

Universitätsexperte

Pädagogische Robotik in der Grundschule





tech technologische
universität

Universitätsexperte Pädagogische Robotik in der Grundschule

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-padagogische-robotik-grundschule

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Entwicklung des logischen Denkens, der digitalen und manuellen Fähigkeiten und der besonderen Orientierung sind nur einige der Vorteile, die der Student, der eine Fortbildung im Bereich Robotik absolviert, genießt. Die didaktischen Übungen mit dieser Technik ermöglichen es ihnen, durch Versuch und Irrtum an ihrer kognitiven Entwicklung zu arbeiten, sie autonomer zu machen und ihre Fähigkeiten zur Teamarbeit und Kooperation zu perfektionieren. Und wenn auch Lehrkräfte diese Kompetenzen bei ihren Studenten durch einen spielerischen, dynamischen und in hohem Maße fortbildenden Unterricht stärken wollen, können sie auf dieses Programm zählen, das genau die innovativsten Informationen zur Durchführung dieses Vorhabens versammelt. Durch eine multidisziplinäre und akademische Online-Erfahrung haben sie die Möglichkeit, die Grundlagen der Robotik für Kinder zwischen 6 und 13 Jahren in der Schule im Detail zu erlernen.





“

Ein 100%iges Online-Programm, das es Ihnen ermöglicht, sich in nur 6 Monaten die speziellsten Kenntnisse über Robotik im Bereich der Bildung in der Grundschule anzueignen“

Robotik für Kinder wird im akademischen Umfeld der Grundschule dank der vielfältigen kognitiven Vorteile, die sich durch Experimentieren und Spielen entwickeln, immer häufiger praktiziert. Es ist eine pädagogische Strategie, die Aufmerksamkeit, räumliche Orientierung, Teamarbeit, Kreativität, Kooperation, logisches Denken, selbstständiges Arbeiten und vor allem das Interesse an Technik und Wissenschaft fördert. Aus diesem Grund entscheiden sich immer mehr Schulen dafür, digitale Hilfsmittel aus diesem Bereich in ihre Lehrpläne aufzunehmen, um ihren Schülern die Möglichkeit zu geben, zu lernen und zu wachsen und dabei Spaß zu haben.

Dieser Universitätsexperte in Pädagogische Robotik in der Grundschule wurde als Reaktion auf die wachsende Nachfrage auf dem Markt nach Qualifikationen geschaffen, die sich speziell auf diesen Bereich und auf kreatives und innovatives Lernen konzentrieren. Zu diesem Zweck haben TECH und ihr Team, das sich in der Grundschule auskennt, 510 Stunden der besten Informationen zu den technologischen Grundlagen der Informatik und des Programmierens ausgewählt, die für den Unterricht von 6 bis 13 Jahren geeignet sind. Auf diese Weise wird der Student in die verschiedenen Modelle der Bildung eintauchen können, um die kognitive Entwicklung der Kinder mit den besten und unterhaltsamsten Methoden zu fördern. Darüber hinaus werden sie intensiv mit den verschiedenen Werkzeugen arbeiten, die derzeit für die Arbeit mit Robotern im Klassenzimmer zur Verfügung stehen: LEGO®, WeDo 2.0, mBot usw.

Und um die Kriterien zu übertreffen, die ihm den Expertenstatus verleihen werden, wird der Student 6 Monate lang eine 100%ige Online-Fortbildung absolvieren, ohne Präsenzunterricht oder eingeschränkte Stundenpläne, da das gesamte Material auf einem hochmodernen virtuellen Campus gehostet wird. Auf diese Weise kann er seinen eigenen Zeitplan nach seiner eigenen Verfügbarkeit gestalten. Es ist daher eine einzigartige Gelegenheit, den Unterricht auf der Grundlage der innovativsten Robotik zu aktualisieren, dank derer die Schüler ihre Talente auf das höchste Niveau heben können, während sie mit Spaß lernen.

