

Universitätsexperte

Programmierung und Umsetzung
von Bildungsprojekten





Universitätsexperte Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-programmierung-umsetzung-bildungsprojekten

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 26

06

Qualifizierung

Seite 34

01

Präsentation

Wie alle anderen Lebensbereiche unterliegt auch das Bildungswesen einem ständigen Wandel. Deshalb ist es wichtig, dass die Dozenten die wichtigsten Strategien für die Planung und Durchführung von Bildungsprojekten in jeder Bildungseinrichtung kennen. Dank dieses Programms können sich die Studenten in diesem Bereich spezialisieren, was sich positiv auf ihre tägliche Arbeit auswirken wird.



“

*Steigern Sie Ihre Wettbewerbsfähigkeit
und verbessern Sie die Art und Weise, wie
Sie Ihren Unterricht gestalten, dank dieses
Universitätsexperten in Programmierung
und Umsetzung von Bildungsprojekten"*

Die Hauptziele des Universitätsexperten in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten sind die Förderung und Stärkung der Kompetenzen und Fähigkeiten von Lehrkräften im universitären Bereich unter Berücksichtigung der modernsten Instrumente für die Lehre in diesem Bereich. Auf diese Weise ist der Dozent in der Lage, seinen Studenten die nötige Motivation zu vermitteln, ihr Studium fortzusetzen und sich zur wissenschaftlichen Forschung hingezogen zu fühlen.

Dieser Universitätsexperte wird es der Lehrkraft ermöglichen, die grundlegenden Kenntnisse im Bereich des Unterrichts zu überprüfen und zu wissen, wie sie die Studenten in ihrer täglichen Arbeit am besten anleiten und orientieren kann.

Dieses Training zeichnet sich durch seine Ordnung und Aufteilung mit theoretischem Material, angeleiteten praktischen Beispielen in allen Modulen und motivierenden und erklärenden Videos aus. Es ermöglicht eine einfache und klärende Untersuchung der Bildung in universitären Bildungszentren.

Auf diese Weise lernen die Studenten die wichtigsten Bildungsprojekte kennen, die heute an den Universitäten durchgeführt werden, wobei die wichtigsten aktiven Methoden und Techniken berücksichtigt werden, wobei die Innovation eines der wichtigsten Elemente ist.

Dieser **Universitätsexperte in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Neuigkeiten zur Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“
*Absolvieren Sie bei uns diesen
Universitätsexperten in Programmierung
und Umsetzung von Bildungsprojekten
und steigern Sie Ihre Effektivität im Beruf*”

“

“Dieser Universitätsexperte ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, um Ihre Kenntnisse in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten zu aktualisieren”

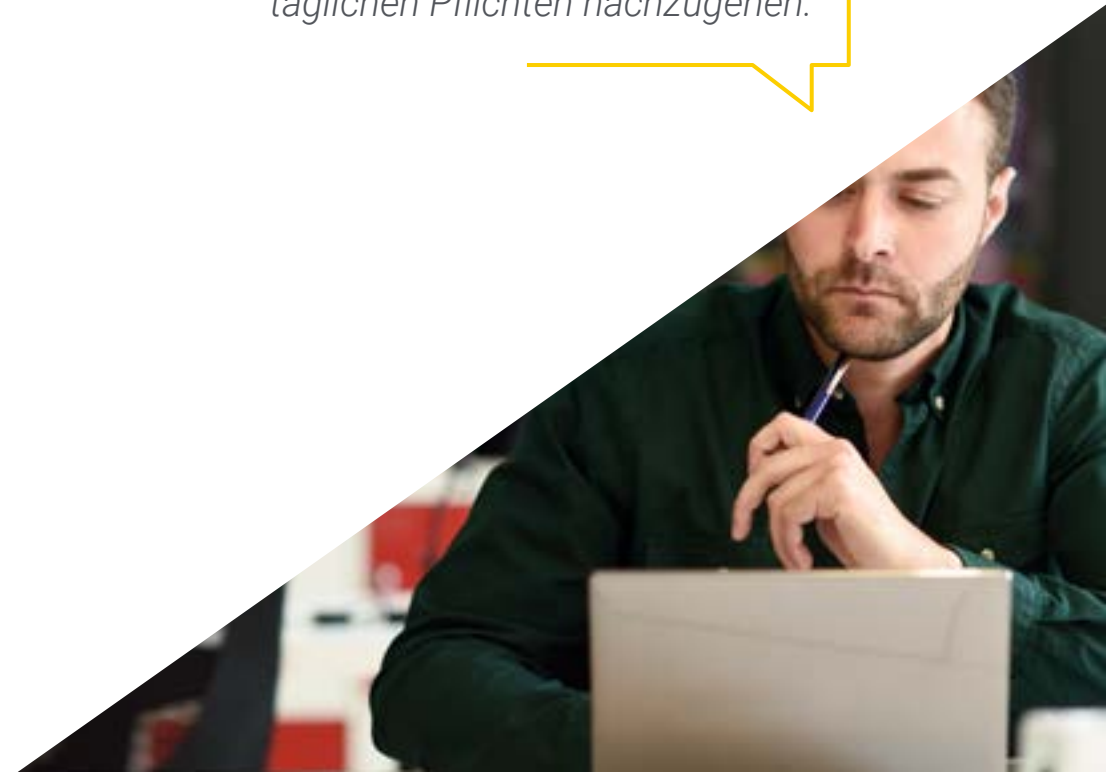
Das Dozententeam besteht aus Fachleuten in der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 Studium ermöglicht, das auf die Fortbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Design dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Lehrkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Kurses gestellt werden. Dazu steht der Lehrkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten mit umfangreicher Dozentenerfahrung entwickelt wurde.

