

# Universitätsexperte

Neue Technologien und  
Gamification in Geographie  
und Geschichte in der Grundschule





## Universitätsexperte

### Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule

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

Internetzugang: [www.techitute.com/bildung/spezialisierung/spezialisierung-neue-technologien-gamification-geographie-geschichte-grundschule](http://www.techitute.com/bildung/spezialisierung/spezialisierung-neue-technologien-gamification-geographie-geschichte-grundschule)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30



# 01

# Präsentation

Der Einsatz neuer Technologien ist heutzutage eine unverzichtbare Ressource im Klassenzimmer, ebenso wie Gamification, insbesondere in der Grundschule. Für die Fächer Geographie und Geschichte stellen sie eine hervorragende Ressource dar, und der zukünftige Lehrer muss über die Werkzeuge und ihre effiziente Anwendung auf dem Laufenden sein. Aus diesem Grund hat TECH, an der Spitze der Hochschulbildung, dieses 100%ige Online-Programm ins Leben gerufen, das den Studenten die notwendigen Kenntnisse vermittelt, um eine neue Unterrichtsstrategie zu entwickeln, die auf modernen Methoden basiert, die den Kindern helfen, ein kritisches und autonomes Denken zu entwickeln, wenn sie historische Fakten und Territorien der Welt studieren.



“

*Sie werden Hand in Hand mit den besten Dozenten arbeiten, die die umfassendsten Inhalte für Sie ausgewählt haben, um zu lernen, wie man neue Technologien und Gamification im Geographie- und Geschichtsunterricht für Grundschüler einsetzt"*

Aufgrund des hohen Lernniveaus und der guten Ergebnisse, die bei den Grundschulern durch den Einsatz von neuen Technologien und Gamification erzielt wurden, hat TECH diesen Universitätsexperten für den Unterricht der zukünftigen Lehrkräfte vorbereitet und an die realen Bedürfnisse der Schüler angepasst, die heute einen viel dynamischeren Unterricht verlangen.

Die Studenten werden in der Lage sein, die IKT im Unterricht der Grundschule sinnvoll einzusetzen und einen innovativen Unterricht zu ermöglichen. Ebenso werden sie Strategien definieren, um Spiele an die tägliche Dynamik des Klassenzimmers anzupassen, Raum für Kreativität zu schaffen und den Schülern zu ermöglichen, ihre eigenen Inhalte auf der Grundlage von historischen Fakten und dem, was sie im Unterricht gelernt haben, zu erstellen.

Die Studenten lernen in diesem akademischen Programm auch, methodische Strategien für die didaktische Einheit zu definieren, ihr Unterrichtsprojekt in Übereinstimmung mit der aktuellen Lehrplaneinheit zu erstellen. Sie beherrschen neue Techniken zur Bewertung der einzelnen Fächer, entwickeln verschiedene spielerische Aktivitäten und verstehen, neben anderen relevanten Aspekten, die aktuelle Bedeutung der visuellen Kultur.

All dies und noch viel mehr spiegelt sich in dem umfassenden Lehrplan dieses Programms wider, das von ausgewählten Spezialisten der TECH für den Unterricht von neuen Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule entwickelt wurde. Dies wird durch eine Vielzahl von Ressourcen, Videozusammenfassungen, *Testing* und *Retesting*, ergänzender Lektüre, Bildern, Diagrammen und anderen vielfältigen Inhalten erreicht, die rund um die Uhr über den modernsten und sichersten virtuellen Campus verfügbar sind. Auf diese Weise erwerben die Studenten in 450 Stunden ein neues Berufsprofil, das den Anforderungen der heutigen Welt entspricht.