Dieser **Universitätsexperte in Pädagogische Robotik in der Grundschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Bildung und Innovation vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



Möchten Sie Ihren Katalog an DIY-Aktivitäten für die Technikpraxis im Klassenzimmer erweitern? Denn dieser Universitätsexperte hat ein spezielles Modul, das diesem Bereich gewidmet ist“

“

Dank dieses Universitätsexperten werden Sie die verschiedenen Roboterprojekte an die Bedürfnisse und Anforderungen des Lehrplans der Klasse, in der Sie unterrichten, anpassen können“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes 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.

Sie werden den mBot und den Bau „meines ersten Roboters“ beherrschen und ihn in Ihrem Unterricht einsetzen können, so dass Ihre Schüler auf autonome und spielerische Weise mit Informatik experimentieren können.

Das Programm umfasst auch einen speziellen Bereich, der der LEGO®-Welt gewidmet ist, so dass die verschiedenen Werkzeuge, die das dänische Unternehmen für die Bildungspraxis anbietet, vorgestellt werden können.



02 Ziele

Der Unterricht, der sich auf die Kenntnis und den Einsatz der pädagogischen Robotik in der Grundschule stützt, ist eine zunehmend verbreitete Praxis im heutigen akademischen Umfeld. Ziel dieses Universitätsexperten ist es daher, den Lehrkräften die technologischen und didaktischen Strategien zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, einen auf der autonomen Arbeit mit Robotern basierenden Unterricht im Klassenzimmer durchzuführen. Durch eine 100%ige Online-Erfahrung werden sie in nur 6 Monaten ihren Unterricht nach den Richtlinien der pädagogischen Avantgarde umgestalten können.





“

*Wenn es zu Ihren Zielen gehört, die analytischen
Werkzeuge des Wissens zu beherrschen, ist dieser
Universitätsexperte genau das Richtige für Sie“*