Wenn Sie sich mit der besten Lehrmethodik und Multimedia fortbilden wollen, ist dies Ihre Chance. Zögern Sie nicht, sich unserem Team anzuschließen.

Dieser Universitätsexperte ermöglicht es Ihnen, Ihr Studium fortzusetzen und gleichzeitig Ihren täglichen Pflichten nachzugehen.



02 Ziele

Das Programm zielt darauf ab, die Leistung der Lehrkräfte mit den neuesten Fortschritten und innovativsten Behandlungen in diesem Bereich zu erleichtern.





“

Mit diesem Universitätsexperten können Sie sich auf die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten spezialisieren und die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet kennenlernen“



Allgemeine Ziele

- ♦ Förderung der Kompetenzen und Fertigkeiten von Hochschullehrern
- ♦ Kennenlernen der modernsten Instrumente für die Arbeit als Lehrkraft im Hochschulbereich
- ♦ Zu lernen, wie man Studenten motiviert, damit sie Interesse und Motivation haben, ihr Studium fortzusetzen und in die Forschung einzusteigen
- ♦ Sich über die Veränderungen im Bildungsbereich auf dem Laufenden halten



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





Spezifische Ziele

Modul 1. Programmierung und Durchführung von Bildungsprojekten

- ♦ Erwerb der erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen in einem bestimmten Wissensgebiet
- ♦ Erstellung einer detaillierten Studie über das in dem Zentrum durchgeführte Bildungsprojekt
- ♦ Informationen über die wichtigsten Arten von Bildungsprojekten sammeln, die auf nationaler und internationaler Ebene entwickelt werden
- ♦ Die wichtigsten Aspekte, die bei der Programmierung und Durchführung von Bildungsprojekten zu berücksichtigen sind, kennen lernen

Modul 2. Aktive Methodologien und didaktische Techniken

- ♦ Förderung der Selbstmotivation von Studenten
- ♦ Kenntnis der an die Lehrkräfte und ihre Bedürfnisse angepassten Methoden
- ♦ Wissen, wie man die Methodik auswählt, die für den Kontext, in dem der Unterricht stattfindet, am besten geeignet ist
- ♦ Die innovativsten Strategien und Instrumente kennen, die eine Vielzahl von Ressourcen nutzen

Modul 3. Lehrmittel und Ressourcen für das Lehren und Lernen

- ♦ Lernen, wie man die Strategien, Ressourcen und Werkzeuge auswählt, die in der Bildung eingesetzt werden
- ♦ Vermittlung neuer Methoden, Ressourcen und Techniken, die es den Lehrkräften ermöglichen, sich auf neue Herausforderungen einzustellen, und deren Einbeziehung
- ♦ An der Lehre von morgen arbeiten, damit sie den pädagogischen Wandel, der unweigerlich mit neuen sozialen und technologischen Fortschritten einhergehen wird, integrieren kann
- ♦ Vorbereitung der Studenten auf ein sich veränderndes und unbestimmteres Umfeld
- ♦ Erlernen der Einbeziehung von Aktivitäten wie die Nutzung neuer Technologien und sozialer Netzwerke, Gamification in der Lehre sowie von Online-Lernplattformen

03

Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Experten an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.



