

Universitätsexperte

Fortbildung von Lehrern für
Zeichnen und Bildende Kunst
in der Sekundarstufe





Universitätsexperte

Fortbildung von Lehrern für Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitude.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-fortbildung-lehrern-zeichnen-bildende-kunst-sekundarstufe

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 24

06

Qualifizierung

Seite 32

01

Präsentation

Die Förderung von Kreativität, die Verbesserung zeichnerischer Fertigkeiten oder die Vermittlung von Leidenschaft für Kunst sind nur die Spitze des Eisbergs an Aufgaben für Lehrkräfte, die Zeichnen und Bildende Kunst unterrichten. Angesichts einer Schülerschaft, die nach digitalen Inhalten lechzt, ist es mehr als notwendig, dass Lehrer über die notwendigen Werkzeuge und methodischen Kenntnisse verfügen, um einen attraktiven Unterricht zu planen und zu gestalten. Aus diesem Grund hat TECH diesen 100%igen Online-Studiengang entwickelt, der einen fortgeschrittenen Lehrplan zu diesem Thema, didaktische Programmierung und die effektivsten praktischen Aktivitäten für den Unterricht in diesem Fach bietet. All dies wird durch innovatives Multimediainhalt unterstützt, das von einem spezialisierten Dozententeam entwickelt wurde.



“

Dank dieses Universitätsexperten werden Sie eine ausgezeichnete Lehrkraft mit einem breiten Kompetenzspektrum für den Unterricht von Zeichnen und Bildender Kunst in der Sekundarstufe”

Es ist unbestreitbar, dass die Kunst ein Teil des Menschen ist, sowohl als Schöpfer als auch als Betrachter der Werke anderer. Ein Beweis dafür ist das künstlerische Erbe, das in jedem Museum und Kunstzentrum zu sehen ist. Ein künstlerisches Erbe, das nicht nur aus Talent, sondern auch aus der Kultivierung von Kreativität und Technik entstanden ist.

Ein Lernprozess, der zweifellos durch das Bildungssystem gefördert werden muss und hochqualifizierte Lehrkräfte erfordert, die über aktuelle Kenntnisse der Methodik, der Lehrplangestaltung und der Didaktik der Fächer Zeichnen und Bildende Kunst verfügen. Vor diesem Hintergrund hat TECH diesen 100%igen Online-Studiengang entwickelt, der Lehrkräften die Werkzeuge, Techniken und Methoden für den Unterricht dieser Fächer in der Sekundarstufe vermittelt.

Über einen Zeitraum von 6 Monaten führt das Programm die Studenten durch den Einfluss pädagogischer Ansätze in der Kunsterziehung, die Grammatik der Kunst, die Didaktik des Zeichnens und der Bildenden Kunst und die Programmierung einer didaktischen Einheit, die den aktuellen pädagogischen Anforderungen entspricht. Der Lehrplan wird durch Videozusammenfassungen zu jedem Thema, detaillierte Videos, wichtige Literatur und praktische Fallstudien ergänzt.

Eine ausgezeichnete Gelegenheit für Berufstätige, die sich in diesem Bereich durch einen Universitätsexperten weiterbilden möchten, und zwar 100% online und vereinbar mit ihren täglichen Verpflichtungen. Alles, was sie benötigen, ist ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss, um den auf der virtuellen Plattform angebotenen Lehrplan zu konsultieren. Darüber hinaus können die Studenten ihr Studienpensum nach ihren eigenen Bedürfnissen einteilen und die langen Studienzeiten dank des *Relearning*-Systems, das diese akademische Einrichtung in allen ihren Programmen einsetzt, verkürzen. Eine unschlagbare Gelegenheit, sich als Lehrkraft weiterzuentwickeln, indem man Unterricht auf dem neuesten Stand des Fachgebiets erteilt.

Dieser **Universitätsexperte in Fortbildung von Lehrern für Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung praktischer Fälle, die von Experten in Sekundarschulbildung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Arbeiten Sie in Ihrem Klassenzimmer mit den wichtigsten Apps und digitalen Ressourcen in der Kunst und schöpfen Sie das künstlerische Potenzial Ihrer Schüler aus“

“

Dieser Studiengang gibt Ihnen die Freiheit, das Lehrpensum nach Ihren Bedürfnissen zu verteilen. Schreiben Sie sich jetzt ein”

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Ein 450-stündiges Intensivprogramm, das es Ihnen ermöglicht, die Hauptschwierigkeiten zu lösen, mit denen Studenten beim Erlernen künstlerischer Kenntnisse konfrontiert sind.

