

# Universitätskurs

## Einführung in das Bildungsprojekt



## Universitätskurs

### Einführung in das Bildungsprojekt

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/einfuehrung-bildungsprojekt](http://www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/einfuehrung-bildungsprojekt)

# 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

Jedes Bildungszentrum oder jede schulische Einrichtung hat das grundlegende Ziel, dafür zu sorgen, dass seine Schüler die notwendigen Fähigkeiten und Kompetenzen erwerben, je nachdem, in welchem Bereich sie sich befinden. Der Lehr- und Lernprozess wird im Wesentlichen durch die Art des Bildungsprojekts des Zentrums bestimmt. Alles andere sind Faktoren, Methoden oder Bereiche, die das Bildungsprojekt einschränken.





“

*Dieser Universitätskurs in Einführung in das Bildungsprojekt wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit bei der Ausübung Ihres Berufes vermitteln und Ihnen helfen, persönlich und beruflich zu wachsen"*

Dieses Programm wird den Fachleuten im Bildungswesen ein vertieftes Wissen über das Bildungsprojekt vermitteln. Es informiert über die Grundlagen, auf denen ein Projekt aufbaut, und berücksichtigt dabei das Hauptziel, die Rolle der Bildung in allen ihren Handlungsfeldern zu fördern.

Auf diese Weise wird die Realität des Bildungsprojekts vertieft und es werden Antworten auf wichtige Fragen gegeben wie: Was ist ein Bildungsprojekt? Wofür ist es gedacht? Was ist sein Ursprung? An wen richtet es sich? Was sind die wichtigsten Faktoren? Welche Akteure sind beteiligt? Was ist der Inhalt eines Bildungsprojekts? Wie wird die Bewertung des Projekts durchgeführt?

Nach der Einführung in das Thema wird der Student die verschiedenen Arten von Projekten sowie deren Zweck und Funktion in der Gesellschaft verstehen. Andererseits werden im Laufe des Programms die wichtigsten Wissenstechniken erläutert, die es ermöglichen, Projekte wie diese zu festigen. So werden wir uns mit technologischen und innovativen Projekten befassen, die einen Einfluss auf die Gesellschaft hatten, die Schulen, Bildungszentren und Schulen in ihren verschiedenen Variationen umgestaltet haben, seien diese Projekte sportlicher, künstlerischer oder wissenschaftlicher Art.

Es handelt sich um ein 100%iges Online-Programm, das es dem Bildungsexperten ermöglicht, den Aktionsplan für die Umsetzung eines Bildungsprojekts zu ermitteln, indem er zunächst die Einführung in das Projekt identifiziert. Ein Programm, das es dem Studenten ermöglicht, das Material von jedem mobilen Gerät herunterzuladen, ohne vorher festgelegte Zeitpläne oder umständliche Verfahren.

Dieser **Universitätskurs in Einführung in das Bildungsprojekt** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von Fallstudien von Experten für die Einführung in das Bildungsprojekt
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert wissenschaftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neues aus der Einführung in das Bildungsprojekt
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden bei der Einführung in das Bildungsprojekt
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Aktualisieren Sie Ihr Wissen durch das Programm in Einführung in das Bildungsprojekt"*

“

*Dieser Universitätskurs ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, und zwar aus zwei Gründen: Sie aktualisieren nicht nur Ihre Kenntnisse in Einführung in das Bildungsprojekt, sondern erhalten auch eine Qualifikation der TECH Technologischen Universität"*

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich Einführung in das Bildungsprojekt, die ihre Erfahrungen in diese Spezialisierung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Dank seiner multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, wird es den Fachleuten ermöglicht, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d. h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Lernen ermöglicht, das auf die Ausführung in realen Situationen programmiert ist.

Das Design dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, mit dessen Hilfe die Fachleute versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Kurses gestellt werden. Dazu steht dem Erzieher ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet der Einführung in die von Bildungsprojekten mit umfangreicher Dozentenerfahrung entwickelt wurde.

