geschäftsumgebungen anwenden
- ♦ Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen anwenden
- ♦ Teams durch Gamification managen
- ♦ Den digitalen Wandel in ihren Zentren anführen
- ♦ Die Elemente der neuen digitalen Schule identifizieren
- ♦ Anpassung Ihrer Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Ein Portfolio von Innovationen in den Bereichen Gamification, ABJ und digitale Ressourcen erstellen



*Dank der Werkzeuge, die
TECH Ihnen in diesem
Universitätsstudium zur
Verfügung stellt, werden
Sie Ihre Ziele erreichen"*





Spezifische Ziele

Modul 1. Einrichtung der Tafel: psychopädagogische Aspekte

- ♦ Das erworbene Wissen in Bezug auf die direkte und indirekte Bewertung des Lernens mit einer guten theoretischen Grundlage anwenden, um jedes Problem zu lösen, das in der Arbeitsumgebung auftauchen kann, und sich an neue Herausforderungen in Bezug auf ihren Studienbereich anpassen
- ♦ Integration des erworbenen Wissens über Bildungstechnologie sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- ♦ Entwicklung von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um die Leistung ihrer Arbeit zu verbessern

Modul 2. Grundlagen der Gamification. Wie man Gamification praktiziert ohne dabei zu sterben

- ♦ Die verschiedenen Dynamiken im Zusammenhang mit Gamification unterscheiden
- ♦ Die verschiedenen Mechanismen erkennen, die Gamification ausmachen
- ♦ Unterscheidung der Spielertypen nach den verschiedenen Autoren
- ♦ Die drei Schlüsselfaktoren analysieren, die den Zweck eines gamifizierten Prozesses verdeutlichen
- ♦ Die Vorteile von Gamification in verschiedenen Umgebungen entdecken
- ♦ Die Unterschiede zwischen Spielen und Gamification identifizieren

Modul 3. Spielelemente und Mechanismen

- ♦ Die Entwicklung von Spielen erklären
- ♦ Die verschiedenen Arten von Spielen beschreiben
- ♦ Videospiele im Unterricht anwenden
- ♦ Techniken zur Teambildung anwenden
- ♦ Strategien zur Team Building in Unternehmen entwickeln

Modul 4. Gamification und spielbasiertes Lernen (GBL)

- ♦ Evaluierung der Anwendung der wichtigsten Brettspiele in ABL
- ♦ Kompetenztabellen für sie erstellen
- ♦ Aufgaben auf spielerische Art und Weise verwalten
- ♦ Strategien und Instrumente für die Weiterverfolgung von Aktionen definieren
- ♦ Strategien zur Förderung des Teamzusammenhalts erwerben

Modul 5. Gamification im Unternehmen. Personalwesen, Marketing, Vertrieb

- ♦ Motivationsstrategien durch gemeinsame Herausforderungen entwickeln
- ♦ Anwendung von Tools zur Förderung der digitalen Zusammenarbeit
- ♦ Strategien zur Förderung der Motivation in einer Arbeitsgruppe definieren
- ♦ Die Fähigkeit, die Funktionsweise einer Gruppe analysieren, verbessern
- ♦ Wiederkehrende Aufgaben auf andere Weise erledigen



Modul 6. Gamification im Unternehmen II: Teammanagement

- ♦ Das Arbeitsumfeld so effektiv und funktionell wie möglich gestalten
- ♦ Erwerb von Strategien zur Erzeugung von Qualitäts-Gamifications
- ♦ Umwandlung eines Bedienfelds in ein vollständig spielerisches Szenario
- ♦ Arbeiten mit Webanwendungen und Apps zur Verwaltung der Arbeitsentwicklung auf der Grundlage von Gamification
- ♦ Strategien für den Einsatz verschiedener Gamification-Elemente erlernen
- ♦ Einzelne Aufgaben und ihre Rubriken ausarbeiten
- ♦ Gemeinsame Aufgaben und ihre Rubriken ausarbeiten

Modul 7. Wie man eine digitale Schule organisiert

- ♦ Erstellen von Skripten/Präsentationen für *Flipped Classroom*-Videos
- ♦ *Explain Everything* zum Erstellen von Videosammlungen verwenden
- ♦ Verwendung von Strategien, die es den Schülern ermöglichen, sowohl individuell als auch kollektiv zu arbeiten
- ♦ Gamification Mechanismen entwickeln
- ♦ Ein erzählendes Video erstellen
- ♦ Tools zur Nachverfolgung erstellen
- ♦ Belohnungen entwerfen

Modul 8. Neue Zeiten, neue Schüler

- ♦ Inhalte in EdPuzzle erstellen
- ♦ Aufgaben in EdPuzzle erstellen
- ♦ Verwendung von Designtools für die Produktion von Spielen print and play
- ♦ Einen Youtube-Kanal erstellen und verwalten
- ♦ Erstellen und Verwalten eines Podcasts

Modul 9. Die Lehrkraft in der digitalen Schule

- ♦ Kenntnis der verschiedenen digitalen Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
- ♦ Erstellung innovativer Multimedia-Inhalte für den Unterricht

Modul 10. Fallstudien

- ♦ Materialien in Moodle erstellen
- ♦ Erstellen von Aufgaben in Moodle
- ♦ Erstellen von Materialien und Aufgaben in Google Classroom
- ♦ Erstellen von Materialien und Aufgaben in iTunes U



*Eine einzigartige, wichtige
und entscheidende
Fortbildungserfahrung, die Ihre
berufliche Entwicklung fördert"*

03

Kompetenzen

Nach Bestehen der Prüfungen des privaten Masterstudiengangs in Gamification und digitalen Ressourcen wird die Fachkraft die notwendigen beruflichen Fähigkeiten für eine hochwertige und aktualisierte Praxis auf der Grundlage der neuesten Trends erworben haben.