“

Die führenden Experten auf dem Gebiet der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten haben sich zusammengetan, um Ihnen die spezialisierteste Fortbildung in diesem Bereich zu bieten"

Leitung



Fr. Jiménez Romero, Yolanda

- ◆ Psychopädagogin und Grundschullehrerin mit Spezialisierung auf Englisch
- ◆ Direktion der Programme für Hochschullehre und Pädagogisches Coaching an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Co-Direktion der Studiengänge Sprachunterricht im Kleinkind- und Grundschulalter, Sprach- und Literaturunterricht im Sekundar- und Abiturbereich, zweisprachiger Unterricht im Sekundar- und Abiturbereich und zweisprachiger Unterricht im Kleinkind- und Grundschulalter an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Co-Direktion und Dozentin des Studiengangs Neurowissenschaften an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Co-Direktion der Studiengänge Emotionale Intelligenz und Berufs- und Studienberatung an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Dozentin im Studiengang Visuelle Fähigkeiten und akademische Leistung an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Dozentin im Programm für Hochbegabte und integrative Bildung
- ◆ Masterstudiengang in Psychopädagogik
- ◆ Masterstudiengang in Neuropsychologie der Hochbegabung
- ◆ Masterstudiengang in Emotionaler Intelligenz
- ◆ Praktikerin in Neurolinguistischer Programmierung

Professoren

Fr. Álvarez Medina, Nazaret (Doktorandin)

- ♦ Hochschulabschluss in Psychopädagogik. Offene Universität von Katalonien
- ♦ Hochschulabschluss in Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf die englische Sprache. Universität Camilo José Cela
- ♦ Offizieller Masterstudiengang im Bereich der pädagogischen Behandlung von Diversität
- ♦ Diplom für den Unterricht von Englisch als Fremdsprache. Universität von La Laguna
- ♦ Hochschulabschluss in Bildungs- und Führungscoaching, Universität Complutense von Madrid
- ♦ Bildungsberaterin für Lehrer der Sekundarstufe in der Region Madrid
- ♦ Ausbilderin für Prüfungen im öffentlichen Bildungswesen

Hr. Gutiérrez Barroso, César (Doktorand)

- ♦ Doktorand in Geschichte. Nationale Universität für Fernunterricht (UNED). November 2018
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte. (Universität von Castilla La Mancha). 2001-2006
- ♦ Masterstudiengang in Multiplen Intelligenzen für die Sekundarstufe (Universität Alcalá de Henares)
- ♦ Masterstudiengang in Museologie. Zentrum für Lerntechniken (Madrid). 2007
- ♦ Lehrkraft für Mittel- und Oberstufe an der Schule Liceo San Pablo von Leganés. Lehrkraft für die Mittel- und Oberstufe in Geografie und Geschichte (9/11/2018-11/09/2019)

Dr. Valero Moreno, Juan José

- ♦ Landwirtschaftsingenieur. Technische Hochschule für Landwirtschaft. Universität von Castilla La Mancha. Albacete, 2000
- ♦ Masterstudiengang in Management der Risikoprävention am Arbeitsplatz, Exzellenz, Umwelt und Unternehmensverantwortung. ESEA - UCJC, 2014. Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Innovation und Forschung im Bildungswesen. Spezialität: Qualität und Gerechtigkeit im Bildungswesen (100 ETCS) UNED. Madrid, 2014
- ♦ Masterstudiengang in beruflicher Risikoprävention. UNIR, 2011

Hr. Pattier Bocos, Daniel

- ♦ Promotion in Pädagogik. Universität Complutense von Madrid. 2017-heute
- ♦ Hochschulabschluss in Grundschulpädagogik. Universität Complutense von Madrid. 2010-2014
- ♦ Masterstudiengang in Forschung und Innovation im Bildungswesen UNED. 2014-2016
- ♦ Universitätsdozent für Didaktik und Lehrplaninnovation (zweisprachig in Englisch). Universität Complutense von Madrid
- ♦ Verfasser von Hochschulmaterialien und -inhalten. UNIR, Universität CEU Cardenal Herrera
- ♦ FPU-Forscher im Bildungswesen. Universität Complutense von Madrid
- ♦ Finalist für den Preis des besten Lehrers Spaniens 2018





Hr. Manzano García, Laureano

- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie an der U.A.M. Jahr 1996
- ♦ Hochschulabschluss in Sonderpädagogik an der ESCUNI Jahr 2002
- ♦ Ausbilder von Kandidaten für die Fachrichtungen Sonderpädagogik (Lehrerkorps) und Erziehungsberatung (Sekundarstufe) in Präsenz- und Online-Kursen sowie im Fernunterricht Seit 2002
- ♦ Lehrkraft an der IES Victoria Kent. Seit 2012

Hr. Romero Monteserín, José María

- ♦ Hochschulabschluss in Lehramt. Universität Complutense von Madrid (2017-2010)
- ♦ Masterstudiengang in Management von Bildungszentren. Universität Antonio de Nebrija (2012)
- ♦ Online-Masterstudiengang für die Ausbildung von Sekundarschullehrern. CEU Cardenal Herrera (2018 -2019)
- ♦ Online-Ausbilder in Management von Bildungszentren. Stiftung CIESE-Comillas. Seit Juni 2019