*Steigern Sie Ihre Entscheidungssicherheit, indem Sie Ihr Wissen mit diesem Universitätskurs auf den neuesten Stand bringen.*

*Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte in Einführung in das Bildungsprojekt zu informieren und die Betreuung Ihrer Schüler zu verbessern.*



# 02 Ziele

Das Programm in Einführung in das Bildungsprojekt zielt darauf ab, die Leistung der Fachkraft zu erleichtern, die sich der Arbeit mit Schülern im Bereich des Managements und der Lehre widmet.







“

*Dieses Programm soll Ihnen dabei helfen, Ihr Wissen in Einführung in das Bildungsprojekt auf den neuesten Stand zu bringen, indem Sie die neuesten Bildungstechnologien nutzen, um mit Qualität und Sicherheit zur Entscheidungsfindung und Betreuung dieser Schüler beizutragen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Die wichtigsten Elemente des Bildungsprojekts kennen
- ♦ Personen im Bildungsbereich schulen, um die von ihnen genutzten Bildungsprojekte zu verbessern oder ein innovatives Projekt zu entwickeln, das sie selbst geschaffen haben oder das auf Fakten beruht
- ♦ Die einzelnen Phasen der Programmierung und Umsetzung eines Bildungsprojekts studieren
- ♦ Analyse der wesentlichen Faktoren, die bei der Programmierung und Durchführung eines Bildungsprojekts berücksichtigt werden müssen
- ♦ Eine globale Sicht auf den gesamten Prozess zu erhalten und nicht nur eine voreingenommene Position
- ♦ Die Rolle der einzelnen Bildungsakteure in jeder Phase der Programmierung und Umsetzung des Bildungsprojekts verstehen
- ♦ Vertiefung der wesentlichen Faktoren für den Erfolg des Bildungsprojekts
- ♦ Experte für die Leitung oder Teilnahme an einem hochwertigen Bildungsprojekt werden



*Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie den Schritt, sich über die neuesten Entwicklungen in Einführung in das Bildungsprojekt auf dem Laufenden zu halten"*





## Spezifische Ziele

---

- Das Konzept des Bildungsprojekts verstehen
- Untersuchung der beliebtesten Ansätze für Bildungsprojekte
- Die Anfänge innovativer Bildungsprojekte kennenlernen
- Den Zweck von Bildungsprojekten analysieren
- Die Lernziele und den Prozess zur Erreichung dieser Ziele festlegen
- Beurteilung der möglichen Zentren, in denen das Bildungsprojekt durchgeführt werden kann
- Wissen, welche Faktoren bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten entscheidend sind
- Herausfinden, welche Akteure in den Prozess der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten involviert sind
- Die häufigsten Arten von Bildungsprojekten in Schulen kennenlernen
- Die innovativsten Bildungsprojekte des Augenblicks entdecken
- Die Vielfalt der Möglichkeiten zur Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten verstehen
- Analyse der gängigsten und innovativsten Bildungsprojekte im Bereich der Technologie
- Untersuchung der Bildungsprojekte, die auf den innovativsten Methoden basieren
- Die Bildungsprojekte verstehen, die sich auf Werte konzentrieren, die verschiedene Faktoren des Lehr- und Lernprozesses verbessern
- Das Konzept der evidenzbasierten Projekte bestimmen

# 03

## Kursleitung

Zu den Dozenten des Programms gehören führende Experten für Einführung in das Bildungsprojekt, die ihre Erfahrungen in diese Spezialisierung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Experten an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.