“

Dank dieses Universitätsdiploms werden Sie ein Dozent mit digitalen Fähigkeiten sein, der in der Lage ist, die effektivsten Techniken mit Hilfe von Spielen anzuwenden"



Allgemeine Kompetenzen

- ♦ Kenntnisse besitzen und verstehen, die eine Grundlage oder Gelegenheit für Originalität bei der Entwicklung und/oder Anwendung von Ideen bieten, häufig in einem Forschungskontext
- ♦ In der Lage sein, das erworbene Wissen und die Problemlösungsfähigkeiten in neuen oder ungewohnten Umgebungen innerhalb breiterer (oder multidisziplinärer) Kontexte, die mit ihrem Studienbereich zusammenhängen, anwenden zu können
- ♦ In der Lage sein, Wissen zu integrieren und mit der Komplexität von Urteilen auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen umzugehen, einschließlich der Reflexion über die soziale und ethische Verantwortung, die mit der Anwendung ihres Wissens und ihrer Urteile verbunden ist
- ♦ In der Lage sein, ihre Schlussfolgerungen - und die dahinter stehenden Kenntnisse und Überlegungen - einem fachkundigen und nicht fachkundigen Publikum klar und eindeutig vermitteln zu können
- ♦ Über die Lernfähigkeiten verfügen, die sie in die Lage versetzen, ihr Studium weitgehend selbstgesteuert oder autonom fortzusetzen





Spezifische Kompetenzen

- Das erworbene Wissen in Bezug auf die direkte und indirekte Bewertung des Lernens mit einer guten theoretischen Grundlage anzuwenden, um jedes Problem zu lösen, das in der Arbeitsumgebung auftaucht, und sich an neue Herausforderungen in Bezug auf ihren Studienbereich anzupassen
- Integration des erworbenen Wissens über Bildungstechnologie sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- Entwicklung von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um die Leistung ihrer Tätigkeit zu verbessern
- Die verschiedenen Dynamiken im Zusammenhang mit Gamification unterscheiden
- Die verschiedenen Mechanismen erkennen, die Gamification ausmachen
- Die verschiedenen Typen von Spielern nach verschiedenen Autoren unterscheiden
- Die drei Schlüsselfaktoren analysieren, die den Zweck eines gamifizierten Prozesses verdeutlichen
- Die Vorteile von Gamification in verschiedenen Umgebungen entdecken
- Die Unterschiede zwischen Spielen und Gamification identifizieren
- Die Entwicklung von Spielen erklären
- Die verschiedenen Arten von Spielen beschreiben
- Videospiele im Klassenzimmer anwenden

- ♦ Techniken zur Teambildung anwenden
- ♦ Strategien zur Team Building in Unternehmen entwickeln
- ♦ Bewertung der Anwendung der wichtigsten Brettspiele in ABL
- ♦ Kompetenztabellen für sie erstellen
- ♦ Aufgaben auf spielerische Art und Weise verwalten
- ♦ Strategien und Instrumente für die Weiterverfolgung von Aktionen definieren
- ♦ Strategien zur Förderung des Teamzusammenhalts erwerben
- ♦ Motivationsstrategien durch gemeinsame Herausforderungen entwickeln
- ♦ Anwendung von Tools zur Förderung der digitalen Zusammenarbeit
- ♦ Strategien zur Förderung der Motivation in einer Arbeitsgruppe definieren
- ♦ Die Fähigkeit, die Funktionsweise einer Gruppe analysieren, verbessern
- ♦ Wiederkehrende Aufgaben auf andere Weise erledigen
- ♦ Das Arbeitsumfeld so effektiv und funktionell wie möglich gestalten
- ♦ Erwerb von Strategien zur Erzeugung von Qualitäts-Gamifications
- ♦ Umwandlung eines Bedienfelds in ein vollständig spielerisches Szenario
- ♦ Arbeiten mit Webanwendungen und Apps zur Verwaltung der Arbeitsentwicklung auf der Grundlage von Gamification
- ♦ Strategien für den Einsatz verschiedener Gamification-Elemente erlernen
- ♦ Einzelne Aufgaben und ihre Rubriken ausarbeiten
- ♦ Gemeinsame Aufgaben und ihre Rubriken ausarbeiten
- ♦ Erstellen Sie Skripte/Basispräsentationen für Flipped Classroom Videos
- ♦ Verwenden Sie Explain Everything zur Erstellung von Videolektionen
- ♦ Verwendung von Strategien, die es den Schülern ermöglichen, sowohl individuell als auch kollektiv zu arbeiten
- ♦ Gamification Mechanismen entwickeln
- ♦ Ein erzählendes Video erstellen
- ♦ Tools zur Nachverfolgung erstellen
- ♦ Belohnungen entwerfen
- ♦ Einen Youtube-Kanal erstellen und verwalten
- ♦ Erstellen und Verwalten eines Podcasts
- ♦ Inhalte in EdPuzzle erstellen
- ♦ Aufgaben in EdPuzzle erstellen
- ♦ Verwendung von Designtools für die Produktion von Spielen print and play
- ♦ Materialien in Moodle erstellen
- ♦ Erstellen von Aufgaben in Moodle
- ♦ Erstellen von Materialien und Aufgaben in Google Classroom
- ♦ Erstellen von Materialien und Aufgaben in iTunes U



Eine akademische Option, die Ihnen durch die Beherrschung vorhandener digitaler Ressourcen im Bildungswesen neue berufliche Wege eröffnen wird"

How should employees at Toohak deal with tardiness and absence?