Dieser **Universitätsexperte in Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Didaktik der Geographie und Geschichte in der Grundschule vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein 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



*TECH ist bestrebt, Ihnen in jedem akademischen Bereich die beste Qualität zu bieten. Deshalb finden Sie hier Inhalte auf hohem akademischen Niveau und die Möglichkeit zu wählen, wann, wo und wie Sie lernen möchten“*



*Um beim Unterrichten von Geographie und Geschichte in der Grundschule innovativ zu sein, müssen Sie die modernsten Ressourcen kennen. In diesem Universitätsexperten finden Sie sie“*

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen 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 akademischen Kurses auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Während der Entwicklung dieses akademischen Programms werden Sie die innovativsten und lehrreichsten Spiele und ihre Beziehung zu IKT im schulischen Umfeld im Detail kennenlernen.*



*Wenn Sie innovativ sein und die Aufmerksamkeit Ihrer Grundschüler auf sich ziehen wollen, werden Sie es mit dem Studium dieses Universitätsexperten schaffen. Schreiben Sie sich jetzt ein und machen Sie die beste Bildungserfahrung.*





# 02 Ziele

Der Einsatz von neuen Technologien und Gamification in der Grundschulbildung gewinnt zunehmend an Bedeutung. Daher sind Fachleute, die wissen, wie man alle Vorteile, die diese Ressourcen bieten, einsetzt und nutzt, immer gefragter. In diesem Sinne schlägt TECH mit diesem 100%igen Online-Universitätsexperten vor, die notwendigen akademischen Inhalte zu vermitteln, damit die zukünftigen Lehrkräfte wirklich in der Lage sind, mit Kindern auf diesem Niveau zu arbeiten, insbesondere in den Fächern Geographie und Geschichte in nur 6 Monaten.







“

*Definieren Sie Ihr Potenzial für den Einsatz neuer Technologien und Gamification für den Unterricht in der Grundschule, insbesondere in Fächern wie Geographie und Geschichte, mit diesem 100% Online-Universitätsexperten“*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Definieren des Lehrplans für Sozialwissenschaften
- ♦ Erwerben von Kenntnissen und Fähigkeiten im Zusammenhang mit dem Geographie- und Geschichtsunterricht für Grundschüler aus einer integrierenden und ethischen Perspektive, in der das kulturelle Erbe die gemeinsame Grundlage für die Sozialwissenschaften bildet
- ♦ Anwenden der notwendigen Instrumente, um das erlernte Wissen in die Praxis umzusetzen sowie die Lösungen für mögliche Probleme, die in dem entsprechenden Studien- und Arbeitsbereich auftreten, auszuarbeiten und mit den notwendigen Argumenten zu verteidigen
- ♦ Gestalten und Planen von Lehr- und Lernprozessen unter Anwendung einer Methode, welche die Fächer Geschichte und Geographie unter didaktischen und kulturellen Gesichtspunkten integriert
- ♦ Definieren des Wertes des kulturellen Erbes und seiner Rolle für das Verständnis, die Bildung und die Entwicklung der heutigen Gesellschaft anhand der Fächer Geographie und Geschichte
- ♦ Fördern einer demokratischen, kritischen und vielfältigen Bildung im Klassenzimmer durch diese Themen, unter anderem unter Berücksichtigung der Gleichberechtigung der Geschlechter, der Gerechtigkeit und des Wertes und der Bedeutung der Menschenrechte
- ♦ Erklären der pädagogischen Dimension der Lehrkraft im Hinblick auf ihre Funktionen und Rolle bei der kognitiven Entwicklung des Schülers
- ♦ Anwenden von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) im Unterricht, die einen positiven Beitrag zum reibungslosen Ablauf des Unterrichts und zum Lernen der Schüler leisten können
- ♦ Erwerben von Kompetenzen, die es den Studenten des Universitätsexperten ermöglichen, die Fächer Geographie und Geschichte mit anderen Disziplinen zu verknüpfen, um den Lehr- und Lernprozess im Klassenzimmer zu erneuern und zu bereichern







## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Das Unterrichtsprojekt und die didaktischen Einheiten