“

*Erfahren Sie von führenden Fachleuten  
alles über die neuesten Fortschritte  
bei den Verfahren auf dem Gebiet  
Einführung in das Bildungsprojekt"*

## Leitung



### Hr. Pattier Bocos, Daniel

- ◆ Spezialist für Bildungsinnovation
- ◆ Forscher und Universitätsdozent an der Fakultät für Erziehungswissenschaften der Universität Complutense in Madrid
- ◆ Finalist für die beste Lehrkraft in Spanien bei den Educa Abanca Awards

## Professoren

### Hr. Boulind, Andrew

- ◆ Koordination für digitales Lernen in Großbritannien
- ◆ Spezialist für neue Technologien
- ◆ Mitarbeitender Dozent an der Universität CEU Cardenal Herrera



# 04

# Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten internationalen Bildungszentren und Universitäten entwickelt, die sich der Bedeutung einer innovativen Spezialisierung bewusst sind und sich für eine qualitativ hochwertiges Studium durch neue Bildungstechnologien einsetzen.





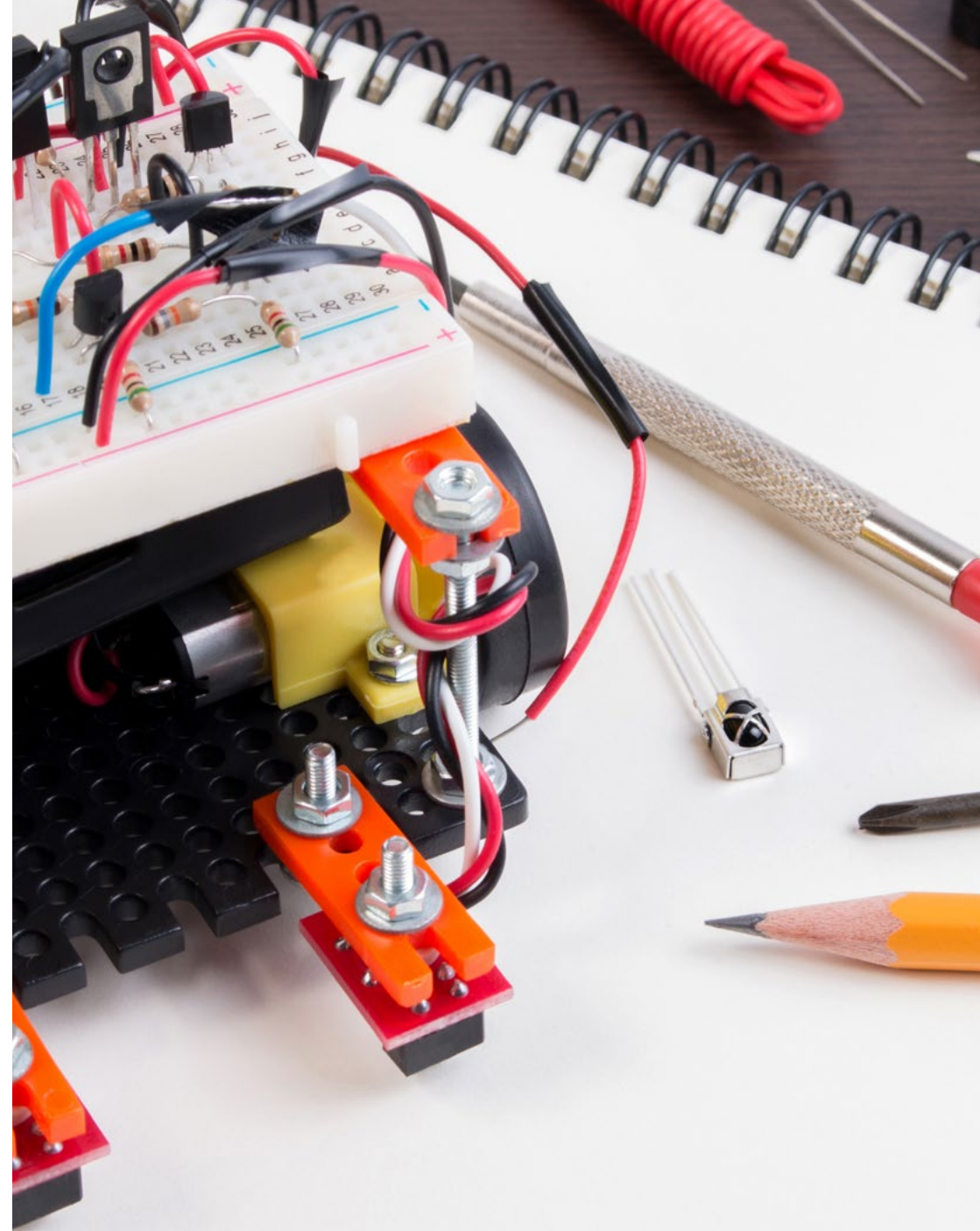


“

*Dieser Universitätskurs in Einführung  
in das Bildungsprojekt enthält  
das vollständigste und aktuellste  
Programm auf dem Markt"*

## Modul 1. Einführung in das Bildungsprojekt

- 1.1. Was ist ein Bildungsprojekt?
  - 1.1.1. Beschreibung