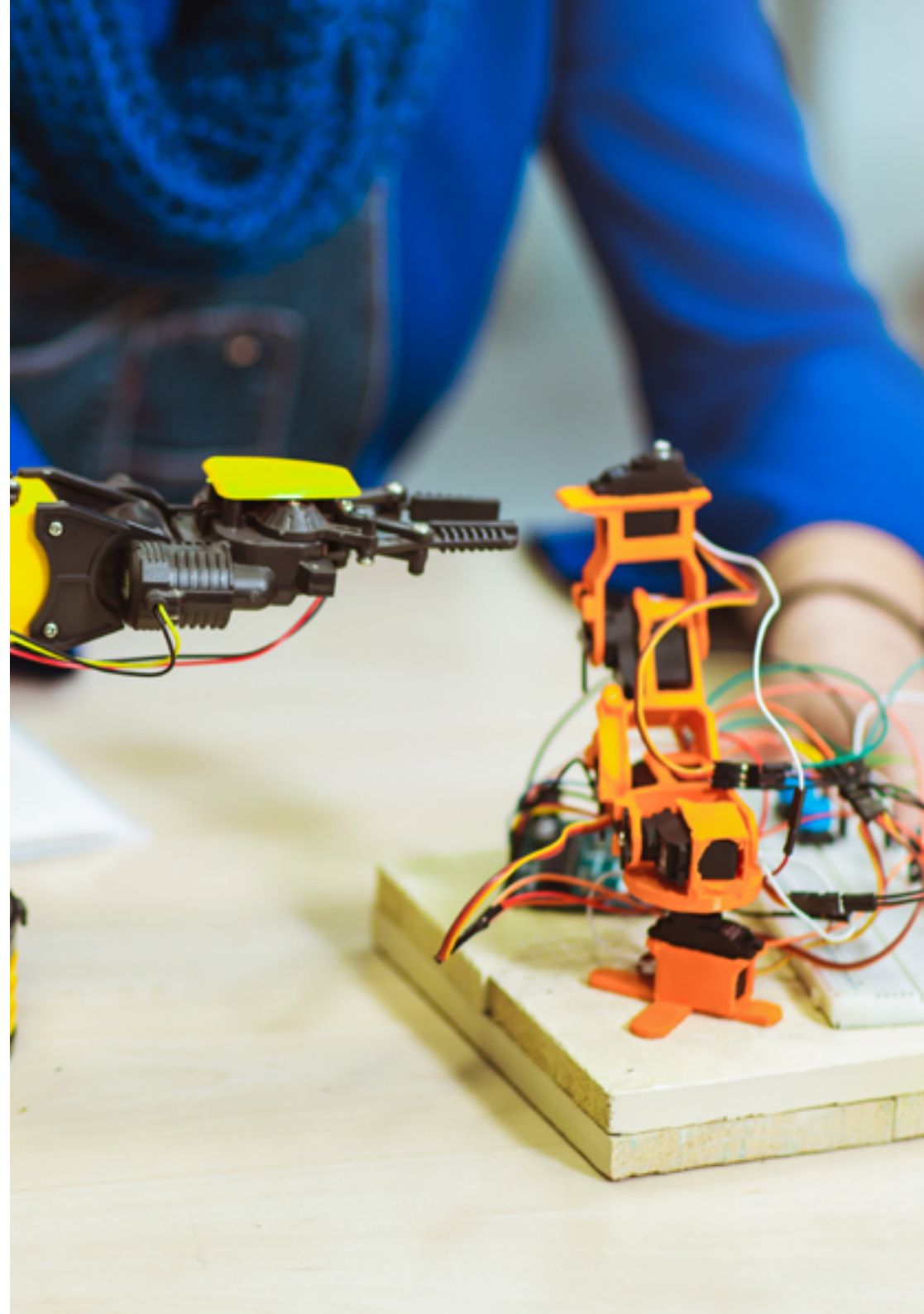


Allgemeine Ziele

- Weiterbilden von Lehrkräften der Grundschule in der Verwendung von Materialien und Methoden zur Verbesserung von Motivation, Kreativität und Innovation durch pädagogische Robotik
- Lernen, wie in der Grundschule eine transversale und curriculare Planung erfolgen kann, bei der Fachkräfte neue Technologien und Methoden in den Unterricht einbeziehen können
- Erlernen neuer Lernmodelle und der Anwendung der pädagogischen Robotik, um Schüler für technische Berufe zu motivieren



TECH gestaltet jedes ihrer Programme mit dem Ziel, dass ihre Studenten dank des hohen Niveaus der theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte ihre eigenen Erwartungen früher als erwartet erreichen und übertreffen“





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- ♦ Sensibilisieren der Lehrkräfte für die neuen Bildungstrends und Erlernen der Rolle, die sie in der Bildung spielen werden
- ♦ Vermitteln von Kenntnissen über neue Informations- und Kommunikationstechnologien
- ♦ Vorbereiten von Lehrkräften auf die Förderung pädagogischer Veränderungen im Unterricht, um ein Umfeld zu schaffen, das die Leistungen der Studenten verbessert
- ♦ Einführen von Bildungstheorien in Bezug auf pädagogische Robotik
- ♦ Verstehen der Gesetze der Robotik

Modul 2. Pädagogische Robotik und Roboter im Klassenzimmer

- ♦ Unterstützen der Anwendung der Robotik-Pädagogik im Klassenzimmer
- ♦ Kennen der rechtlichen und ethischen Aspekte von Robotik und 3D-Druck
- ♦ Vermitteln von STEAM-Kompetenzen als Lernmodell
- ♦ Versetzen des Lehrers in neue physische Umgebungen, die die pädagogische Praxis verbessern
- ♦ Vermitteln von Fähigkeiten zum rechnerischen Denken
- ♦ Kennen der Aspekte der Robotik und der pädagogischen Robotik
- ♦ Lernen der Auswirkungen von emotionaler Intelligenz und pädagogischer Robotik
- ♦ Erklären die Entstehung der Robotik in der Vorschule