Dieses Programm gibt Ihnen die Mittel an die Hand, die Sie benötigen, um Ihre Schüler auf attraktive Weise in das technische Zeichnen und die darstellende Geometrie einzuführen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist es, zukünftigen Lehrkräften ein intensives und produktives Lernen für den Unterricht im Fach Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe zu ermöglichen. Dazu werden Sie in nur 6 Monaten die Kenntnisse erwerben, die für die Realisierung einer Programmierungs- und Didaktikeinheit nach den aktuellen pädagogischen Kriterien erforderlich sind.



“

Werden Sie zu einer hervorragenden Lehrkraft für Zeichnen und visuelle Künste, die über die innovativsten Techniken und Methoden verfügt, um die Kreativität Ihrer Schüler zu entwickeln"



Allgemeine Ziele

- ♦ Einführen der Studenten in die Welt des Unterrichts aus einer breiten Perspektive, die ihnen die notwendigen Fähigkeiten für ihre Arbeit vermittelt
- ♦ Kennenlernen neuer Instrumente und Technologien für den Unterricht
- ♦ Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten und Wege, wie man als Lehrkraft am Arbeitsplatz arbeiten kann
- ♦ Fördern des Erwerbs von Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Bereichen Kommunikation und Wissensvermittlung
- ♦ Fördern der kontinuierlichen Fortbildung der Studenten



Die Fallstudien zeigen Ihnen effektive und attraktive Unterrichtseinheiten für das Fach Zeichnen und Bildende Kunst. Schreiben Sie sich jetzt ein





Spezifische Ziele

Modul 1. Ergänzende fachliche Fortbildung in Zeichnen und Bildende Kunst

- ♦ Verstehen der Entwicklung der Kunstgeschichte im Zeitalter der Aufklärung
- ♦ Analysieren der Bedeutung der Akademien der Bildenden Künste
- ♦ Analysieren der wichtigsten Akademien der Bildenden Künste in Spanien
- ♦ Analysieren der didaktischen Bezüge der Werke
- ♦ Verstehen des Einflusses von pädagogischen Trends in der Kunsterziehung
- ♦ Erlernen der wichtigsten Trends in der Kunsterziehung heute

Modul 2. Lehrplangestaltung in Zeichnen und Bildende Kunst

- ♦ Verstehen des Konzepts und der Komponenten des Lehrplans
- ♦ Analysieren von Lehrplanperspektiven und -theorien
- ♦ Verstehen der verschiedenen Arten von Lehrplänen
- ♦ Analysieren der verschiedenen Ebenen der Konkretheit von Lehrplänen
- ♦ Verstehen der Bedeutung der didaktischen Programmierung

Modul 3. Didaktik des Zeichnens und der Bildenden Kunst

- ♦ Wissen, was unter dem Begriff der Didaktik zu verstehen ist
- ♦ Analysieren, was Lernen ist
- ♦ Verstehen, wie Lernen im menschlichen Geist abläuft
- ♦ Analysieren der verschiedenen Lerntheorien
- ♦ Verstehen des Einflusses des Kognitivismus auf die Bildung
- ♦ Analysieren der Theorie des sinnvollen Lernens

03

Kursleitung

TECH wählt die Dozenten, die die einzelnen Studiengänge unterrichten, sorgfältig aus. Daher haben Studenten, die sich für diesen Universitätsexperten entscheiden, Zugang zu einem fortschrittlichen Lehrplan, der von einem Team von Fachleuten entwickelt wurde, die über umfangreiche Erfahrungen im Bildungssektor sowohl in öffentlichen als auch in privaten Zentren verfügen. Außerdem können Sie dank der menschlichen Qualität und der Nähe zu den Dozenten alle Zweifel über den Inhalt dieses Programms, das zu 100% online unterrichtet wird, ausräumen.