29



skip

6 Answers

- ▲ The employee can stay home without having to alert anyone
- ▲ The employee should send a message alerting their manager beforehand
- ▲ The employee should call their manager
- ▲ The employee should call their manager back

04

Kursleitung

TECH ist nach wie vor bestrebt, seinen Studenten eine qualitativ hochwertige Fortbildung zu bieten, die für alle zugänglich ist. Zu diesem Zweck wählt sie alle Dozenten für die einzelnen Programme sorgfältig aus. Die Studenten, die dieses Programm belegen, haben also ein Management- und Dozententeam vor sich, das über hohe Qualifikationen in den Bereichen Bildung, Technologie, Psychologie und Betriebswirtschaft verfügt. Ein multidisziplinäres Team, das sein umfangreiches Wissen und seine Erfahrung auf diesem Gebiet in den Studienplan einbringen wird. All dies mit dem Hauptziel, die berufliche Entwicklung der Studenten dieses Studiengangs zu fördern.





“

In diesem Kurs werden Sie mit Fachleuten zusammenarbeiten, die Erfahrung mit der Anwendung von Gamification im Unterricht haben”

Leitung



Dr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Studienleitung an der JABY Schule, Spezialist für Gamification, Flipped Classroom und digitalen Wandel
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte



Dr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Leitung von CuriosiTIC: Programm für die Integration von IKT in den Unterricht an der JABY-Schule
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und Informations- und Kommunikationstechnologien der UOC
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft, Hochschulabschluss in Philosophie und Literaturwissenschaft

Professoren

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Universitätsexperte für klinische Hypnose
- ♦ Promotion in Psychologie, Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie
- ♦ Leitung des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften und Wissenschaftskommunikator
- ♦ Diplom in Arbeitsbeziehungen
- ♦ Universitätsexperte für Didaktik und Methodik

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Fachdidaktik, Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Masterstudiengang für das Lehramt an Sekundarschulen und Masterstudiengang für Forschung in Fachdidaktik von derselben Einrichtung
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia

Dr. Herrero González, Jesús

- ♦ Experte für Spiele und Gamification
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik

Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Mitbegründerin des Tablentos-Teams, das sich auf die Schulung von Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen spezialisiert hat
- ♦ Lehrkraftausbildung für die Gemeinschaft von Madrid und die Regionalregierung von Andalusien im Bereich der digitalen Ressourcen
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation

Dr. Illán, Raúl

- ♦ Unternehmenscoaching (Gesem HR)
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement (UCM)

Dr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Kinder-, Grund- und Sonderschulbildung der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Leitung der Santo Domingo Kinder-, Grund- und Sekundarschule in Algete, Madrid
- ♦ Ausbildung von Lehrkräften in der Region Madrid in Kursen über IKT im Klassenzimmer



Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden"

05

Struktur und Inhalt

Ausführliche Videos, Videozusammenfassungen und interaktive Diagramme sind Teil der Multimedia-Ressourcen, zu denen die Studenten, die an diesem privaten Masterstudiengang teilnehmen, Zugang haben. Durch diese Multimedia-Tools und das *Relearning*-System werden die Studenten auf viel dynamischere und natürlichere Weise durch die 10 Module dieses Studienplans vorankommen. Auf diese Weise lernen sie die Lernprozesse, die verschiedenen Spiele und Ressourcen, die für ihre Anwendung im Klassenzimmer notwendig sind, sowie die Bewertung der Inhalte durch Gamification eingehend kennen.





“

Ein Studienplan, der Sie vom Spielbrett zu den Apps und elektronischen Geräten führt, die derzeit im Klassenzimmer verwendet werden”

Modul 1. Einrichtung der Tafel: psychopädagogische Aspekte

- 1.1. Lernprozesse
 - 1.1.1. Definition von Lernen
 - 1.1.2. Merkmale des Lernens
- 1.2. Kognitive Prozesse des Lernens
 - 1.2.1. Grundlegende Prozesse
 - 1.2.2. Höhere Prozesse
- 1.3. Kognition und Metakognition beim Lernen
 - 1.3.1. Kognition beim Lernen
 - 1.3.2. Metakognition beim Lernen
- 1.4. Bewertung des Lernens
 - 1.4.1. Direkte Bewertungen
 - 1.4.2. Indirekte Bewertungen
- 1.5. Lernschwierigkeiten
 - 1.5.1. Defizite in den Fähigkeiten
 - 1.5.2. Umweltbedingte Schwierigkeiten
- 1.6. Die Rolle des Spiels in der Entwicklung
 - 1.6.1. Die sozialisierte Rolle des Spiels
 - 1.6.2. Therapeutisches Spiel
- 1.7. Die Rolle des Spiels beim Lernen
 - 1.7.1. Das Erlernen von Wissen
 - 1.7.2. Prozedurales Lernen
- 1.8. Pädagogische Technologie
 - 1.8.1. Schule 4.0
 - 1.8.2. Digitale Fähigkeiten
- 1.9. Technologische Schwierigkeiten
 - 1.9.1. Zugang zur Technologie
 - 1.9.2. Technologische Fähigkeiten
- 1.10. Technologische Ressourcen
 - 1.10.1. Blogs und Foren
 - 1.10.2. YouTube und Wikis



Modul 2. Grundlagen der Gamification. Wie man Gamification praktiziert ohne dabei zu sterben