- ♦ Erklären der Funktion und des Zwecks einer didaktischen Einheit
- ♦ Beschreiben des Inhalts, der Organisation und der Elemente und Instrumente, die erforderlich sind, um sie in den Fächern Geographie und Geschichte in die Praxis umzusetzen
- ♦ Durchführen und Überwachen der Inhalte einer didaktischen Einheit

### Modul 2. Einsatz neuer Technologien in Geographie und Geschichte in der Grundschule

- ♦ Vermitteln von Instrumenten für eine gute Nutzung von IKT im Unterricht
- ♦ Erhöhen der Innovationsfähigkeit im Klassenzimmer

### Modul 3. Spielen wir im Unterricht?

- ♦ Festlegen von Strategien zur Anpassung von Spielen an die alltägliche Dynamik im Klassenzimmer
- ♦ Detailliertes Kennenlernen der innovativsten und lehrreichsten Spiele und ihrer Beziehung zur IKT im schulischen Umfeld



*Möchten Sie den Unterricht in der Grundschule innovativ gestalten und Ihren Schülern durch den Einsatz von IKT und Gamification attraktive Inhalte vermitteln? Dann ist dieses Programm genau das Richtige für Sie!*



# 03

## Kursleitung

TECH hat Dozenten mit langjähriger Erfahrung in der Grundschulbildung, in der Forschung und in der Erstellung von Projekten im Zusammenhang mit dem Studienfach ausgewählt, um diesen Universitätsexperten in Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule zu leiten und zu unterrichten. Sie haben luxuriöses Material für das Lernen und die Bildung eines spezialisierten Hintergrunds in den Studenten ausgewählt, wo durch ihre eigene Erfahrung und die anerkanntesten Studien exemplarische Fälle und verschiedene Formate für das Thema auf einfache Weise zu verstehen zeigen werden.





“

*TECH hat Experten für Geschichte, Geographie und verwandte Gebiete ausgewählt, um Ihnen die exklusivsten Inhalte zu vermitteln und ein hochkarätiges und modernes Berufsprofil zu erreichen"*

## Leitung



### Dr. Belso Delgado, Marina

- ◆ Kunsthistorikerin und Forscherin
- ◆ Museumsführerin des Museums der Kathedrale von Murcia
- ◆ Externe Gutachterin für die Zeitschrift Eviterna
- ◆ Außerschulisches Praktikum im Museum von Salzillo
- ◆ Promotion in Kunstgeschichte an der Universität von Murcia
- ◆ Hochschulabschluss in Kunstgeschichte an der Universität von Murcia
- ◆ Praktikantin im Museum der Osterwoche von Crevillente
- ◆ Masterstudiengang in Management und Erforschung des Historischen, Künstlerischen und Kulturellen Erbes an der Universität von Murcia
- ◆ Experte in Bildhauerei und Bildhauer der Königlichen Akademien
- ◆ Mitglied von: Kulturteam der Kommunalen Verwaltung des Östlichen Zentralbezirks von Murcia

## Professoren

### Hr. Pueyo García, Luis

- ◆ Sekundarschullehrkraft für Sozialwissenschaften, Geographie, Geschichte und Kunstgeschichte
- ◆ Historiker
- ◆ Leiter der Didaktischen Abteilung am IES La Torreta, Elche
- ◆ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Alicante
- ◆ Masterstudiengang in Geschichte und Hispanische Identitäten im Westlichen Mittelmeerraum

### Fr. Antón López, Estefanía

- ◆ Spezialistin für digitale Kompetenzen für touristische Ziele und Reisebüros in der Autonomen Gemeinschaft Valencia
- ◆ Expertin in Katalogisierung von Materialien und bibliographischen Beständen des Museums von Pusol
- ◆ Masterstudiengang in Schutz des Historischen und Künstlerischen Erbes an der Universität von Granada





**Fr. Carbonell Andreu, Andrea**

- ♦ Kunsthistorikerin
- ♦ Masterstudiengang in Kulturerbe: Identifizierung, Analyse und Verwaltung an der Universität von Valencia