    - 1.1.1.1. Planung des Prozesses zur Erreichung des Ziels
    - 1.1.1.2. Auswirkungen des Prozesses
    - 1.1.1.3. Präsentation der Ergebnisse
  - 1.1.2. Das Problem erkennen
  - 1.1.3. Bekämpfung der Ursachen und Folgen
    - 1.1.3.1. SWOT-Analyse
    - 1.1.3.2. Formulierung von Aktionen
  - 1.1.4. Diagnose der problematischen Situation
    - 1.1.4.1. Standort und Situation des Projekts
    - 1.1.4.2. Zeitmanagement
    - 1.1.4.3. Vorher festgelegte Ziele und Vorgaben
  - 1.1.5. Innovative Bildungsprojekte: Wo kann man anfangen?
    - 1.1.5.1. Die beste Alternative
    - 1.1.5.2. Untersuchung oder Diagnose der problematischen Situation
- 1.2. Wofür ist es gedacht?
  - 1.2.1. Veränderungen in der Umgebung erzeugen
    - 1.2.1.1. Change Management
    - 1.2.1.2. Überprüfung des Problems und seiner Lösung
    - 1.2.1.3. Institutionelle Unterstützung
    - 1.2.1.4. Überprüfung der Fortschritte
    - 1.2.1.5. Welche spezielle Zielgruppe von Schülern wird bedient?
  - 1.2.2. Transformieren und ermöglichen
    - 1.2.2.1. Soziale Dynamik
    - 1.2.2.2. Das Problem eingrenzen
    - 1.2.2.3. Themen von gemeinsamem Interesse
  - 1.2.3. Die Realität verändern
    - 1.2.3.1. Die operative Einheit