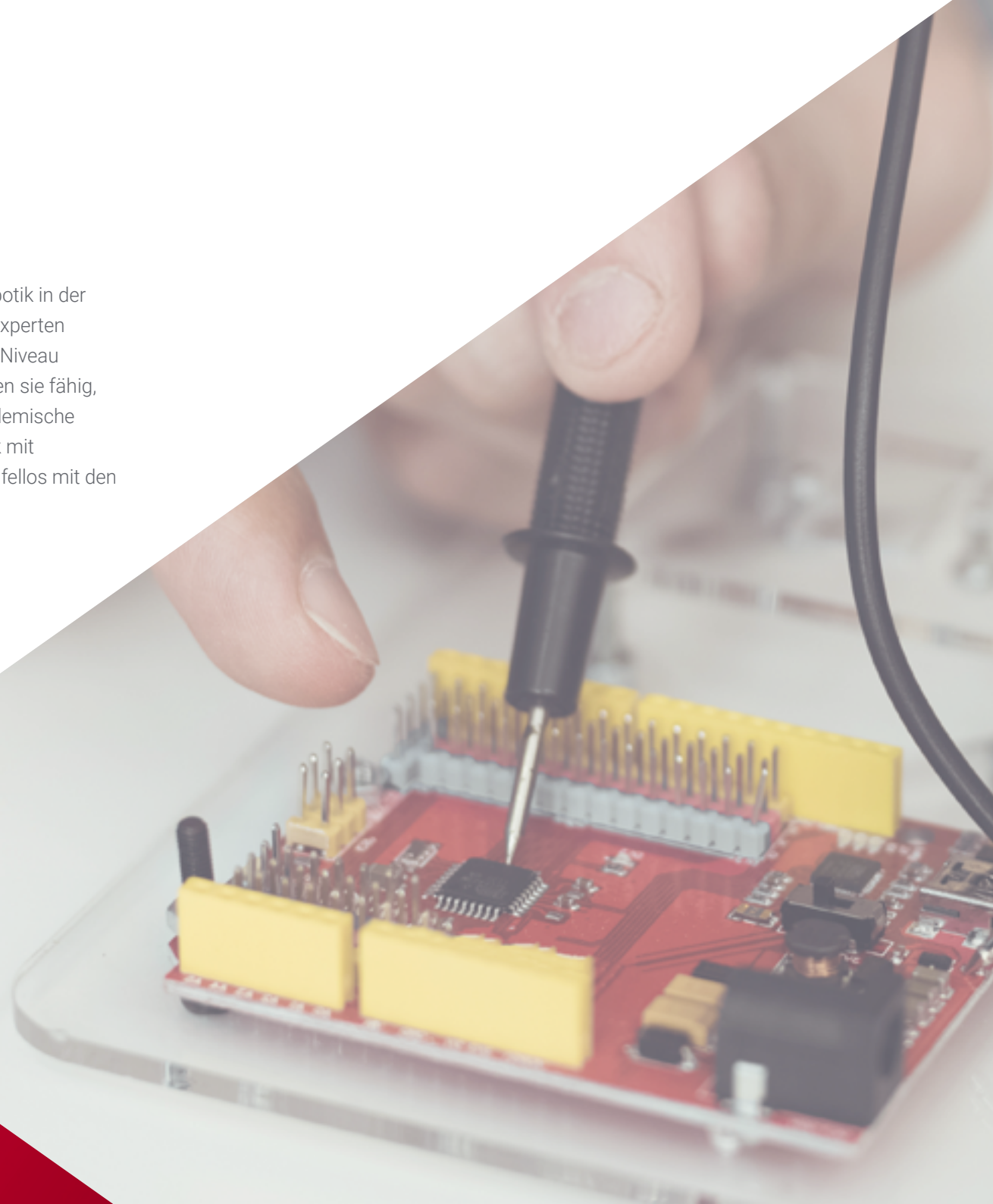
Modul 3. Ich bin schon groß! Kenntnisse der pädagogischen Robotik in der Grundschule