- 2.1. Gamifizieren
 - 2.1.1. Was ist Gamification?
 - 2.1.2. Was ist keine Gamification?
- 2.2. Das Gehirn in Bewegung: Verhaltensmodelle
 - 2.2.1. Was muss ich tun? Behaviourismus
 - 2.2.2. Warum verhalte ich mich so, wie ich es tue? Kognitivismus
 - 2.2.3. Ich brauche Dopamin! Motivation
- 2.3. Sollen wir einen Blick auf die Geschichte werfen?
 - 2.3.1. Es war einmal... das Spiel
 - 2.3.2. Was ist neu alt? Das Spiel heute
- 2.4. *Move, move, move...* Dynamiken
 - 2.4.1. Nicht auf diese Weise: Spielbeschränkungen oder Einschränkungen
 - 2.4.2. Erzähl mir eine Geschichte: die Erzählung
 - 2.4.3. Mit Herz: Emotionen
 - 2.4.4. Ich werde älter: Der Fortschritt oder die Entwicklung des Spielers
 - 2.4.5. Weil ich es wert bin: Status oder Anerkennung
 - 2.4.6. Komm! Du auch?: Soziale Beziehungen oder Interaktionen
- 2.5. Das dürft ihr nicht verpassen... Mechanik!
 - 2.5.1. Los geht's: Herausforderungen und Ziele
 - 2.5.2. Superman: Wettbewerb
 - 2.5.3. Liga der außergewöhnlichen Persönlichkeiten: Zusammenarbeit
 - 2.5.4. Wie habe ich mich geschlagen? Feedback
 - 2.5.5. Mein Schatzo...: Belohnungen
 - 2.5.6. Ich bin dran: Runden
- 2.6. Drei 'Menschen' und ein Schicksal: Rangliste der Akteure
 - 2.6.1. Die Theorie von Richard Bartle: Er wettet auf 4
 - 2.6.2. Die Theorie von Andrzej Mrczewski: bis zu 5
 - 2.6.3. Amy Jo Kims Theorie: auf 4 bleiben
- 2.7. Zu welchem Zweck?
 - 2.7.1. Motivation: Ich gefalle dir
 - 2.7.2. Loyalität: Bleib mir treu
 - 2.7.3. Optimierung: Wenn wir es besser machen
- 2.8. Vorteile der Gamification

Modul 3. Spielelemente und Mechanismen

- 3.1. Spielen mit Konzepten und Konzeptualisierung von Spielen: eine Einführung
 - 3.1.1. Was sind Spielmechaniken?
 - 3.1.2. Grundlegende Konzepte
- 3.2. Ganz am Anfang: Grundlegende Mechanik
 - 3.2.1. Spiel-Frameworks
 - 3.2.1.1. Gruppierungen
 - 3.2.1.2. Kooperation und Wettbewerb
 - 3.2.2. Zeit
- 3.3. Der Zufall und du: Mechanismen der Zufallsgenerierung
 - 3.3.1. Der Zufall als Ressource
 - 3.3.2. Möglichkeit, Wahrscheinlichkeit und Gewissheit
- 3.4. Zusammen, aber nicht durcheinander: Mechanik und Interaktion
 - 3.4.1. Interaktion und Nicht-Interaktion
 - 3.4.2. Der Umfang
- 3.5. Kein Spiel ohne diese 1: Interaktion mit dem System
 - 3.5.1. Ressourcen
 - 3.5.2. Raummechaniken
 - 3.5.3. Rätsel und Fragen
- 3.6. Kein Spiel ohne diese 2: Spielerinteraktion
 - 3.6.1. Soziale Mechanik
 - 3.6.2. Erzählung
- 3.7. Von der Vorspeise zum Dessert: Belohnungs- und Abschlussmechanismen
 - 3.7.1. Bedingungen für den Sieg
 - 3.7.2. Vergleichende Systeme
 - 3.7.3. Sieg und Niederlage in kooperativen Spielen
 - 3.7.4. Kombinationen
- 3.8. Es gibt da draußen etwas: Belohnungen jenseits des Klassenzimmers
 - 3.8.1. Die Klassiker
 - 3.8.2. Andere Formen von Belohnungen

- 3.9. Von unvorhergesehenen Hindernissen und unerwarteten Misserfolgen: Probleme und Schwierigkeiten
 - 3.9.1. Die Spiele haben keinen Spaß gemacht?
 - 3.9.2. Der Zufall und seine Kontrolle
 - 3.9.3. Schneebälle und Gruben
 - 3.9.4. Wie spät ist es?
 - 3.9.5. Die Geschichte vom Milchmädchen
 - 3.9.6. Alphas, Betas und Testversionen

Modul 4. Gamification und spielbasiertes Lernen (GBL)