“

*Dank dieses von echten Spezialisten
des Bildungssektors entwickelten
Programms werden Sie sich als
Lehrkraft verbessern können”*

Leitung



Dr. Laura Barboyón Combey

- Dozentin für Grundschulpädagogik und Aufbaustudiengänge
- Dozentin im Aufbaustudiengang für die Fortbildung von Lehrkräften für die Sekundarstufe
- Grundschullehrkraft an verschiedenen Schulen
- Promotion in Bildung an der Universität von Valencia
- Masterstudiengang in Psychopädagogik von der Universität von Valencia
- Hochschulabschluss in Grundschullehramt mit Auszeichnung im Fach Englisch an der Katholischen Universität von Valencia San Vicente Mártir



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte hat eine Struktur, die von echten Experten mit akademischer Lehrtätigkeit im Sekundarbereich entworfen wurde. Studenten, die diesen Abschluss machen, haben Zugang zu einem Lehrplan, der sie auf eine historische Reise durch die Kunsterziehung, die Lehrmethoden und die störendsten Didaktiken des Zeichnens und der visuellen Künste mitnimmt. All dies mit Lehrmaterial, auf das sie 24 Stunden am Tag von jedem elektronischen Gerät mit Internetanschluss aus zugreifen können.



“

Ein fortgeschrittener Lehrplan, der Ihnen die notwendigen Fähigkeiten vermittelt, um eine effektive Programmgestaltung im Bereich Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe durchzuführen”

Modul 1. Ergänzende fachliche Fortbildung in Zeichnen und Bildende Kunst

- 1.1. Historische Perspektive und zeitgenössische Ansätze zur Kunsterziehung
 - 1.1.1. Kunst und Bildung
 - 1.1.2. Die Akademien. Die französische Akademie
 - 1.1.3. Die Aufklärung, das Zeitalter der Aufklärung oder das Zeitalter der Bildung
 - 1.1.4. Die industrielle Revolution und die künstlerische Erziehung
 - 1.1.5. Der Einfluss der pädagogischen Strömungen auf die Kunsterziehung
 - 1.1.6. Das Bauhaus
 - 1.1.7. Kunsterziehung nach dem Zweiten Weltkrieg
 - 1.1.8. Kreativer Selbstaussdruck
 - 1.1.9. Kunsterziehung als Disziplin (DBAE)
 - 1.1.10. Postmoderne Kunsterziehung
 - 1.1.11. Visuelle Künste: Erziehung zur visuellen Kultur
- 1.2. Historisches und künstlerisches Erbe im 21. Jahrhundert. Die Rolle von Museen und Zentren für zeitgenössische Kunst
 - 1.2.1. Was verstehen wir unter Kulturellem Erbe?
 - 1.2.2. Wer entscheidet, was ein Erbe ist?
 - 1.2.3. Erziehung zum Kulturerbe
 - 1.2.4. Die Konstruktion des Lernens in Museen und Zentren für zeitgenössische Kunst
- 1.3. Einführung in die Grammatik der Kunst
 - 1.3.1. Konzepte
 - 1.3.2. Annäherungen zwischen Kunst und Sprache
 - 1.3.3. Eine Grammatik der Wahrnehmung: Alphabetisierung
 - 1.3.4. Grammatik der Schöpfung
 - 1.3.5. Die Kunst in einem kommunikativen Modell
 - 1.3.6. Die Skala der Ikonizität - Abstraktion
- 1.4. Das Bild und seine soziologischen Aspekte
 - 1.4.1. Einführung in das Studium des Bildes
 - 1.4.2. Die Bedeutung der visuellen Kompetenz: eine kurze Geschichte des Bildes
 - 1.4.3. Was ist ein Bild?
 - 1.4.4. Sprache und die visuelle Botschaft
 - 1.4.5. Das Bild und die Konstruktion von Identität
- 1.5. Kulturelle und künstlerische Kompetenz. Erziehung in Kommunikation und audiovisueller Kultur
 - 1.5.1. Konzepte und Merkmale
 - 1.5.2. Dimensionen und Prozesse des kulturellen und künstlerischen Lernens
 - 1.5.3. Wechselbeziehung mit anderen Kompetenzen und Bereichen
 - 1.5.4. Kulturelle und künstlerische Kompetenz und die Gestaltung von integrierten Aufgaben
 - 1.5.5. Erziehen <<in>> den Medien
 - 1.5.6. Kommunikation und Massenmedien
 - 1.5.7. Fotografie
 - 1.5.8. Kino
 - 1.5.9. Comics oder Cartoons
 - 1.5.10. Radio und Fernsehen
 - 1.5.11. Werbung
 - 1.5.12. Internet
- 1.6. Die Schaffung von Bildern und Objekten und ihre Beziehung zum Design. Die Prinzipien der graphisch-plastischen Sprache
 - 1.6.1. Einleitung. Konzepte und Designbereiche
 - 1.6.2. Design Thinking und der Designprozess
 - 1.6.3. Gestaltung von Räumen und Objekten
 - 1.6.4. Grafisches Design
 - 1.6.5. Grundlegende Elemente. Einführung
 - 1.6.6. Der Punkt
 - 1.6.7. Die Linie
 - 1.6.8. Die Ebene
 - 1.6.9. Die Textur
 - 1.6.10. Die Form
 - 1.6.11. Die Komposition
- 1.7. Einführung in das technische Zeichnen und die darstellende Geometrie
 - 1.7.1. Lehrplaninhalt für die Sekundarstufe
 - 1.7.2. Lehrplaninhalt für die Oberstufe
 - 1.7.3. Vorhandensein des Geometrischen in Gegenständen und in der Natur
 - 1.7.4. Dynamische Geometrie. IKT-Ressourcen