- ♦ Erlernen von DIY-Techniken, um die Kreativität der Studenten zu entwickeln
- ♦ Begründen der verschiedenen pädagogischen Anwendungen in der pädagogischen Intervention
- ♦ Kennen der Grundlagen des rechnerischen Denkens und dessen Anwendung als Problemlösungskompetenz
- ♦ Analysieren des algorithmischen Denkens
- ♦ Bewerten der Entwicklung der neuen Technologien in den ersten Zyklen

03

Kursleitung

Die Studenten, die sich für den Universitätsexperten in Pädagogische Robotik in der Grundschule eingeschrieben haben, werden durch die Anwesenheit von Experten auf dem Gebiet der technologischen Lehre und Innovation auf höchstem Niveau unterrichtet. Dank ihrer großen Erfahrung im akademischen Bereich waren sie fähig, die umfassendsten und effektivsten Informationen zu sammeln, um akademische Projekte zu entwickeln, die sich auf den erfolgreichen Einsatz von Robotik mit Studenten im Alter von 6 bis 13 Jahren konzentrieren, etwas, das sie zweifellos mit den Studenten dieses Programms teilen werden.



“

Das Dozententeam steht Ihnen zur Verfügung, um über das direkte Kommunikationstool des virtual Campus alle Fragen zu beantworten, die Sie während des Programms haben“

Leitung



Fr. Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Lehrerin und Expertin für Bildungstechnologie
- ♦ Verantwortlich für den Bereich der pädagogischen Robotik und der Programmierung im Vor- und Grundschulbereich der Robotuxc Academy
- ♦ Zertifiziert in der Methodik Lego Education®
- ♦ Hochschulabschluss in Pädagogik der frühen Kindheit an der Universität CEU Cardenal Herrera
- ♦ Zertifizierter Bildungscoach der Handelskammer von Alicante
- ♦ Trainerin für Emotionale Intelligenz im Klassenzimmer
- ♦ Lehrerausbildung in Neurowissenschaften
- ♦ Expertin für Neurolinguistisches Programmieren, zertifiziert von Richard Bandler
- ♦ Zertifiziert in Musikpädagogik als Therapie

Professoren

Hr. Coccaro Querada, Alejandro

- ♦ Leiter der Abteilung Robotik, Design und 3D-Druck für die Grundschule und Sekundarstufe an der Robotuxc Academy
- ♦ Spezialist für pädagogische Robotik
- ♦ Experte für Bildungsrobotik, Design und 3D-Druck
- ♦ Zertifiziert in der Methodik Lego Education®
- ♦ Spezialist für nationale Robotikwettbewerbe an der Robotuxc Academy

Fr. Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Sozialarbeiterin und systemische Familientherapeutin
- ♦ Gründerin und Leiterin von *Educa Diferente. Disciplina Positiva Alicante*
- ♦ Erzieherin von Familien und Dozenten
- ♦ Moderatorin der Methodik *Lego Serious Play*
- ♦ Dozentin für Coaching-Ausbildung für Fachkräfte



04

Struktur und Inhalt

Die Ausarbeitung dieses Universitätsexperten war eine echte Herausforderung für TECH und ihr Team, das trotz der Erfahrung im Bereich Bildung und Innovation eine erschöpfende Forschungsarbeit leisten musste, um ein vollständiges, umfassendes und aktuelles Programm zu erstellen, das den pädagogischen Kriterien entspricht, die diese Universität definieren und auszeichnen. Mit dem Schwerpunkt auf dem multidisziplinären Faktor, der für alle Studiengänge dieser Einrichtung kennzeichnend ist, wurden außerdem viele Stunden zusätzliches Material in audiovisueller Form, Forschungsartikel, dynamische Zusammenfassungen und ergänzende Lektüre aufgenommen, damit die Studenten das Beste aus dieser akademischen Erfahrung machen und die für ihre berufliche Leistung wichtigsten Aspekte des Lehrplans vertiefen können.