- 4.1. Aber weißt du, was wir spielen?
 - 4.1.1. Unterschiede zwischen Spiel und Gamification
 - 4.1.2. Gamification und Spiele
 - 4.1.3. Geschichte der Spiele
- 4.2. Was spielen wir?
 - 4.2.1. Entsprechend ihrer Ziele
 - 4.2.1.1. Wettbewerb
 - 4.2.1.2. Kollaboration
 - 4.2.2. Nach den Elementen
 - 4.2.2.1. Brettspiele
 - 4.2.2.2. Karten
 - 4.2.2.3. Würfel
 - 4.2.2.4. Papier und Bleistift (Rollenspiele)
- 4.3. Die Tafeln unserer Eltern
 - 4.3.1. Erste Zivilisationen, erste Spiele
 - 4.3.1.1. Senet
 - 4.3.1.2. Ur Königliches Spiel
 - 4.3.2. Mancala
 - 4.3.3. Schach
 - 4.3.4. Backgammon
 - 4.3.5. Parchís
 - 4.3.6. Das Spiel der Gans
- 4.4. Wer möchte Millionär werden?
 - 4.4.1. Das Spiel des Lebens
 - 4.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 4.4.1.2. The Chequered Game of Life
 - 4.4.1.3. The Game of Life
 - 4.4.1.4. Was uns das The Game of Life über Werte lehrt
 - 4.4.2. Monopoly
 - 4.4.2.1. The Landlord's Game
 - 4.4.2.2. Finance und andere
 - 4.4.2.3. Darrow's Monopoly
 - 4.4.2.4. Patente, Designs und worauf Sie bei Gamification achten sollten
 - 4.4.3. Scrabble
- 4.5. Ein erfolgreiches Spiel wurde geschrieben
 - 4.5.1. Risk
 - 4.5.2. Cluedo
 - 4.5.3. Trivial Pursuit
 - 4.5.4. Pictionary
- 4.6. Wargames/ Kriegsspiele und historische Simulationen
 - 4.6.1. Der Ursprung: Avalon Hill
 - 4.6.2. Die Reife des Wargaming
 - 4.6.3. Die CDG-Revolution
 - 4.6.4. Neueste Trends im Wargaming
 - 4.6.5. Miniaturen Wargames
- 4.7. Die Gesellschaft des Rings, des Bleistifts und des Papiers
 - 4.7.1. Der Anfang
 - 4.7.2. Das Goldene Zeitalter und die ersten Polemiken
 - 4.7.3. Die erzählerische Rolle
 - 4.7.4. Rollenspiele im 21. Jahrhundert
- 4.8. Es war einmal in Amerika, Magic the TCG's und Ameritrash
 - 4.8.1. Magie und die TCGs
 - 4.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 4.8.1.2. Andere TCGs
 - 4.8.1.3. LCGs

- 4.8.2. Ameritrash
 - 4.8.2.1. Konzept
 - 4.8.2.2. Entwicklung
- 4.8.3. Vermischt. Hybrid-Spiele
- 4.9. Jenseits von Autos und Würstchen. Die Brettspielrevolution in Deutschland
 - 4.9.1. Deutschland ändert die Regeln
 - 4.9.1.1. Die deutsche Spielzeugindustrie
 - 4.9.1.2. Die soziale Betrachtung des Spiels in Deutschland
 - 4.9.1.3. Eine andere Art von Spiel
 - 4.9.2. Eurogames
 - 4.9.2.1. Vorgeschichte
 - 4.9.2.2. Die Siedler von Catan
 - 4.9.2.3. Die Deutschen erobern die Welt
 - 4.9.2.4. Das goldene Zeitalter der Eurogames
 - 4.9.2.5. Eurogames und Bildung
- 4.10. Einkaufen. Analyse des wichtigsten kommerziellen Angebots auf Spanisch
 - 4.10.1. Wargames
 - 4.10.2. Rollenspiele
 - 4.10.3. Eurogames
 - 4.10.4. Hybride
 - 4.10.5. Spiele für Kinder

Modul 5. Gamification im Unternehmen. Personalwesen, Marketing, Vertrieb

- 5.1. Gamification im Unternehmen
 - 5.1.1. Warum Gamification im Unternehmen?
 - 5.1.2. Supermächte der Gamification (+)
 - 5.1.3. Krytonit der Gamification (-)
- 5.2. Die Steigerung unserer Umsätze - dafür wurde die Business-Gamification doch geboren, oder?
- 5.3. Vermarktung der Kunst des Begehrens
 - 5.3.1. Was willst du mir damit sagen?: Kommunikation
 - 5.3.2. Ich möchte ein *like*!: Soziale Netzwerke
- 5.4. Gamified Personalwesen
 - 5.4.1. Du bist es wert!: Aufmerksamkeit, Management und Bindung von Talenten
 - 5.4.2. Das sind wir: Konsolidierung der Unternehmenskultur
 - 5.4.3. Ich mache mit!: Motivation und Einhaltung der internen Bürokratie
- 5.5. Und warum nicht... Gläubiger!

Modul 6. Gamification im Unternehmen II: Teammanagement

- 6.1. Wie spielt man dieses Spiel?
 - 6.1.1. Allgemeine Konzepte
 - 6.1.2. Narrative für gemeinsame Gamification
 - 6.1.3. Gamifizierte Aufgabenverwaltung
 - 6.1.4. Nachbereitung der Aktionen
- 6.2. Hier spielen wir alle
 - 6.2.1. Motivation durch gemeinsame Herausforderungen
 - 6.2.2. Reiseplan der Arbeit als gemeinsame Reise
 - 6.2.3. Zusammenarbeit im digitalen Dorf
- 6.3. Wir sind an der Spitze angekommen
 - 6.3.1. Lokalisierung der Knotenpunkte, um das gesamte Netzwerk zu motivieren
 - 6.3.2. Sich wiederholende Aufgaben in anregende Herausforderungen verwandeln
 - 6.3.3. Veränderung der Umwelt durch gemeinsames Handeln
 - 6.3.4. Zusammenarbeit als Win-Win-Situation
 - 6.3.5. Möglichkeiten, eine kleine Aufgabe in eine transformierende Aufgabe zu verwandeln
 - 6.3.6. Informeller Rahmen: Geführte Konversation durch Gamification-Strategien