- 1.2.4. Kollektives Handeln
  - 1.2.4.1. Durchführung von kollektiven Aktionen und Aktivitäten
  - 1.2.4.2. Spontane Aktivitäten
  - 1.2.4.3. Strukturierte Aktivitäten
  - 1.2.4.4. Kollektives Handeln und Sozialisierung
  - 1.2.4.5. Kollektives Handeln und Stigmatisierung
  - 1.2.4.6. Kollektives Handeln, Übergang und Vertrauen
- 1.3. Ursprung
  - 1.3.1. Planung des Prozesses zur Erreichung eines Bildungsziels
    - 1.3.1.1. Definition der Ziele
    - 1.3.1.2. Rechtfertigung des Projekts
    - 1.3.1.3. Relevanz des Projekts
    - 1.3.1.4. Beitrag zur Bildungsgemeinschaft
    - 1.3.1.5. Durchführbarkeit der Implementierung
    - 1.3.1.6. Beschränkungen
  - 1.3.2. Ziele des Lernprozesses
    - 1.3.2.1. Erreichbar und messbar
    - 1.3.2.2. Beziehung zwischen den Zielen und dem gestellten Problem
- 1.4. Empfänger
  - 1.4.1. Bildungsprojekte, die in einem bestimmten Zentrum oder einer bestimmten Einrichtung durchgeführt werden
    - 1.4.1.1. Schüler
    - 1.4.1.2. Bedürfnisse des Zentrums
    - 1.4.1.3. Beteiligte Lehrkräfte
    - 1.4.1.4. Führungskräfte
  - 1.4.2. Bildungsprojekte im Zusammenhang mit einem Bildungssystem
    - 1.4.2.1. Vision
    - 1.4.2.2. Strategische Ziele
    - 1.4.2.3. Politische Ressourcen
    - 1.4.2.4. Soziale Ressourcen
    - 1.4.2.5. Pädagogische Ressourcen
    - 1.4.2.6. Normative Ressourcen
    - 1.4.2.7. Finanzielle Mittel
- 1.4.3. Bildungsprojekte außerhalb des Bildungssystems
  - 1.4.3.1. Beispiele
  - 1.4.3.2. Ergänzende Ansätze
  - 1.4.3.3. Reaktiv/Proaktiv
  - 1.4.3.4. Agenten des Wandels
  - 1.4.3.5. Öffentlich/privat
- 1.4.4. Spezialisierte Bildungsprojekte für das Lernen
  - 1.4.4.1. Besonderer sonderpädagogischer Förderbedarf
  - 1.4.4.2. Lernen als Motivation
  - 1.4.4.3. Selbsteinschätzung und Motivation
  - 1.4.4.4. Aus der Forschung lernen
  - 1.4.4.5. Beispiele: Verbesserung des täglichen Lebens
- 1.5. Faktoren
  - 1.5.1. Analyse der Bildungssituation
    - 1.5.1.1. Etappen
    - 1.5.1.2. Prüfung
    - 1.5.1.3. Informationen zur Rückkopplung
  - 1.5.2. Problemauswahl und -definition
    - 1.5.2.1. Fortschrittskontrolle
    - 1.5.2.2. Institutionelle Unterstützung
    - 1.5.2.3. Abgrenzung
  - 1.5.3. Definition der Projektziele
    - 1.5.3.1. Verwandte Ziele
    - 1.5.3.2. Arbeitsrichtlinien
    - 1.5.3.3. Analyse der Ziele
  - 1.5.4. Rechtfertigung des Projekts
    - 1.5.4.1. Relevanz des Projekts
    - 1.5.4.2. Nützlichkeit für die Bildungsgemeinschaft
    - 1.5.4.3. Durchführbarkeit