**Hr. Gálvez Ruiz, Antonio**

- ♦ Preisanalyst bei Aliseda Inmobiliaria
- ♦ Kontrolltechniker bei Anida
- ♦ Architekt bei Arial Técnica
- ♦ Architekt bei AD Arquitectura y Urbanismo
- ♦ Architekt bei MORAL Arquitectura
- ♦ Hochschulabschluss in Grundlagen der Architektur an der Universität Nebrija
- ♦ Qualifizierender Masterstudiengang in Architektur an der Universität Nebrija
- ♦ Masterstudiengang in Lehrerbildung für Mittel- und Oberstufe und Berufsausbildung an der Polytechnischen Universität von Madrid

“

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

# 04

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte, dessen Struktur und Inhalt von Fachleuten entwickelt wurde, zielt darauf ab, dem Studenten die spezifischsten Kenntnisse über neue Technologien und Gamification für den Geographie- und Geschichtsunterricht in der Grundschule zu vermitteln. Der Kurs umfasst 450 Stunden, die die Studenten nach ihrem eigenen Zeitplan und ohne Einschränkungen absolvieren können. Eine Reihe von detaillierten Videos, Forschungsartikeln, ergänzender Lektüre, Bildern, Diagrammen und vielem mehr stehen zur Verfügung. Auf alles kann von jedem internetfähigen Gerät aus zugegriffen werden - eine bequeme und moderne Art des Lernens.



“

*Dieses Programm enthält die wichtigsten Neuerungen zum Thema Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule“*



## Modul 1. Das Unterrichtsprojekt und die didaktischen Einheiten

- 1.1. Ziel und Zweck einer didaktischen Einheit
  - 1.1.1. Was ist eine Unterrichtseinheit?
  - 1.1.2. Zielsetzung und Zweck des Unterrichts
- 1.2. Programmierung einer didaktischen Einheit
  - 1.2.1. Bestandteile, die eine didaktische Einheit enthalten sollte
  - 1.2.2. Inhalte: konzeptionelle, verfahrenstechnische und einstellungsbezogene
- 1.3. Methodische Strategien der didaktischen Einheit
  - 1.3.1. Methoden zur Durchführung einer didaktischen Einheit
  - 1.3.2. Techniken zur Entwicklung einer didaktischen Einheit
- 1.4. Aktivitäten und voraussichtliche Dauer
  - 1.4.1. Theoretische Aufgaben für die didaktische Einheit
  - 1.4.2. Praktischen Aktivitäten für die didaktische Einheit
  - 1.4.3. Schätzung der für die Tätigkeiten aufgewendeten Zeit. Terminplan
  - 1.4.4. Lehrmittel: Räume, Texte, Dokumente und andere Materialien
- 1.5. Ressourcen für eine didaktische Einheit
  - 1.5.1. Räume
  - 1.5.2. Schriftliche Dokumente
  - 1.5.3. Andere Materialien
- 1.6. Bewertungskriterien
  - 1.6.1. Techniken zur Bewertung des Lehrstoffs
  - 1.6.2. Instrumente und Aktivitäten für die Bewertung
  - 1.6.3. Die Qualifikation der Schüler: Kontrollmechanismen
- 1.7. Andere Komponenten
  - 1.7.1. Beitrag einer didaktischen Einheit zu den grundlegenden Kompetenzen des Schülers
  - 1.7.2. Aufmerksamkeit auf die Vielfalt
  - 1.7.3. Die Übersichtstabelle der Einheit
  - 1.7.4. Schlussfolgerungen der Planung





- 1.8. Didaktische Einheiten der Sozialwissenschaften
  - 1.8.1. Erste Überlegungen
  - 1.8.2. Entwicklung einer sozialwissenschaftlichen didaktischen Einheit: Rechtfertigung des Inhalts
  - 1.8.3. Allgemeine und fachspezifische Kompetenzen
  - 1.8.4. Planung des Lehrplans
  - 1.8.5. Gestaltung und Aufbau einer didaktischen Einheit für Sozialwissenschaften
- 1.9. Methoden und Strategien für das Unterrichten und Lernen von Sozialwissenschaften
  - 1.9.1. Einbindung der historischen Methode in den sozialwissenschaftlichen Unterricht
  - 1.9.2. Kooperative Strategien zur Rekonstruktion von sozialem Wissen: Problemlösung, Simulationen, Fallstudien etc.