- 6.4. Wir hatten eine tolle Idee
 - 6.4.1. Die Geschichte entwickelt sich unter Beteiligung aller
 - 6.4.2. Die Erzählung wird zu unserem Gantt-Diagramm.
 - 6.4.3. Arbeit bewältigen durch Story Management
- 6.5. Den Spielstand erhöhen
 - 6.5.1. Abzeichen mit Fokus auf Management, nicht auf Belohnung
 - 6.5.2. Eine Vollmacht ist eine Erklärung der Verantwortung
 - 6.5.3. Strategien für die Einrichtung von Kanälen zur Förderung der Autonomie der Führungskräfte
- 6.6. Ich habe gerade den Bildschirm passiert
 - 6.6.1. Konzept der Ebene innerhalb der gemeinsamen Arbeit
 - 6.6.2. Möglichkeiten der Aufteilung von Funktionen auf einer abgestuften Basis
- 6.7. Rat der Weisen
 - 6.7.1. Eine Gemeinschaft, die kooperativ arbeitet, lernt auch kooperativ
 - 6.7.2. Wie verknüpft man individuelles Wissen mit gemeinsamem Geschichtenerzählen?
 - 6.7.3. Formeln für die Weitergabe von Wissen, für die interne Lehre und für die Motivation von Schlüsselpersonen
- 6.8. Dieses Team funktioniert, weil wir uns nicht ähnlich sind
 - 6.8.1. Arbeitsrollen basierend auf Spielrollen
 - 6.8.2. Merkmale der verschiedenen Rollen im gemeinsamen Erzählen
 - 6.8.3. Menschen, die Geschichten erfinden: Erzählungen aus individuellen Beiträgen
- 6.9. Die Tricks des Magiers
 - 6.9.1. Verwandeln Sie ein Bedienfeld in ein spielerisches Szenario
 - 6.9.2. Webanwendungen und Apps zur Verwaltung von Gamification
 - 6.9.3. Virtuelle Umgebungen und physische Umgebungen, Beziehung und Verbindung zwischen ihnen
- 6.10. Ziehen wir eine Bilanz
 - 6.10.1. Ersteinschätzung: Ausgangspunkt für unsere Geschichte
 - 6.10.2. Prozessuale Bewertung: Bewertung der Entwicklung der Erzählung, um die Leistung zu beurteilen und Anpassungen vorzunehmen
 - 6.10.3. Überprüfung der Wirksamkeit von Prozessen
 - 6.10.4. Überprüfung der Rollen als Formel zur Bewertung der individuellen Arbeit
 - 6.10.5. Bewertung der Verbindung zwischen den verschiedenen Teilnehmern und ihrer Leichtigkeit, die Prozesse zum Fließen zu bringen

- 6.10.6. Bewertung der Erfüllung der Herausforderung
 - 6.10.6.1. Abschließende Versammlung zur Bewertung
 - 6.10.6.2. Gemeinsame Feier der erreichten Herausforderungen
- 6.10.7. Messbare Ergebnisse
 - 6.10.7.1. Ebenen
 - 6.10.7.2. Medaillen
 - 6.10.7.3. Punkte

Modul 7. Wie man eine digitale Schule organisiert

- 7.1. Vor dem Start
 - 7.1.1. Bildung in der digitalen Gesellschaft
 - 7.1.2. Was ist eine digitale Schule?
- 7.2. Die Institution Schule in der digitalen Gesellschaft
 - 7.2.1. Die Tatkraft des Managementteams
 - 7.2.2. Die Schlüsselrolle der Lehrkraft
 - 7.2.3. Familien und Schulen in der digitalen Gesellschaft
- 7.3. Die Studenten der iGeneration oder Generation Z
 - 7.3.1. Mythen und Realitäten über Digital Natives
 - 7.3.2. Lernen in der digitalen Gesellschaft
 - 7.3.3. m-learning
 - 7.3.4. Das trojanische Pferd?
- 7.4. Was braucht mein Zentrum?
 - 7.4.1. Pädagogische Philosophie
 - 7.4.2. "Wer viel liest und viel läuft, sieht viel und weiß viel"
- 7.5. Lassen Sie uns analysieren, bevor wir beginnen
 - 7.5.1. Prioritäten
 - 7.5.2. Wichtige Entscheidungen
 - 7.5.2.1. Trolleys oder 1:1 Verhältnis?
 - 7.5.2.2. Für welches Modell entscheiden wir uns?
 - 7.5.2.3. IDP oder Fernsehen? Weder noch?
 - 7.5.3. Planung



- 7.6. Design als Schlüssel zur Umsetzung
 - 7.6.1. Der CSP
 - 7.6.2. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 7.6.3. Geräte-Management-Systeme
 - 7.6.4. Apple School Manager
 - 7.6.5. Volumen-Einkauf
- 7.7. Die Bedeutung einer guten Grundlage: Entwicklung
 - 7.7.1. Konnektivität
 - 7.7.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 7.7.3. Organisatorisch
 - 7.7.4. Ausbildung
- 7.8. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 7.8.1. Technopädagogische Kriterien
 - 7.8.2. Andere Überlegungen
 - 7.8.3. Typische Einwände
- 7.9. Die Karte zur Schatzsuche
 - 7.9.1. Die Office-Suite von Apple
 - 7.9.1.1. Pages
 - 7.9.1.2. Keynote
 - 7.9.1.3. Numbers
 - 7.9.2. Apps für die Multimedia-Erstellung
 - 7.9.2.1. iMovie
 - 7.9.2.2. Garage Band
 - 7.9.3. Das Klassenzimmer in den Händen der Lehrkraft
 - 7.9.3.1. Verwaltung der Lehrkräfte: Klassenzimmer
 - 7.9.3.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* und LEGO
- 7.10. Programmbewertung und Kontinuität
 - 7.10.1. Unzeitgemäße Bewertung
 - 7.10.2. Verpflichtungen für den neuen Zyklus