Hr. Visconti Ibarra, Martin Edgardo

- ♦ Promotion in Erziehungs- und Verhaltenswissenschaften. Universität von Vigo. Seit 2015
- ♦ Hochschulabschluss in Grundschulpädagogik. Fakultät für Erziehungs- und Sportwissenschaften von Pontevedra (2009-2014)
- ♦ Masterstudiengang in Lernschwierigkeiten und kognitiven Prozessen. Fakultät für Erziehungs- und Geschichtswissenschaften von Ourense (2014-2015)
- ♦ Masterstudiengang in Management und Verwaltung von Bildungszentren. CEU Cardenal Herrera (Seit Mai 2019)
- ♦ Leitung der zweisprachigen Schule Academia Europea (El Salvador). Seit 2018

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur des Inhalts wurde von den besten Fachleuten des Sektors für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten entwickelt, die über umfangreiche Erfahrungen und ein anerkanntes Ansehen in der Branche verfügen, was durch die Menge der geprüften, untersuchten und diagnostizierten Fälle bestätigt wird, und die die neuen Technologien für den Unterricht umfassend beherrschen.



“

*Dieser Universitätsexperte in Programmierung
und Umsetzung von Bildungsprojekten enthält
das vollständigste und aktuellste Programm
auf dem Markt”*

Modul 1. Programmierung und Durchführung von Bildungsprojekten

- 1.1. Einführung in die Arten von Bildungsprojekten
 - 1.1.1. Was ist ein Bildungsprojekt?
 - 1.1.2. Wozu ist ein Bildungsprojekt gut?
 - 1.1.3. Ursprung des Bildungsprojekts
 - 1.1.4. An dem Bildungsprojekt beteiligte Akteure
 - 1.1.5. Zielgruppe(n) des Bildungsprojekts
 - 1.1.6. Faktoren des Bildungsprojekts
 - 1.1.7. Inhalt des Bildungsprojekts
 - 1.1.8. Zielsetzung des Bildungsprojekts
 - 1.1.9. Ergebnisse des Bildungsprojekts
 - 1.1.10. Abschluss der Bildungsprojekte
- 1.2. Technologische Projekte
 - 1.2.1. Virtuelle Realität
 - 1.2.2. Augmented Reality
 - 1.2.3. Gemischte Realität
 - 1.2.4. Digitale Whiteboards
 - 1.2.5. iPad- oder Tablet-Projekt
 - 1.2.6. Handys im Klassenzimmer
 - 1.2.7. Pädagogische Robotik
 - 1.2.8. Künstliche Intelligenz
 - 1.2.9. E-Learning und Online-Bildung
 - 1.2.10. 3D-Drucker
- 1.3. Methodische Projekte
 - 1.3.1. Gamification
 - 1.3.2. Spielbasierte Bildung
 - 1.3.3. Flipped Classroom
 - 1.3.4. Projektbasiertes Lernen
 - 1.3.5. Problemorientiertes Lernen
 - 1.3.6. Denkbasiertes Lernen
 - 1.3.7. Kompetenzbasiertes Lernen
 - 1.3.8. Kooperatives Lernen
 - 1.3.9. Design Thinking
 - 1.3.10. Montessori-Methodik
 - 1.3.11. Musikpädagogik
 - 1.3.12. Pädagogisches Coaching
- 1.4. Werte Projekte
 - 1.4.1. Emotionale Erziehung
 - 1.4.2. Projekte gegen Mobbing
 - 1.4.3. Projekte zur Unterstützung von Verbänden
 - 1.4.4. Friedensprojekte
 - 1.4.5. Projekte zur Förderung der Nichtdiskriminierung
 - 1.4.6. Projekte der Solidarität
 - 1.4.7. Projekte gegen geschlechtsspezifische Gewalt
 - 1.4.8. Projekte zur Eingliederung
 - 1.4.9. Interkulturelle Projekte
 - 1.4.10. Projekte zur Koexistenz
- 1.5. Evidenzbasierte Projekte
 - 1.5.1. Einführung in evidenzbasierte Projekte
 - 1.5.2. Vorläufige Analyse
 - 1.5.3. Festlegung des Ziels
 - 1.5.4. Wissenschaftliche Forschung
 - 1.5.5. Wahl des Projekts
 - 1.5.6. Lokale oder nationale Kontextualisierung
 - 1.5.7. Durchführbarkeitsstudie
 - 1.5.8. Evidenzbasierte Projektdurchführung
 - 1.5.9. Follow-up des evidenzbasierten Projekts
 - 1.5.10. Bewertung des evidenzbasierten Projekts
 - 1.5.11. Veröffentlichung der Ergebnisse