“

*Sie werden Dutzende von Stunden an
zusätzlichem Material haben, um jeden
Abschnitt nach Ihren Bedürfnissen zu erweitern“*

Modul 1. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- 1.1. Anpassung an Horizont 2020
 - 1.1.1. Frühe Entwicklungen im Bereich IKT und Beteiligung der Lehrkräfte
 - 1.1.2. Entwicklungen im europäischen Plan Horizont 2020
 - 1.1.3. UNESCO: IKT-Kompetenz für Lehrkräfte
 - 1.1.4. Die Lehrkraft als Coach
- 1.2. Pädagogische Grundlagen der pädagogischen Robotik
 - 1.2.1. MIT, ein bahnbrechendes Zentrum für Innovation
 - 1.2.2. Jean Piaget, der Wegbereiter des Konstruktivismus.
 - 1.2.3. Seymour Papert - Transformator der technischen Bildung
 - 1.2.4. George Siemens' Konnektivismus
- 1.3. Regulierung eines technologisch-rechtlichen Umfelds
 - 1.3.1. Europäischer Bericht ethische Vereinbarung über angewandte Robotik
- 1.4. Die Bedeutung der curricularen Implementierung von Robotik und Technologie
 - 1.4.1. Pädagogische Kompetenzen
 - 1.4.1.1. Was ist eine Kompetenz?
 - 1.4.1.2. Was ist eine Bildungskompetenz?
 - 1.4.1.3. Grundlegende Kompetenzen in der Bildung
 - 1.4.1.4. Anwendung von pädagogischer Robotik für Bildungskompetenzen
 - 1.4.2. STEAM. Neues Lernmodell. Innovative Bildung zur Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft
 - 1.4.3. Technologische Klassenzimmermodelle
 - 1.4.4. Einbeziehung von Kreativität und Innovation in das Lehrplanmodell
 - 1.4.5. Das Klassenzimmer als *Makerspace*
 - 1.4.6. Kritisches Denken
- 1.5. Eine andere Art des Unterrichts
 - 1.5.1. Warum ist es notwendig, im Bildungswesen innovativ zu sein?
 - 1.5.2. Neuroedukation; Emotionen als Erfolg in der Erziehung
 - 1.5.2.1. Ein bisschen Neurowissenschaft, um zu verstehen, wie wir das Lernen bei Kindern fördern?
 - 1.5.3. Die 10 Schlüssel, um Ihr Klassenzimmer gamifizieren zu können
 - 1.5.4. Pädagogische Robotik; die Star-Methodik des digitalen Zeitalters
 - 1.5.5. Vorteile der Robotik in der Bildung
 - 1.5.6. 3D-Design in Verbindung mit 3D-Druck und seine Auswirkungen auf die Bildung
 - 1.5.7. *Flipped Classroom & Flipped Learning*

- 1.6. Gardner und Multiple Intelligenzen
 - 1.6.1. Die 8 Arten der Intelligenz
 - 1.6.1.1. Logisch-mathematische Intelligenz
 - 1.6.1.2. Linguistische Intelligenz
 - 1.6.1.3. Räumliche Intelligenz
 - 1.6.1.4. Musikalische Intelligenz
 - 1.6.1.5. Körperliche und kinästhetische Intelligenz
 - 1.6.1.6. Intrapersonelle Intelligenz
 - 1.6.1.7. Interpersonelle Intelligenz
 - 1.6.1.8. Naturalistische Intelligenz
 - 1.6.2. Die 6 Tipps zur Anwendung der verschiedenen Intelligenzen
- 1.7. Wissen Analysetools
 - 1.7.1. Anwendung von *Big Data* im Bildungswesen