## Modul 2. Einsatz neuer Technologien in Geographie und Geschichte in der Grundschule

- 2.1. Einführung in IKTs in der Welt der Bildung: Entwicklung und Auswirkungen
  - 2.1.1. Die Modernisierung des Klassenzimmers: die ersten Versuche
  - 2.1.2. Entwicklung der Technologie im Unterricht
  - 2.1.3. Auswirkungen auf die pädagogische und soziologische Entwicklung der Schüler
- 2.2. Hauptfunktionen und Ebenen der Integration
  - 2.2.1. Grundlegende Funktionen der IKTs im Klassenzimmer. Ergänzung zum Unterricht
  - 2.2.2. IKTs als Instrument der sozialen Integration
- 2.3. Vor- und Nachteile von IKTs im Klassenzimmer. Bewährte Verfahren
  - 2.3.1. Vorteile der Anwendung in Schulen
  - 2.3.2. Nachteile der Anwendung in Schulen
  - 2.3.3. Empfehlungen für den Einsatz im Klassenzimmer
- 2.4. Das Bild als pädagogische Ressource
  - 2.4.1. Die Rolle des Bildes als grundlegendes grafisches Lehrmittel
  - 2.4.2. Die Bedeutung der visuellen Kultur in der heutigen Zeit
  - 2.4.3. Die Komplexität des Bildlesens und seine Anwendung im Unterricht: Kohärenz mit dem Alter und dem zu vermittelnden Inhalt



- 2.5. Das Video und seine didaktische Anwendung
  - 2.5.1. Funktionen von Video im Klassenzimmer
  - 2.5.2. Video als Lernvermittler im Vergleich zu anderen Medien
- 2.6. IKTs in Geographie und Geschichte
  - 2.6.1. Wie man die Sozialwissenschaften mit Hilfe neuer Technologien angehen kann
  - 2.6.2. Beurteilung der technischen Verfügbarkeit des Schülers und der Bildungseinrichtung
  - 2.6.3. Liste der IKTs, die in den Fächern Geographie und Geschichte für Grundschul Kinder eingesetzt werden können
- 2.7. Kulturerbe, Museen und IKTs
  - 2.7.1. Auf dem Weg zur Aktualisierung der Leistung und Kommunikation im Kulturerbe
  - 2.7.2. IKTs für Schüler in Kulturdenkmälern
  - 2.7.3. Das neue Museumskonzept: IKTs und Schulbesucher
- 2.8. Kulturelle Bildung und Angemessenheit von IKTs
  - 2.8.1. Was ist künstlerische Bildung. Beiträge zur kindlichen Entwicklung und ihre Verbindung zu Geographie und Geschichte
  - 2.8.2. Kreativität durch neue Technologien Ressourcen für den Unterricht
  - 2.8.3. Vor- und Nachteile von IKTs in der künstlerischen Bildung
- 2.9. Neue Vorschläge für technologische Ressourcen und ihre Anwendung im Klassenzimmer
  - 2.9.1. Werkzeuge für Kommunikation, Diskussion und Zusammenarbeit
  - 2.9.2. Werkzeuge zur Organisation und zum Austausch von Dateien
  - 2.9.3. Mobile Anwendungen
  - 2.9.4. Projekt in 3D, virtuelle Realität und weitere