- 1.6. Künstlerische Projekte
 - 1.6.1. LOVA (Oper als Lernmittel)
 - 1.6.2. Theater
 - 1.6.3. Musik-Projekte
 - 1.6.4. Chor und Orchester
 - 1.6.5. Projekte zur Infrastruktur des Zentrums
 - 1.6.6. Projekte der visuellen Künste
 - 1.6.7. Projekte der plastischen Künste
 - 1.6.8. Projekte für dekorative Kunst
 - 1.6.9. Straßenprojekte
 - 1.6.10. Projekte zur Förderung der Kreativität
- 1.7. Sprachprojekte
 - 1.7.1. Hochschulinterne Projekte zum Eintauchen in die Sprache
 - 1.7.2. Projekte zum Eintauchen in die Lokalsprache
 - 1.7.3. Projekte zum Eintauchen in internationale Sprachen
 - 1.7.4. Phonetik-Projekte
 - 1.7.5. Konversations-Assistenten
 - 1.7.6. Einheimische Dozenten
 - 1.7.7. Vorbereitung auf offizielle Sprachprüfungen
 - 1.7.8. Projekte, die zum Sprachenlernen motivieren
 - 1.7.9. Projekte austauschen
- 1.8. Exzellenz-Projekte
 - 1.8.1. Förderung der persönlichen Exzellenz
 - 1.8.2. Stärkung der institutionellen Exzellenz
 - 1.8.3. Verbesserung der Exzellenz von Alumni
 - 1.8.4. Zusammenarbeit mit renommierten Einrichtungen
 - 1.8.5. Wettbewerbe und Auszeichnungen
 - 1.8.6. Projekte für externe Evaluierungen
 - 1.8.7. Verbindung mit Unternehmen
 - 1.8.8. Projekte für Spitzenleistungen in Kultur und Sport
 - 1.8.9. Werbung
- 1.9. Andere Innovationsprojekte
 - 1.9.1. Bildung im Freien
 - 1.9.2. Youtuber und Influencer
 - 1.9.3. Mindfulness
 - 1.9.4. Peer-Mentoring
 - 1.9.5. RULER-Methode
 - 1.9.6. Schulgärten
 - 1.9.7. Lerngemeinschaft
 - 1.9.8. Demokratische Schule
 - 1.9.9. Frühe Stimulation
 - 1.9.10. Ecken zum Lernen
- 1.10. Programmierung und Durchführung von Bildungsprojekten
 - 1.10.1. Situationsanalyse
 - 1.10.2. Ziel
 - 1.10.3. DAFO-Analyse
 - 1.10.4. Ressourcen und Materialien
 - 1.10.5. Programmierung des Bildungsprojekts
 - 1.10.6. Durchführung des Bildungsprojekts
 - 1.10.7. Bewertung des Bildungsprojekts
 - 1.10.8. Umstrukturierung des Bildungsprojekts
 - 1.10.9. Institutionalisierung des Bildungsprojekts
 - 1.10.10. Verbreitung des Bildungsprojekts

Modul 2. Aktive Methodologien und didaktische Techniken

- 2.1. Aktive Methodologien
 - 2.1.1. Was sind aktive Methoden?
 - 2.1.2. Schlüssel für eine methodische Entwicklung auf der Grundlage der Tätigkeit der Studenten
 - 2.1.3. Beziehung zwischen Lernen und aktiven Methoden
 - 2.1.4. Geschichte der aktiven Methoden
 - 2.1.4.1. Von Sokrates bis Pestalozzi
 - 2.1.4.2. Dewey
 - 2.1.4.3. Institutionen, die aktive Methoden fördern
 - 2.1.4.3.1. Die freie Bildungseinrichtung
 - 2.1.4.3.2. Die Neue Schule
 - 2.1.4.3.3. Die republikanische Einheitsschule
- 2.2. Projektbasiertes Lernen, Probleme und Herausforderungen
 - 2.2.1. Reisegefährten. Zusammenarbeit zwischen Dozenten
 - 2.2.2. Phasen der PBL-Gestaltung
 - 2.2.2.1. Aufgaben, Aktivitäten und Übungen
 - 2.2.2.2. Reiche Sozialisierung
 - 2.2.2.3. Forschungsaufgaben
 - 2.2.3. Phasen der PBL-Entwicklung
 - 2.2.3.1. Die Theorien von Benjamin Bloom
 - 2.2.3.2. Bloomsche Taxonomie
 - 2.2.3.3. Blooms revidierte Taxonomie
 - 2.2.3.4. Bloomsche Pyramide
 - 2.2.3.5. Die Theorie von David A. Kolb: Auf Erfahrung basierendes Lernen
 - 2.2.3.6. Kolb'scher Kreis
 - 2.2.4. Das Endprodukt
 - 2.2.4.1. Arten von Endprodukten
 - 2.2.5. Bewertung in PBL
 - 2.2.5.1. Bewertungstechniken und -instrumente
 - 2.2.5.1.1. Beobachtung
 - 2.2.5.1.2. Leistung
 - 2.2.5.1.3. Fragen
 - 2.2.6. Praktische Beispiele. PBL-Projekte