Modul 2. Pädagogische Robotik und Roboter im Klassenzimmer

- 2.1. Anfänge der Robotik
- 2.2. Robo...was?
 - 2.2.1. Was ist ein Roboter? Was ist keiner?
 - 2.2.2. Typen und Klassifizierung von Robotern
 - 2.2.3. Elemente eines Roboters
 - 2.2.4. Asimov und die Gesetze der Robotik
 - 2.2.5. Robotik, pädagogische Robotik und Bildungsroboter
 - 2.2.6. DIY-Techniken (Do It Yourself)
- 2.3. Lernmodelle der pädagogischen Robotik
 - 2.3.1. Sinnvolles und aktives Lernen
 - 2.3.2. Projektbasiertes Lernen (PBL)
 - 2.3.3. Spielbasiertes Lernen
 - 2.3.4. Lernen zu lernen und Problemlösungen zu finden
- 2.4. Computergestütztes Denken kommt ins Klassenzimmer
 - 2.4.1. Natur
 - 2.4.2. Konzept des computergestützten Denkens
 - 2.4.3. Computergestützte Denktechniken
 - 2.4.4. Algorithmisches Denken und Pseudocode
 - 2.4.5. Werkzeuge für computergestütztes Denken
- 2.5. Arbeitsformel in der Bildungsrobotik
- 2.6. 4Cs-Methode zur Förderung der Studenten
- 2.7. Allgemeine Vorteile der Bildungsrobotik

Modul 3. Ich bin schon groß! Kenntnisse der pädagogischen Robotik in der Grundschule

- 3.1. Robotik lernen, Lehre aufbauen
 - 3.1.1. Pädagogischer Ansatz im Grundschulunterricht
 - 3.1.2. Die Bedeutung der gemeinsamen Arbeit
 - 3.1.3. Methode *Enjoying By Doing*
 - 3.1.4. Von IKT (Neue Technologien) zu LKT (Lern- und Wissenstechnologie)
 - 3.1.5. Verknüpfung von Robotik und Lehrplaninhalten
- 3.2. Wir werden Ingenieure!
 - 3.2.1. Robotik als Bildungsressource
 - 3.2.2. Einführung von Robotern in der Grundschule
- 3.3. LEGO® kennenlernen
 - 3.3.1. Lego WeDo 9580 Kit
 - 3.3.1.1. Inhalt des Kits
 - 3.3.1.2. Lego WeDo 9580 Software
 - 3.3.2. Lego WeDo 2.0 Kit
 - 3.3.2.1. Inhalt des Kits
 - 3.3.2.2. WeDo 2.0 Software
 - 3.3.3. Erste Begriffe der Mechanik
 - 3.3.3.1. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Hebeln
 - 3.3.3.2. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Rädern und Achsen
 - 3.3.3.3. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Zahnrädern
 - 3.3.3.4. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Flaschenzügen
- 3.4. Unterrichtspraxis. Meinen ersten Roboter bauen
 - 3.4.1. Einführung in mBot. Erste Schritte
 - 3.4.2. Bewegung des Roboters
 - 3.4.3. IR-Sensor (Lichtsensor)
 - 3.4.4. Ultraschall-Sensor. Hindernis-Detektor
 - 3.4.5. Linienverfolgungssensor
 - 3.4.6. Zusätzliche Sensoren, die nicht im Kit enthalten sind
 - 3.4.7. *mBot Face*
 - 3.4.8. Roboterbedienung mit der App
- 3.5. Wie gestaltet im Unterricht eingesetztes Material?
 - 3.5.1. Kompetenzentwicklung mit Technologie
 - 3.5.2. Arbeit an Projekten im Zusammenhang mit dem Lehrplan der Schule
 - 3.5.3. Wie läuft eine Robotik-Sitzung im Klassenzimmer der Grundschule ab?



Unterrichten Sie Robotik und bauen Sie mit diesem umfassenden Universitätsexperten einen Lernprozess auf höchstem Niveau auf“

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.