- 1.5.5. Analyse der Lösung
  - 1.5.5.1. Hintergrund
  - 1.5.5.2. Zweck oder Vorzweck
  - 1.5.5.3. Ziele oder Umfang
  - 1.5.5.4. Kontext
  - 1.5.5.5. Aktivitäten
  - 1.5.5.6. Zeitplan
  - 1.5.5.7. Ressourcen und Verantwortlichkeiten
  - 1.5.5.8. Annahmen
- 1.5.6. Aktionsplanung
  - 1.5.6.1. Planung von Abhilfemaßnahmen
  - 1.5.6.2. Arbeitsvorschlag
  - 1.5.6.3. Abfolge der Aktivitäten
  - 1.5.6.4. Abgrenzungen der Fristen
- 1.5.7. Zeitplan für die Arbeit
  - 1.5.7.1. Arbeitsaufteilung
  - 1.5.7.2. Kommunikationsmittel
  - 1.5.7.3. Identifizierung von Projektmeilensteinen
  - 1.5.7.4. Blöcke der Reihe von Aktivitäten
  - 1.5.7.5. Die Aktivitäten identifizieren
  - 1.5.7.6. Erstellung eines Plans der Aktivitäten
- 1.5.8. Spezifikation der personellen, materiellen und finanziellen Ressourcen
  - 1.5.8.1. Personalwesen
    - 1.5.8.1.1. Projektteilnehmer
    - 1.5.8.1.2. Rollen und Funktionen
  - 1.5.8.2. Materialien
    - 1.5.8.2.1. Ressourcen
    - 1.5.8.2.2. Projektdurchführung
  - 1.5.8.3. Technologisch
    - 1.5.8.3.1. Erforderliche Ausrüstung
- 1.5.9. Bewertung
  - 1.5.9.1. Bewertung des Prozesses
  - 1.5.9.2. Auswertung der Ergebnisse
- 1.5.10. Abschlussbericht
  - 1.5.10.1. Leitfaden
  - 1.5.10.2. Beschränkungen
- 1.6. Beteiligte Akteure
  - 1.6.1. Schüler/Schülerinnen
  - 1.6.2. Eltern
    - 1.6.2.1. Familien
  - 1.6.3. Professoren
    - 1.6.3.1. Teams für Bildungsberatung
    - 1.6.3.2. Lehrkräfte der Schule
  - 1.6.4. Führungskräfte
    - 1.6.4.1. Zentren
    - 1.6.4.2. Städtische
    - 1.6.4.3. Autonome
    - 1.6.4.4. Nationale
  - 1.6.5. Gesellschaft
    - 1.6.5.1. Spanien im 21. Jahrhundert
    - 1.6.5.2. Soziale Dienste
    - 1.6.5.3. Städtische
    - 1.6.5.4. Vereinigungen
    - 1.6.5.5. Ehrenamtliches Lernen-Service
- 1.7. Inhalt
  - 1.7.1. Identitätskennzeichen
    - 1.7.1.1. Mikro oder Makro
    - 1.7.1.2. Einen Beitrag zur Bildungsgemeinschaft leisten
  - 1.7.2. Eigenschaften
    - 1.7.2.1. Ideologische
    - 1.7.2.2. Lehren
    - 1.7.2.3. Einheiten
    - 1.7.2.4. Zeiten
    - 1.7.2.5. Einrichtungen
    - 1.7.2.6. Lehrkräfte
    - 1.7.2.7. Führungskräfte

- 1.7.3. Zielvorgaben und Verpflichtungen
  - 1.7.3.1. Ziele und Zielvorgaben
  - 1.7.3.2. Einbindung der Bildungswelt
- 1.7.4. Besondere Werte
  - 1.7.4.1. Habitas
  - 1.7.4.2. Verhaltensweisen, die es fördert
- 1.7.5. Methodik
  - 1.7.5.1. Berücksichtigung der Vielfalt
  - 1.7.5.2. Projektbezogene Arbeit A
  - 1.7.5.3. Denkbasiertes Lernen
  - 1.7.5.4. Digitales Lernen
- 1.7.6. Organisatorische Struktur
  - 1.7.6.1. Grundlegendes Ziel
  - 1.7.6.2. Mission
  - 1.7.6.3. Theorie, Grundsätze und Werte
  - 1.7.6.4. Ziele und Strategien für den Wandel
  - 1.7.6.5. Pädagogische Konzeption
  - 1.7.6.6. Gemeinschaftliche Umgebung
- 1.8. Ziele
  - 1.8.1. Professoren
    - 1.8.1.1. Berater-Koordinator
    - 1.8.1.2. Zusammenarbeit bei der Modernisierung
  - 1.8.2. Pädagogische Ansätze
    - 1.8.2.1. Wirksamkeit
    - 1.8.2.2. Wertschätzung
    - 1.8.2.3. Entwurf
    - 1.8.2.4. Entwicklung
    - 1.8.2.5. Methoden implementieren
  - 1.8.3. Schulungsbedarf
    - 1.8.3.1. Kontinuierliche Weiterbildung
    - 1.8.3.2. Pädagogik
    - 1.8.3.3. Digitales Lernen
    - 1.8.3.4. Pädagogische Zusammenarbeit
    - 1.8.3.5. Methodologische Strategien
    - 1.8.3.6. Ressourcen für den Unterricht
    - 1.8.3.7. Erfahrungen austauschen
- 1.9. Ergebnisse
  - 1.9.1. Was soll bewertet werden?
    - 1.9.1.1. Wie soll die Untersuchung durchgeführt werden?
    - 1.9.1.2. Wer wird für die Durchführung des Tests verantwortlich sein?
    - 1.9.1.3. Wann findet die Untersuchung statt?
    - 1.9.1.4. SMART-Analyse: Relevanz, indem wichtige Themen angesprochen werden
  - 1.9.2. Globalität
    - 1.9.2.1. Bereiche
    - 1.9.2.2. Dimensionen
  - 1.9.3. Verlässlichkeit
    - 1.9.3.1. Reflexion
    - 1.9.3.2. Messungen
    - 1.9.3.3. Unterstützende objektive Beweise
  - 1.9.4. Prägnanz
    - 1.9.4.1. Copywriting
    - 1.9.4.2. Präsentation
  - 1.9.5. Operationalität
    - 1.9.5.1. Messung
    - 1.9.5.2. Durchführbare Ergebnisse
    - 1.9.5.3. Konsens angenommen und geteilt
- 1.10. Schlussfolgerung
  - 1.10.1. Digitalisierung
  - 1.10.2. Zusammenarbeit
  - 1.10.3. Transformation