- 1.8. Zeichnen und Farbe im Kunstunterricht. Erziehung in der dritten Dimension
 - 1.8.1. Licht und die Wahrnehmung von Farbe
 - 1.8.2. Additives und subtraktives Mischen
 - 1.8.3. Dimensionen der Farbe: Farbton, Helligkeit und Sättigung
 - 1.8.4. Symbologie der Farbe
 - 1.8.5. Zeichnung und Farbe: Typologie der Zeichnung
 - 1.8.6. Die Farbe in der Kunst
 - 1.8.7. Dreidimensionale Formen im Raum
 - 1.8.8. Faktoren, die dazu beitragen, die Vorstellung von Raum zu schaffen
 - 1.8.9. Repräsentation von Formen im Raum
 - 1.8.10. Wahrnehmung von Formen im Raum
 - 1.8.11. Das Licht als Schöpfer von Raum und Volumen
 - 1.8.12. Die Skulptur
 - 1.8.13. Die Perspektive
- 1.9. Von analog zu digital im Kunstunterricht. Kulturelle Bildung von heute
 - 1.9.1. Vorläufige Konzepte
 - 1.9.2. Hilfsmittel
 - 1.9.3. Zeichnungs- und Malverfahren, Techniken und Materialien
 - 1.9.4. Gravur und Druck
 - 1.9.5. Digitale Technologien
 - 1.9.6. Zusammenfließen von Techniken und Prozessen
 - 1.9.7. Didaktische Möglichkeiten der zeitgenössischen Kunst und Praxis
 - 1.9.8. Kunsterziehung nach der Postmoderne. Die ArtEducación
 - 1.9.9. Andere Genres für die Ausübung von Kunst im (oder außerhalb des) Klassenzimmers. Kunstinstallation
 - 1.9.10. Performance
 - 1.9.11. Erweiterte Unterrichtskonzepte in den Künsten. Net.Art oder Digitale Kunst
- 1.10. Transdisziplinäre Praxis in den Künsten: Kreativität, Innovation und Forschung in der Sekundar- und Oberstufe
 - 1.10.1. Einleitung: Konzept
 - 1.10.2. Übergreifende Kultur: Kunst, Wissenschaft, Technologie
 - 1.10.3. Kreativität und Innovation als Elemente der Forschung im Klassenzimmer
 - 1.10.4. Kunstgestützte Forschung
 - 1.10.5. Ein Beispiel für Forschung für die Bildung