### Modul 3. Spielen wir im Unterricht?

- 3.1. Das Spiel im Unterricht
  - 3.1.1. Was ist ein didaktisches Spiel? Theoretische Ansätze und andere Sichtweisen
  - 3.1.2. Pädagogische Zwecke und Ziele des Spiels
  - 3.1.3. Die Entwicklung des Spiels im Klassenzimmer
  - 3.1.4. Spiel und Entwicklung von Fähigkeiten nach Bereichen







- 3.2. Gedächtnis vs. Erfahrung. Vor- und Nachteile
  - 3.2.1. Aspekte rund um das Merken von Daten: nützlich oder kontraproduktiv? Ihre Anwendung im Spiel
  - 3.2.2. Die Rolle der Sinne als Werkzeug des Spiels
- 3.3. Relevante Aspekte seiner Funktionsweise im Bildungswesen. Das Spiel als Sozialisator und Vermittler von Werten
  - 3.3.1. Spielerische Nutzung für pädagogische Zwecke
  - 3.3.2. Spielen lehren und spielend lernen
  - 3.3.3. Strategie der Aufmerksamkeit auf die Vielfalt
  - 3.3.4. Untersuchung der psychologischen Aktivitäten während des Spiels
- 3.4. Gestaltung des Spiels im Klassenzimmer: zu berücksichtigende Leitlinien
  - 3.4.1. Allgemeine Merkmale des didaktischen Spiels
  - 3.4.2. Schritte für seine Herstellung
  - 3.4.3. Format des didaktischen Spiels
  - 3.4.4. Die Regeln des Spiels
  - 3.4.5. Verfügbare Materialien
- 3.5. Die Rolle der Lehrkraft im Spiel
  - 3.5.1. Zu berücksichtigende Fertigkeiten
  - 3.5.2. Vorläufige Vorschläge vor der Durchführung eines Spiels
  - 3.5.3. Zu befolgende Modelle und Muster
  - 3.5.4. Die Rolle der Lehrkraft bei der Entwicklung der Aktivität
- 3.6. Das Spiel und die IKTs
  - 3.6.1. Die Einführung von Technologie im Spiel
  - 3.6.2. Signifikante Beispiele
- 3.7. Geographie und Spiel
  - 3.7.1. Geographische Komponenten, die ein Spiel haben muss
  - 3.7.2. Signifikante Beispiele
- 3.8. Geschichte und Spiel
  - 3.8.1. Historische Komponenten, die ein Spiel haben muss
  - 3.8.2. Signifikante Beispiele
- 3.9. Kulturelles Erbe: ein anderes Spielfeld
  - 3.9.1. Spielerische Einführung in die Lehre des kulturellen Erbes
  - 3.9.2. Spielen mit dem Kulturerbe: Methoden und Beiträge zum Lernen
  - 3.9.3. Signifikante Beispiele

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.





**Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien**

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



**Testing & Retesting**

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



**Meisterklassen**

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



**Kurzanleitungen zum Vorgehen**

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





06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule 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  
Hochschulabschluss ohne lästige  
Reisen oder Formalitäten“*

Dieser **Universitätsexperte in Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule** 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 Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule**

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.





## Universitätsexperte

Neue Technologien und  
Gamification in Geographie und  
Geschichte in der Grundschule

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

# Universitätsexperte

## Neue Technologien und Gamification in Geographie und Geschichte in der Grundschule



**Your task:**  
Using an atlas to help you, identify each of these rivers marked on the map above. The first one is done for you.

1 - Nile	6,650 km	6 - Huang He	5,464 km	11 - Lena	4,400 km
2 - Amazon	6,400 km	7 - Ob	5,410 km	12 - Mekong	4,350 km
3 - Yangtze	6,300 km	8 - Parana	4,880 km	13 - Mackenzie	4,241 km
4 - Mississippi	6,275 km	9 - Congo	4,700 km	14 - Niger	4,200 km
5 - Yenisei	5,539 km	10 - Amur	4,444 km	15 - Murray-Darling	3,672 km