## Modul 2. Arten von Bildungsprojekten

- 2.1. Technologische Projekte
  - 2.1.1. Virtuelle Realität
  - 2.1.2. Augmented Reality
  - 2.1.3. Gemischte Realität
  - 2.1.4. Digitale Whiteboards
  - 2.1.5. iPad- oder Tablet-Projekt
  - 2.1.6. Handys im Klassenzimmer
  - 2.1.7. Pädagogische Robotik
  - 2.1.8. Künstliche Intelligenz
  - 2.1.9. *E-Learning* und Online-Bildung
  - 2.1.10. 3D-Drucker
- 2.2. Methodische Projekte
  - 2.2.1. Gamification
  - 2.2.2. Spielbasierte Bildung
  - 2.2.3. *Flipped Classroom*
  - 2.2.4. Projektbasiertes Lernen
  - 2.2.5. Problemorientiertes Lernen
  - 2.2.6. Denkbasiertes Lernen
  - 2.2.7. Kompetenzbasiertes Lernen
  - 2.2.8. Kooperatives Lernen
  - 2.2.9. *Design Thinking*
  - 2.2.10. Montessori-Methodik
  - 2.2.11. Musikpädagogik
  - 2.2.12. Pädagogisches *Coaching*

- 2.3. Werte Projekte
  - 2.3.1. Emotionale Erziehung
  - 2.3.2. Projekte gegen Mobbing
  - 2.3.3. Projekte zur Unterstützung von Verbänden
  - 2.3.4. Friedensprojekte
  - 2.3.5. Projekte zur Förderung der Nichtdiskriminierung
  - 2.3.6. Projekte der Solidarität
  - 2.3.7. Projekte gegen geschlechtsspezifische Gewalt
  - 2.3.8. Projekte zur Eingliederung
  - 2.3.9. Interkulturelle Projekte
  - 2.3.10. Projekte zur Koexistenz
- 2.4. Evidenzbasierte Projekte
  - 2.4.1. Einführung in evidenzbasierte Projekte
  - 2.4.2. Vorläufige Analyse
  - 2.4.3. Festlegung des Ziels
  - 2.4.4. Wissenschaftliche Forschung
  - 2.4.5. Wahl des Projekts
  - 2.4.6. Lokale oder nationale Kontextualisierung
  - 2.4.7. Durchführbarkeitsstudie
  - 2.4.8. Evidenzbasierte Projektdurchführung
  - 2.4.9. Follow-up des evidenzbasierten Projekts
  - 2.4.10. Evidenzbasierte Projektbewertung
  - 2.4.11. Veröffentlichung der Ergebnisse
- 2.5. Künstlerische Projekte
  - 2.5.1. LOVA (Oper als Lernmittel)
  - 2.5.2. Theater
  - 2.5.3. Musik-Projekte
  - 2.5.4. Chor und Orchester
  - 2.5.5. Projekte zur Infrastruktur des Zentrums
  - 2.5.6. Projekte der visuellen Künste
  - 2.5.7. Projekte der plastischen Künste
  - 2.5.8. Projekte für dekorative Kunst
  - 2.5.9. Straßenprojekte
  - 2.5.10. Projekte zur Förderung der Kreativität