Modul 2. Lehrplangestaltung in Zeichnen und Bildende Kunst

- 2.1. Der Lehrplan und seine Struktur
 - 2.1.1. Schulischer Lehrplan: Konzept und Komponenten
 - 2.1.2. Lehrplangestaltung: Konzept, Struktur und Funktionsweise
 - 2.1.3. Ebenen der Lehrplanumsetzung
 - 2.1.4. Lehrplan-Modelle
 - 2.1.5. Der Lehrplan als Instrument für die Arbeit im Unterricht
- 2.2. Die Gesetzgebung als Leitfaden für die Gestaltung von Lehrplänen. Und die zentralen Kompetenzen
 - 2.2.1. Überprüfung der aktuellen nationalen Bildungsgesetzgebung
 - 2.2.2. Was sind Kompetenzen?
 - 2.2.3. Arten von Kompetenz
 - 2.2.4. Zentrale Kompetenzen
 - 2.2.5. Beschreibung und Komponenten der zentralen Kompetenzen
- 2.3. Das spanische Bildungssystem. Stufen und Modalitäten der Bildung
 - 2.3.1. Bildungssystem: Interaktion zwischen Gesellschaft, Bildung und Schulsystem
 - 2.3.2. Das Bildungssystem: Faktoren und Elemente
 - 2.3.3. Allgemeine Merkmale des spanischen Bildungssystems
 - 2.3.4. Konfiguration des spanischen Bildungssystems
 - 2.3.5. Obligatorische Sekundarsufe
 - 2.3.6. Oberstufe
 - 2.3.7. Künstlerische Ausbildung
 - 2.3.8. Lernen von Fremdsprachen
 - 2.3.9. Sporterziehung
 - 2.3.10. Erwachsenenbildung
- 2.4. Analyse des Lehrplans für Zeichnen und visuelle Künste
 - 2.4.1. Der künstlerische Lehrplan in den aktuellen Gesetzen und Verordnungen
 - 2.4.2. Struktur der Lehrplanentwürfe des Fachs: Plastische, visuelle und audiovisuelle Erziehung. Inhaltliche Blöcke
 - 2.4.3. Struktur der Lehrplangestaltung des Kunstabiturs. Inhaltliche Blöcke





- 2.5. Didaktische Programmierung I
 - 2.5.1. Kontext
 - 2.5.2. Zielsetzung und zentrale Kompetenzen
 - 2.5.3. Inhalte. Sequenzierung
 - 2.5.4. Bewertungskriterien und Lernergebnisse
 - 2.5.5. Lernstandards
 - 2.5.6. Methodik
- 2.6. Didaktische Programmierung II
 - 2.6.1. Einführung in die Lehrmittel und Materialien
 - 2.6.2. Arbeitsmaterialien und Ressourcen in der Kunsterziehung
 - 2.6.3. Bewertung: Verfahren und Qualifikationskriterien
 - 2.6.4. Andere zu berücksichtigende Abschnitte des Lehrplans: Maßnahmen zur Aufmerksamkeit auf die Vielfalt und Anpassungen des Lehrplans. IKT und außerschulische Aktivitäten
- 2.7. Die Unterrichtseinheit I
 - 2.7.1. Einleitung. Konzepte
 - 2.7.2. Grundlegende Phasen im Prozess der Gestaltung der Unterrichtseinheit
 - 2.7.3. Abschnitte, die die Unterrichtseinheit bilden
 - 2.7.4. Vertieftes Studium der grundlegenden Abschnitte
- 2.8. Die Unterrichtseinheit II
 - 2.8.1. Die didaktische Programmierung in Ausbildungszyklen
 - 2.8.2. Die Unterrichtseinheit (Arbeitseinheit) in Ausbildungszyklen
 - 2.8.3. Allgemeine Bedingungen, die von Unterrichtseinheiten oder Arbeitseinheiten erfüllt werden müssen
 - 2.8.4. Validierung von Unterrichtseinheiten oder Arbeitseinheiten
 - 2.8.5. Die Gestaltung und Entwicklung von Unterrichtseinheiten/Arbeitseinheiten als Schwerpunkt der Bildungsforschung und -innovation