- 2.3. Denkbasiertes Lernen
 - 2.3.1. Grundlegende Prinzipien
 - 2.3.1.1. Warum, wie und wo kann man das Denken verbessern?
 - 2.3.1.2. Organisatoren des Denkens
 - 2.3.1.3. Einbindung in den akademischen Lehrplan
 - 2.3.1.4. Aufmerksamkeit für Fähigkeiten, Prozesse und Dispositionen
 - 2.3.1.5. Wie wichtig es ist, explizit zu sein
 - 2.3.1.6. Beachtung der Metakognition
 - 2.3.1.7. Übertragung des Gelernten
 - 2.3.1.8. Aufbau eines integrierten Programms
 - 2.3.1.9. Die Notwendigkeit einer kontinuierlichen Personalentwicklung
 - 2.3.2. Denken lehren. TBL
 - 2.3.2.1. Gemeinsame Erstellung von Thinking Maps
 - 2.3.2.2. Fähigkeiten des Denkens
 - 2.3.2.3. Metakognition
 - 2.3.2.4. Konstruktives Denken
 - 2.4. Ereignisbasiertes Lernen
 - 2.4.1. Annäherung an das Konzept
 - 2.4.2. Basis und Grundlagen
 - 2.4.3. Die Pädagogik der Nachhaltigkeit
 - 2.4.4. Vorteile für das Lernen
 - 2.5. Spielbasiertes Lernen
 - 2.5.1. Spiele als Mittel zum Lernen
 - 2.5.2. Gamification
 - 2.5.2.1. Was ist Gamification?
 - 2.5.2.1.1. Grundlagen
 - 2.5.2.1.2. Die Erzählung
 - 2.5.2.1.3. Dynamik
 - 2.5.2.1.4. Mechanik
 - 2.5.2.1.5. Komponenten
 - 2.5.2.1.6. Die Insignien
 - 2.5.2.1.7. Einige Gamification-Apps
 - 2.5.2.1.8. Beispiele
 - 2.5.2.1.9. Kritik an der Gamification, Einschränkungen und häufige Fehler
 - 2.5.2.2. Warum sollten Videospiele in der Bildung eingesetzt werden?
 - 2.5.3. Typen von Spielern nach der Theorie von Richard Bartle
 - 2.5.4. Der Escape Room/Breakout Edu, ein organisatorischer Weg zum Verständnis der Bildung
- 2.6. The Flipped Classroom, das umgekehrte Klassenzimmer
 - 2.6.1. Die Organisation der Arbeitszeiten
 - 2.6.2. Vorteile des umgedrehten Klassenzimmers
 - 2.6.2.1. Wie kann ich mit Hilfe von umgedrehten Klassenzimmern effektiv unterrichten?
 - 2.6.3. Nachteile des Ansatzes des umgedrehten Klassenzimmers
 - 2.6.4. Die vier Säulen des umgedrehten Klassenzimmers
 - 2.6.5. Ressourcen und Werkzeuge
 - 2.6.6. Praktische Beispiele
- 2.7. Andere Trends im Bildungswesen
 - 2.7.1. Robotik und Programmierung im Unterricht
 - 2.7.2. E-Learning, Microlearning und andere vernetzte Methodiken - Trends
 - 2.7.3. Auf Neuropädagogik basierendes Lernen
- 2.8. Freie, natürliche und entwicklungsorientierte Methoden des Individuums
 - 2.8.1. Waldorf-Methodik
 - 2.8.1.1. Methodische Grundlage
 - 2.8.1.2. Stärken, Gelegenheiten und Schwächen
 - 2.8.2. Maria Montessori, die Pädagogik der Verantwortung
 - 2.8.2.1. Methodische Grundlage
 - 2.8.2.2. Stärken, Gelegenheiten und Schwächen
 - 2.8.3. Summerhill, eine radikale Auffassung von Bildung
 - 2.8.3.1. Methodische Grundlage
 - 2.8.3.2. Stärken, Gelegenheiten und Schwächen
- 2.9. Inklusion im Bildungswesen
 - 2.9.1. Gibt es Innovation ohne Integration?
 - 2.9.2. Kooperatives Lernen
 - 2.9.2.1. Grundsätze
 - 2.9.2.2. Zusammenhalt der Gruppe
 - 2.9.2.3. Einfache und komplexe Dynamik