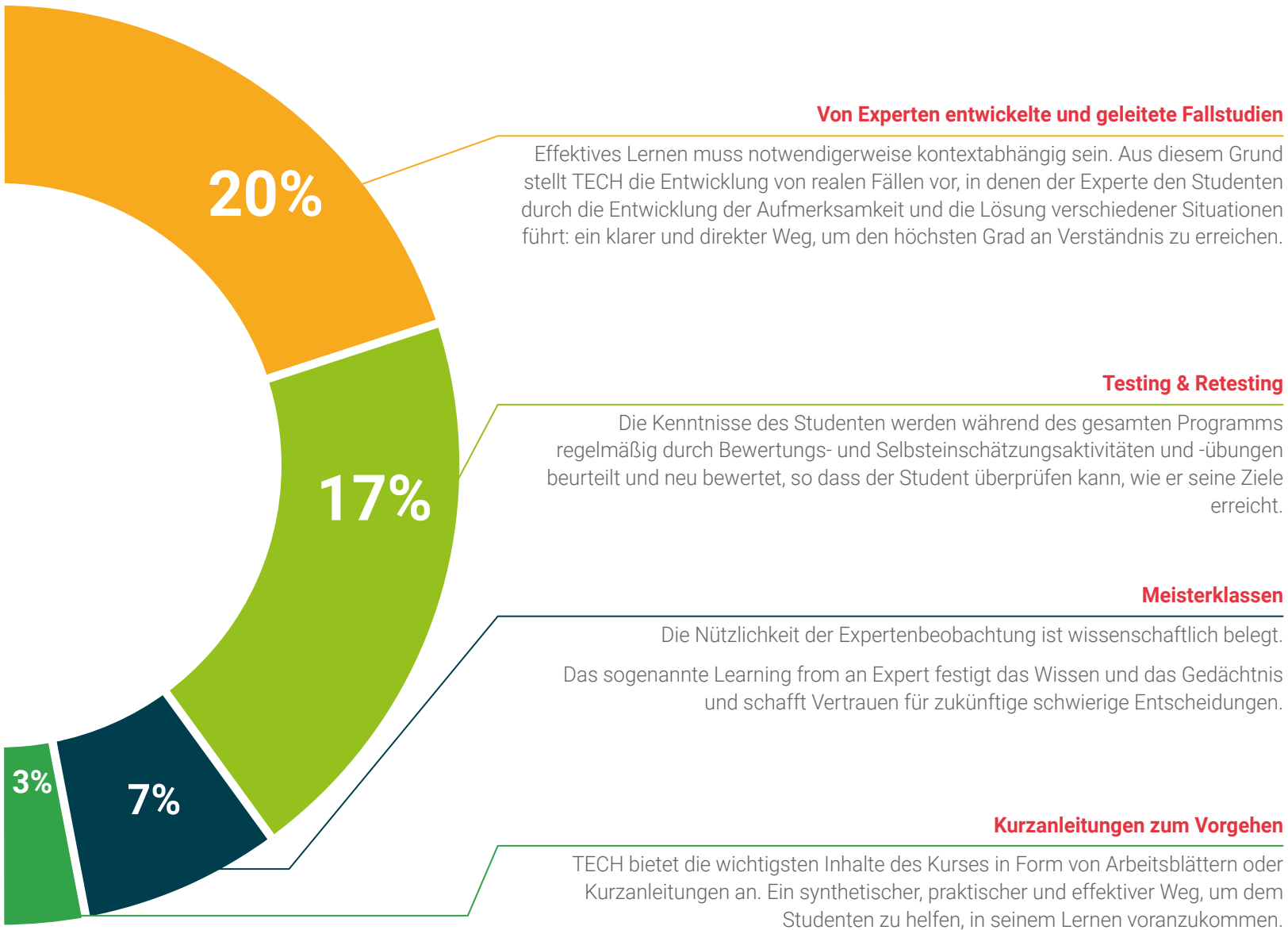
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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 Pädagogische Robotik 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 Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätsexperte in Pädagogische Robotik 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**

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: **Universitätsexperte in Pädagogische Robotik in der Grundschule**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 innovativen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Pädagogische Robotik
in der Grundschule

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Pädagogische Robotik in der Grundschule