- 2.9. Programmierung einer Unterrichtseinheit
 - 2.9.1. Die Unterrichtseinheit in der obligatorischen Sekundar- und Oberschulbildung: Gestaltung im Sinne von Kompetenz
 - 2.9.2. Formulierung der didaktischen Ziele
 - 2.9.3. Die Inhalte
 - 2.9.4. Ziele, Inhalte und Kompetenzen
 - 2.9.5. Methodik: Didaktische Grundsätze
 - 2.9.6. Die Aktivitäten
 - 2.9.7. Bewertungskriterien und bewertbare Lernstandards
 - 2.9.8. Programmierung einer Arbeitseinheit
 - 2.10. Beispiele für Unterrichtseinheiten
 - 2.10.1. Standards, die zur Veranschaulichung von Unterrichtseinheiten verwendet werden
 - 2.10.2. Beispiel (Obligatorische Sekundarstufe)
 - 2.10.3. Beispiel (Oberstufe)
 - 2.10.4. Identifizierung des Titels, für den die Unterrichtseinheiten beispielhaft sind
 - 2.10.5. Die Lehreinheit in der Berufsausbildung
 - 2.10.6. Beispiele
- Modul 3. Didaktik des Zeichnens und der Bildenden Kunst**
- 3.1. Allgemeine Didaktik und Lerntheorien
 - 3.1.1. Einführung in das Konzept der Didaktik
 - 3.1.2. Was ist Lernen? Wie findet es statt?
 - 3.1.3. Einführung in die Lerntheorien und ihre Autoren
 - 3.1.4. Der Einfluss des Kognitivismus auf die Bildung
 - 3.1.5. Der Schüler im Mittelpunkt: Sinnvolles Lernen
 - 3.2. Auf die Kunst angewandte Lerntheorien
 - 3.2.1. Entwicklungspsychologie: Jean Piaget
 - 3.2.2. Luquet und Lowenfeld: Stufen der graphisch-plastischen Entwicklung
 - 3.2.3. Kognitive Modelle und Kunst: Eisner, Gardner, Read
 - 3.2.4. Die Gestalttheorie und ihre Gesetze
 - 3.2.5. Wahrnehmung und visuelles Denken: Rudolf Arnheim
 - 3.3. Auf die Kunst angewandte Lerntechniken und -strategien
 - 3.3.1. Einleitung. Die Beziehung zwischen Lernen und Strategien
 - 3.3.2. Arten von Strategien: primär, sekundär, vielseitig
 - 3.3.3. Techniken für das Lernen des Lernens. Studienorientierung
 - 3.3.4. Werkzeuge, die den Lernprozess verbessern
 - 3.3.5. Neue Beiträge zur Verbesserung des Lernens
 - 3.3.6. Theorien und Strategien zur Förderung der Kreativität
 - 3.3.7. Laterales Denken und seine Techniken. Edward de Bono
 - 3.3.8. Techniken und Methoden zur Entwicklung von Kreativität
 - 3.3.9. Mind Maps als grafische Organisatoren
 - 3.4. Lehrmethoden
 - 3.4.1. Workshop-Methodik
 - 3.4.2. Kreativer Selbstaussdruck und freier Ausdruck
 - 3.4.3. Kunsterziehung als Disziplin (DBAE) und andere Initiativen/Ansätze
 - 3.4.4. Einführung in die Postmoderne
 - 3.4.5. Postmoderne kulturelle Bildung
 - 3.4.6. Visuelle Kultur
 - 3.4.7. Künstlerische Methoden für Forschung und Innovation im Bildungswesen
 - 3.5. Lernschwierigkeiten
 - 3.5.1. Schwierigkeiten im Zusammenhang mit der visuell-räumlichen Wahrnehmung
 - 3.5.2. Visuelle Beeinträchtigungen
 - 3.5.3. Probleme mit dem Farbsehen
 - 3.6. Aktivitäten zum Erlernen des Zeichnens und der visuellen Künste
 - 3.6.1. Motivation: ein entscheidender Faktor
 - 3.6.2. Aktivitäten zur Sozialisierung
 - 3.6.3. Aktivitäten für Inter- und Transdisziplinarität
 - 3.6.4. Aktivitäten für Multikulturalität
 - 3.6.5. Das Web 2.0. Pädagogische und soziale Grundsätze
 - 3.6.6. Aktivitäten für Sekundar- und Oberstufe. Repositories für Aktivitäten
 - 3.6.7. Projektbasierte Aktivitäten. eTwinning
 - 3.6.8. Arbeiten mit Bildungs-Apps in der Kunst