- 2.9.3. Gemeinsames Unterrichten
 - 2.9.3.1. Verhältnis und Betreuung der Studenten
 - 2.9.3.2. Unterrichtskoordination als Strategie zur Verbesserung der Studentenleistungen
- 2.9.4. Mehrstufiger Unterricht
 - 2.9.4.1. Definition
 - 2.9.4.2. Modelle
- 2.9.5. Universelles Design für das Lernen
 - 2.9.5.1. Grundsätze
 - 2.9.5.2. Leitlinien
- 2.9.6. Integrative Erfahrungen
 - 2.9.6.1. Roma-Projekt
 - 2.9.6.2. Die interaktiven Gruppen
 - 2.9.6.3. Die Tertulias der Dialoge
 - 2.9.6.4. Gemeinschaftliches Lernen
 - 2.9.6.5. INCLUD-ED-Projekt

Modul 3. Lehrmittel und Ressourcen für das Lehren und Lernen

- 3.1. Der Unterrichtsprozess
 - 3.1.1. Definition des Begriffs der Lehre
 - 3.1.2. Unterschiedliche Theorien über das Konzept der Lehre
 - 3.1.3. Modalitäten des Unterrichts
 - 3.1.4. Bildungsniveau während der gesamten Entwicklung
- 3.2. Der Lernprozess
 - 3.2.1. Definition des Begriffs "Lernen"
 - 3.2.2. Entwicklung des Konzepts des Lernens
 - 3.2.3. Verschiedene Theorien zum Konzept des Lernens
 - 3.2.4. Lernen in verschiedenen Bildungsstufen

- 3.3. Der Lehr-Lern-Prozess
 - 3.3.1. Die Beziehung zwischen Lehren und Lernen
 - 3.3.2. Die Rolle des Dozenten im Lehr-Lern-Prozess
 - 3.3.3. Der Student im Lehr-Lern-Prozess
 - 3.3.4. Elemente des Lehr-Lern-Prozesses
 - 3.3.5. Reflexion über den Lehr-Lern-Prozess
- 3.4. Aktuelle Lehr- und Lernstrategien
 - 3.4.1. Arten von Unterrichtsstrategien
 - 3.4.2. Arten von Lernstrategien
 - 3.4.3. Umgekehrter Unterricht: Flipped Classroom
- 3.5. Integratives Lernen: Lernen für alle
 - 3.5.1. Integrative Erziehung. UNESCO
 - 3.5.2. Von der Integration zur Inklusion
 - 3.5.3. Gestaltung eines integrativen Lernprogramms
 - 3.5.4. Menschen mit funktionaler Vielfalt und Lernen
- 3.6. Orientierung vs. Selbststudium
 - 3.6.1. Akademische Beratung
 - 3.6.2. Der Aktionsplan für das Tutorium
 - 3.6.3. Beteiligte Elemente des Prozesses
 - 3.6.4. Selbstlernen und Entscheidungsfindung
- 3.7. Emotionales Lernen im digitalen Zeitalter
 - 3.7.1. Emotionales Lernen
 - 3.7.2. Stadien, Arten und Methoden des emotionalen Lernens
 - 3.7.3. Die digitale Kluft zwischen Dozenten und Studenten
 - 3.7.4. Lehren im Zeitalter des digitalen Konnektivismus
- 3.8. Methodologien für den Unterricht von morgen
 - 3.8.1. Entwicklung der Lehrmethoden
 - 3.8.2. Bedeutung von Kontexten
 - 3.8.3. Die Rolle des Dozenten in der Bildung der Zukunft
 - 3.8.4. Unterricht mit Tutorien. Lerngemeinschaften
 - 3.8.5. Die Organisation des Klassenzimmers: flexible Zeiten und neue Räume



- 3.9. Lehrmittel und -instrumente
 - 3.9.1. Unterschiede zwischen Lehrmitteln und Werkzeugen
 - 3.9.2. Lehrmittel. Typen
 - 3.9.3. Auswahl der Ressourcen und ihrer Werkzeuge
 - 3.9.4. Gestaltung und Einsatz konventioneller Mittel
 - 3.9.5. Familien als Bildungsressource
- 3.10. Ausbildung von Ausbildern
 - 3.10.1. Zugang zum Unterrichten
 - 3.10.2. Fortbildung und Umschulung
 - 3.10.3. Aktionsforschung für Lehrkräfte
 - 3.10.4. Austausch von Projekten, Methoden und Unterrichtsmaterialien
 - 3.10.5. Ressourcenbanken für den Unterricht

“ *Dies wird eine wichtige Lernerfahrung sein, um Ihre Karriere voranzutreiben* ”

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 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 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 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