Modul 8. Neue Zeiten, neue Schüler

- 8.1. Neue Zeiten, neue Schüler
 - 8.1.1. Virtualität und Grenzen der Schüler im digitalen Zeitalter
 - 8.1.2. PISA als Maßstab für Bildung heute
 - 8.1.3. Andere aktuelle Bildungsmaßstäbe
- 8.2. Dass sie kompetent, aber auch glücklich sein sollten
 - 8.2.1. Digitale Kompetenz als transversale Achse des Lernens
 - 8.2.2. Dimensionen der digitalen Kompetenz
 - 8.2.3. Wenn wir bei Google nach Glück suchen, werden wir es nicht finden
- 8.3. Aktive und autonome Schüler
 - 8.3.1. Projektbasiertes Lernen im digitalen Kontext
 - 8.3.2. Andere aktive Methoden
 - 8.3.3. Autonomes Lernen im 21. Jahrhundert
- 8.4. Allein schaffst du es nicht, aber mit Freunden schon
 - 8.4.1. Schlüsselemente des kooperativen Lernens im digitalen Kontext
 - 8.4.2. Google Suite für kooperatives Lernen
- 8.5. Kreative und kommunikative Schüler
 - 8.5.1. Digitales Geschichtenerzählen
 - 8.5.2. Audiovisuelles Format
 - 8.5.3. *Flipped Classroom*
- 8.6. Haben unsere Schüler genug Anreize?
 - 8.6.1. Ressourcen, um die gleiche Sprache wie die Schüler zu sprechen
 - 8.6.2. Gute Nutzung des interaktiven Whiteboards
 - 8.6.3. Projizieren oder nicht projizieren, das ist hier die Frage
- 8.7. Feinde der Langeweile
 - 8.7.1. Wettbewerbe und Herausforderungen
 - 8.7.2. Charaktere, Handlungen und Macht
- 8.8. Mögen, teilen, kommentieren
 - 8.8.1. Soziale Netzwerke
 - 8.8.2. Soziale Lernumgebungen und Gamification-Plattformen

- 8.9. Feedback geben
 - 8.9.1. Kompetenzbasierte Bewertung
 - 8.9.2. Selbstbeurteilung und Co-Bewertung
 - 8.9.3. Gamifizierte Hetero-Bewertung
- 8.10. Spielbare Demos
 - 8.10.1. Im Unterricht
 - 8.10.2. Zu Hause
 - 8.10.3. Gesellschaftsspiele

Modul 9. Die Lehrkraft in der digitalen Schule

- 9.1. Bildung neu denken: Auf dem Weg in die globale Gesellschaft von 2030
 - 9.1.1. Welche Bildung brauchen wir für das 21. Jahrhundert?
 - 9.1.2. Bildung für globale Bürgerschaft
 - 9.1.3. Die Rolle der Digitalisierung in Schulen
 - 9.1.4. Herausforderungen und Ziele der Bildung im 21. Jahrhundert
- 9.2. Digitale Kompetenz im Unterricht
 - 9.2.1. Kompetent in Sachen Bildung sein
 - 9.2.2. Digitale Bildungstechnologie
 - 9.2.3. Modelle der IKT-Verteilung in Schulen
 - 9.2.4. Digitale Kompetenz im Unterricht
- 9.3. Die Lehrkraftfortbildung in der digitalen Schule
 - 9.3.1. Lehrkraftfortbildung: ein kurzer Überblick über den Stand der Technik
 - 9.3.2. Die Rolle der Lehrkraft im 21. Jahrhundert
 - 9.3.3. Lehrkraftkompetenzen in der digitalen Schule
 - 9.3.4. Digitales Kompetenzportfolio für Lehrkräfte
- 9.4. Die Ineffizienz der einsamen Lehrkraft
 - 9.4.1. Das Bildungsprojekt und das Lehrplanprojekt
 - 9.4.2. Die Kultur der Arbeitsgruppen
 - 9.4.3. Technologie im Dienste der kooperativen Arbeit: Management, Ausbildung und Zusammenarbeit

- 9.5. TPACK: ein Modell für die Lehrkraft von heute
 - 9.5.1. TPACK-Modell
 - 9.5.2. Arten von Wissen für die Anwendung des TPACK-Modells
 - 9.5.3. Umsetzung des TPACK-Modells
- 9.6. Kreative und kommunikative Materialien
 - 9.6.1. Digitales Geschichtenerzählen im Klassenzimmer
 - 9.6.2. Digitale Bücher in der Schule
 - 9.6.3. Offene Bildungsressourcen erstellen
 - 9.6.4. Gedanken und Ideen visualisieren
 - 9.6.5. Video-Geschichtenerzählen
 - 9.6.6. Das Videospiel
- 9.7. Bewertung im digitalen Zeitalter
 - 9.7.1. Auf dem Weg zu einer authentischen Bewertung des Lernens
 - 9.7.2. Beiträge der Technologie zur Bewertung
 - 9.7.3. Bewertungsinstrumente mit Hilfe von Bildungstechnologie
 - 9.7.4. Bewertung mit elektronischer Rubrik
- 9.8. Digitale Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
 - 9.8.1. Einführung in virtuelle Plattformen in der Bildung
 - 9.8.2. Pädagogische Dimensionen des virtuellen Klassenzimmers
 - 9.8.3. Didaktische Planung eines virtuellen Klassenzimmers
 - 9.8.4. Plattformen für die Einrichtung eines virtuellen Klassenzimmers
- 9.9. Familie und Schule: Überwindung der digitalen Kluft
 - 9.9.1. Die Rolle der Familie in der digitalen Schule
 - 9.9.2. Die Bedeutung von Beziehungen in der Erziehung
 - 9.9.3. Plattformen für die Kommunikation zwischen Familie und Schule
- 9.10. Ressourcen für den Unterricht im Wissenszeitalter
 - 9.10.1. Denken lehren über den Lehrplan hinaus
 - 9.10.2. Blooms Taxonomie für das digitale Zeitalter
 - 9.10.3. Die Integrierte Unterrichtseinheit als Planungsinstrument
 - 9.10.4. Neugestaltung der Prüfung als Bewertungsinstrument