- 3.7. Lehrmittel I
 - 3.7.1. Vorläufige Konzepte
 - 3.7.2. Klassifizierungen
 - 3.7.3. Faktoren, die bei der Auswahl und/oder Entwicklung von Ressourcen für Zeichnen und Bildende Kunst zu berücksichtigen sind
 - 3.7.4. Das Schulbuch
 - 3.7.5. Das Standbild
 - 3.7.6. Die Wandtafel
 - 3.7.7. Schulräume, Ausflüge und Exkursionen
- 3.8. Lehrmittel II: IKT-Ressourcen
 - 3.8.1. Erziehung in und mit Technologien
 - 3.8.2. Hilfsmittel: interaktives Whiteboard, Computer und mobile Geräte
 - 3.8.3. Nützliche Anwendungen und Programme für den Unterricht in Zeichnen und plastischer Kunst
 - 3.8.4. Internet
 - 3.8.5. Cloud-Ressourcen
 - 3.8.6. Soziale und kollaborative Tools: Blog, Wiki, Webquest und Schatzsuche
 - 3.8.7. Ressourcen und Lehrverbesserung/Innovation
 - 3.8.8. Das Künstlerbuch
 - 3.8.9. Das Portfolio und das E-Portfolio
 - 3.8.10. Audiovisuelles und Multimedia
 - 3.8.11. Virtuelle Realität und Erweiterte Realität
 - 3.8.12. Videospiele und Gamification
- 3.9. Die Bewertung. Allgemeine Grundsätze
 - 3.9.1. Konzept der Bildungsbewertung. Grundsätze und Funktionen
 - 3.9.2. Wann wird bewertet? Phasen und Prozesse
 - 3.9.3. Was wird bewertet? Blooms Taxonomie
 - 3.9.4. Womit wird bewertet? Allgemeine Bewertungstechniken und -instrumente
 - 3.9.5. Kriterien
- 3.10. Bewertung in der Kunst
 - 3.10.1. Kunsterziehung und ihre Bewertung. Allgemeine Überlegungen
 - 3.10.2. Zu bewertende Bereiche des künstlerischen Wissens. Eisner
 - 3.10.3. Strategien und Instrumente zur Bewertung des künstlerischen Lernens
 - 3.10.4. Die Rubrik und das Item als Instrumente zur Lernkontrolle
 - 3.10.5. Andere Aspekte, die bei der Bewertung von Arbeiten und Übungen zu berücksichtigen sind

05

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 hinter sich lässt 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 eine Fachkraft 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 Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen 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 etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, 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 Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Der Pädagoge 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 fortgebildet. 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.

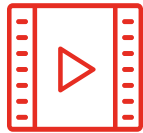
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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 spezialisierten Lehrkräften, 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



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 höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

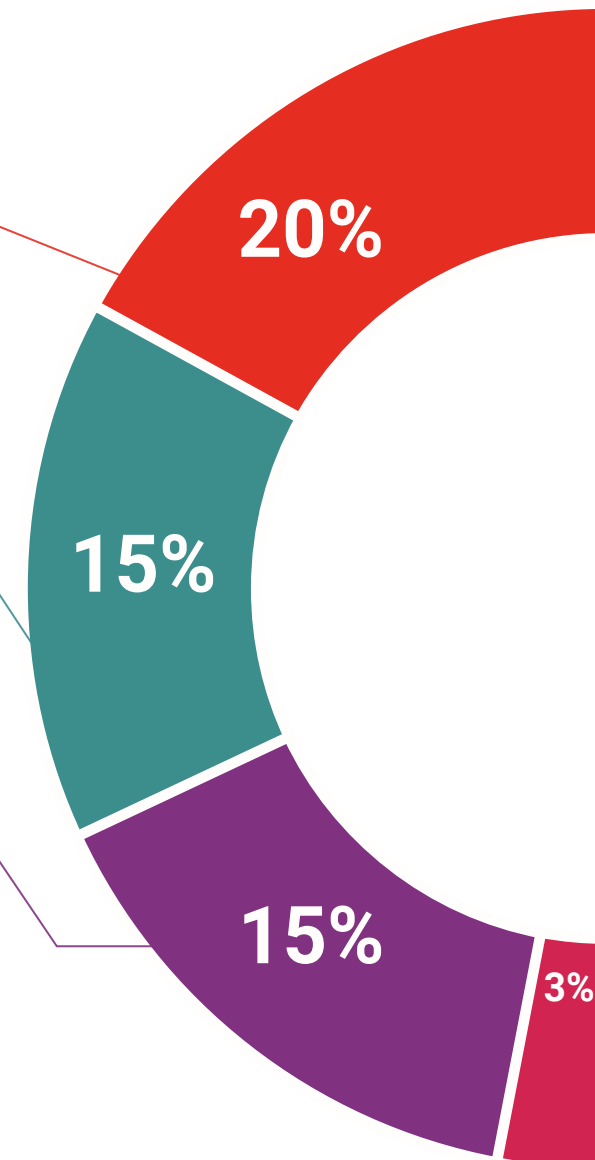
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