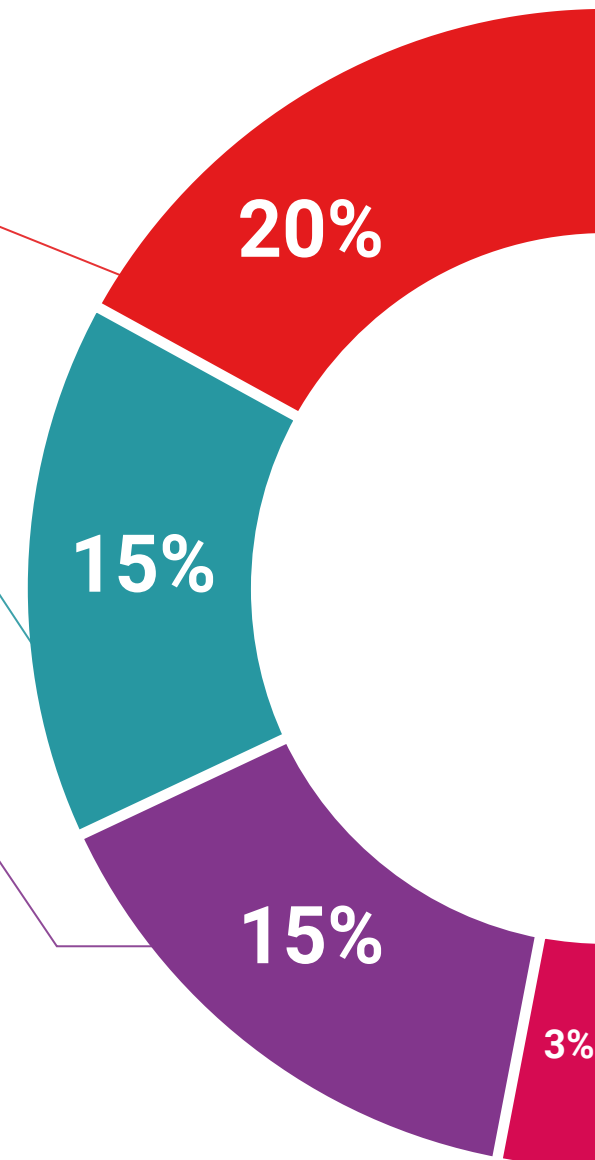
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

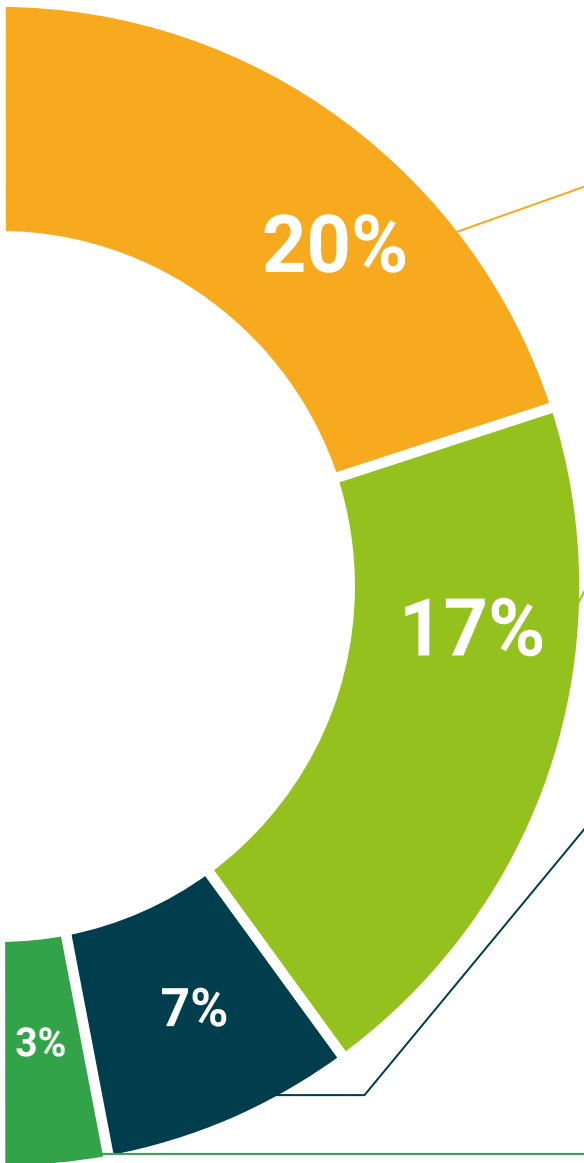
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten** 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 Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten**

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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Programmierung und
Umsetzung von
Bildungsprojekten

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

Universitätsexperte

Programmierung und Umsetzung
von Bildungsprojekten