Modul 10. Fallstudien

- 10.1. Was gibt's Neues, Doc? Der Bedarf an Innovation
- 10.2. Spielen wir im Klassenzimmer: Ansatz und Ziele der Innovation im Klassenzimmer: eine Gamification mit *Flipped Classroom*
- 10.3. Wie man Clio-Kriege entwirft und nicht beim Versuch stirbt: Die Tools. Teil I Entwerfen einer Gamification
 - 10.3.1. Erzählende Videos
 - 10.3.2. Follow-up
 - 10.3.3. Belohnungen
- 10.4. Wie man Clio-Kriege entwirft und nicht beim Versuch stirbt: Die Tools. Teil II Entwerfen einer Gamification
- 10.5. Bricolage in Gamification. Pflege, Bewertung und Aktualisierung in Clio Wars
- 10.6. Das Spiel mit der Geschichte. Teil I. Spiele für das Lernen im Unterricht entwickeln: Der Hof der Wunder
- 10.7. Das Spiel mit der Geschichte. Teil II. Spiele für das Lernen im Unterricht entwickeln. Der Pfeil der Zeit und Der Krieg, der alle Kriege beenden würde
- 10.8. *KNOCK, KNOCK, KNOCKING ON THE ESCAPE ROOM DOOR*. Entwurf eines Escape Rooms in der Klasse und dessen Umsetzung in einer Gamification
- 10.9. Auf den Kopf gestellt. Ausführliche Video-Lektionen
- 10.10. Video Killed the radio star. Arbeiten mit Videolektionen

06

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



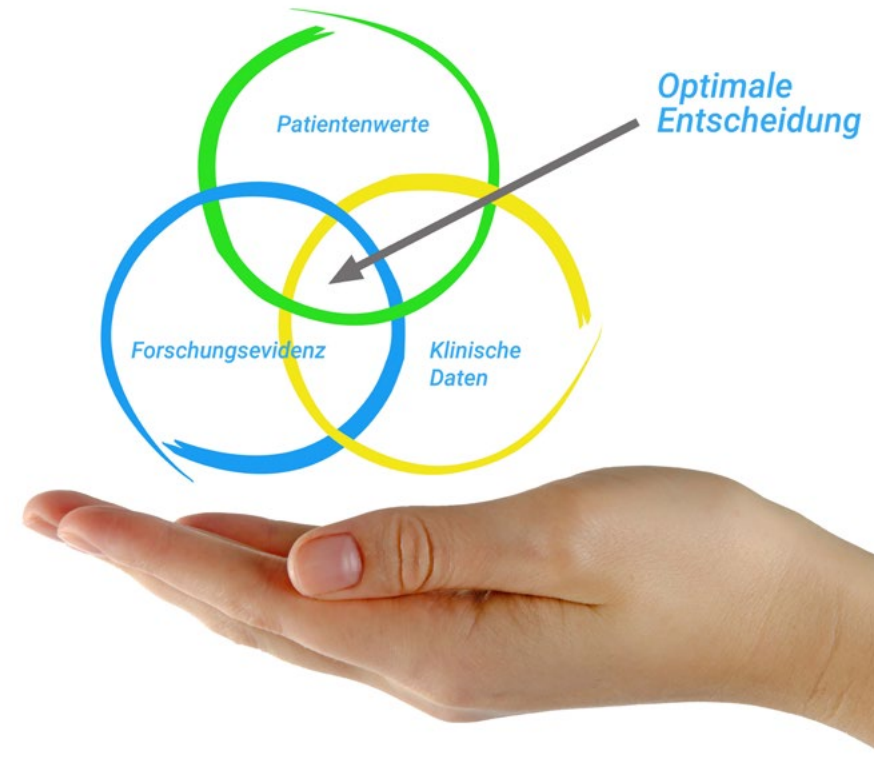


Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte ein Fachmann in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Erzieher, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundfesten der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt”

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Die Lehrer, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten, durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodik

TECH ergänzt den Einsatz der Harvard-Fallmethode mit der derzeit besten 100%igen Online-Lernmethode: Relearning.

Unsere Universität ist die erste in der Welt, die Fallstudien mit einem 100%igen Online-Lernsystem kombiniert, das auf Wiederholung basiert und mindestens 8 verschiedene Elemente in jeder Lektion kombiniert, was eine echte Revolution im Vergleich zum einfachen Studium und der Analyse von Fällen darstellt.



Der Lehrer lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.

Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen ausgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachlehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit maximaler Strenge, erklärt und detailliert für Ihre Assimilation und Ihr Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Von Experten geleitete und von Fachleuten durchgeführte Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studierenden durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Leitfäden für Schnellmaßnahmen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um den Studierenden zu helfen, in ihrem Lernen voranzukommen.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Gamification und Digitale Ressourcen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellt Diplom



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Privater Masterstudiengang in Gamification und Digitale Ressourcen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Privater Masterstudiengang in Gamification und Digitale Ressourcen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualitat
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang

Gamification und
Digitale Ressourcen

Modalität: Online

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.500 Std.

Privater Masterstudiengang

Gamification und Digitale Ressourcen