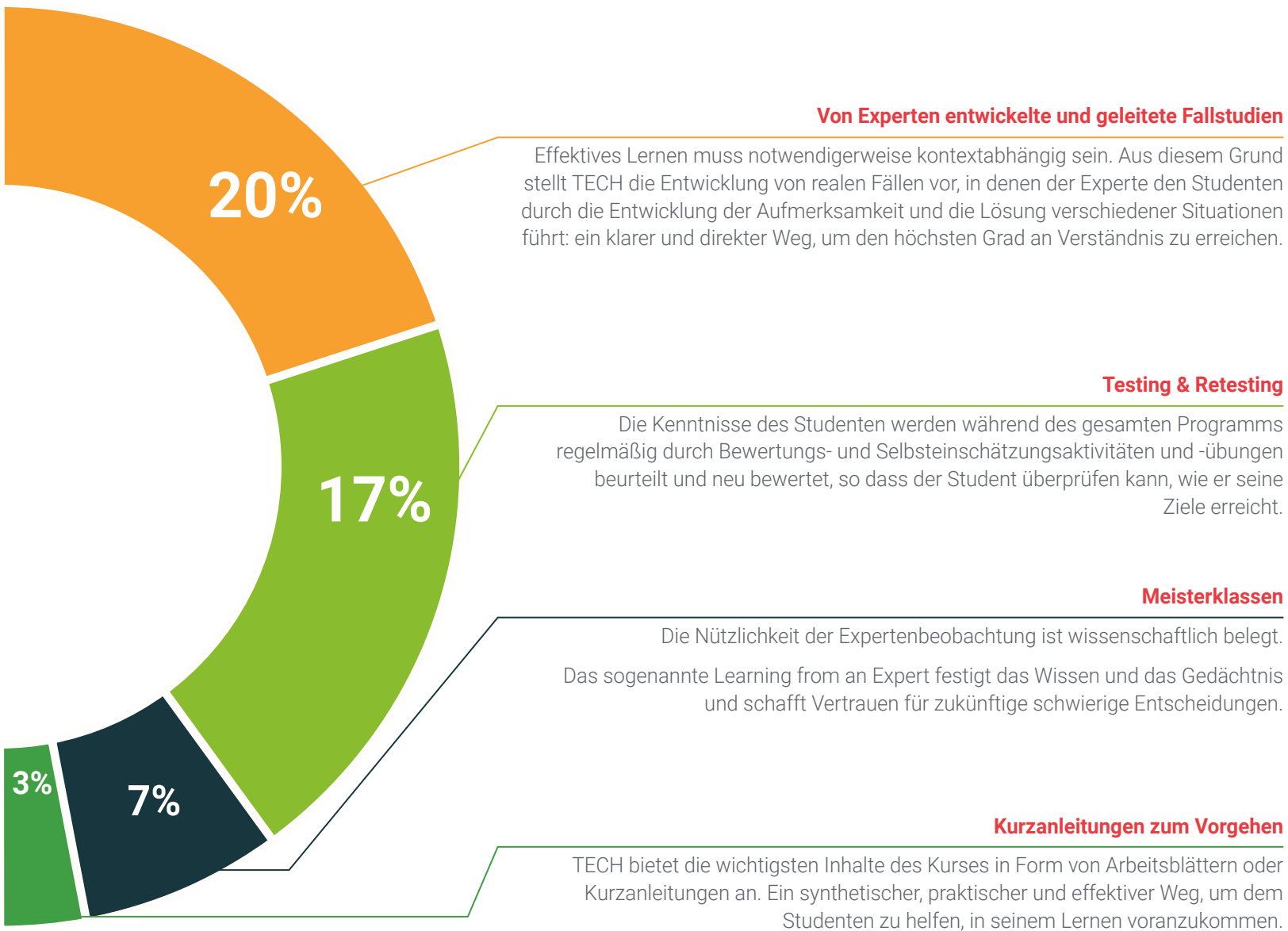
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Fortbildung von Lehrern für Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Fortbildung von Lehrern für Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe** 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 Technologische 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: **Universitätsexperte in Fortbildung von Lehrern für Zeichnen und Bildende Kunst in der Sekundarstufe**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Fortbildung von Lehrern für
Zeichnen und Bildende Kunst
in der Sekundarstufe

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Fortbildung von Lehrern für
Zeichnen und Bildende Kunst
in der Sekundarstufe