- 2.6. Gesundheitsprojekte
  - 2.6.1. Pflegedienste
  - 2.6.2. Projekte zu gesunder Ernährung
  - 2.6.3. Zahnmedizinische Projekte
  - 2.6.4. Ophthalmologische Projekte
  - 2.6.5. Erste-Hilfe-Plan
  - 2.6.6. Notfallplan
  - 2.6.7. Projekte mit externen Einrichtungen im Gesundheitsbereich
  - 2.6.8. Projekte zur Körperpflege
- 2.7. Sportliche Projekte
  - 2.7.1. Bau oder Renovierung von Spielplätzen
  - 2.7.2. Bau oder Renovierung von Sportanlagen
  - 2.7.3. Gründung von Sportvereinen
  - 2.7.4. Außerschulischer Unterricht
  - 2.7.5. Individuelle Sportprojekte
  - 2.7.6. Kollektive Sportprojekte
  - 2.7.7. Sportliche Wettbewerbe
  - 2.7.8. Projekte mit externen Sportveranstaltern
  - 2.7.9. Projekte zur Schaffung gesunder Gewohnheiten
- 2.8. Sprachprojekte
  - 2.8.1. Hochschulinterne Projekte zum Eintauchen in die Sprache
  - 2.8.2. Projekte zum Eintauchen in die Lokalsprache
  - 2.8.3. Projekte zum Eintauchen in internationale Sprachen
  - 2.8.4. Phonetik-Projekte
  - 2.8.5. Konversations-Assistenten
  - 2.8.6. Einheimische Lehrkräfte
  - 2.8.7. Vorbereitung auf offizielle Sprachprüfungen
  - 2.8.8. Projekte, die zum Sprachenlernen motivieren
  - 2.8.9. Projekte austauschen
- 2.9. Exzellenz-Projekte
  - 2.9.1. Projekte zur Leseförderung
  - 2.9.2. Projekte zur Verbesserung der Rechenfertigkeiten
  - 2.9.3. Projekte zur Verbesserung der Fremdsprachenkenntnisse
  - 2.9.4. Zusammenarbeit mit renommierten Einrichtungen
  - 2.9.5. Wettbewerbe und Auszeichnungen
  - 2.9.6. Projekte für externe Evaluierungen
  - 2.9.7. Verbindung mit Unternehmen
  - 2.9.8. Vorbereitung auf standardisierte Anerkennungs- und Prestigetests
  - 2.9.9. Projekte für Spitzenleistungen in Kultur und Sport
  - 2.9.10. Werbung
- 2.10. Andere Innovationsprojekte
  - 2.10.1. *Outdoor education*
  - 2.10.2. Youtuber und Influencer
  - 2.10.3. *Mindfulness*
  - 2.10.4. Peer-Mentoring
  - 2.10.5. RULER-Methode
  - 2.10.6. Schulgärten
  - 2.10.7. Lerngemeinschaft
  - 2.10.8. Demokratische Schule
  - 2.10.9. Frühe Stimulation
  - 2.10.10. Ecken zum Lernen



*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Spezialisierungserfahrung zur Förderung Ihrer beruflichen Entwicklung"*

# 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

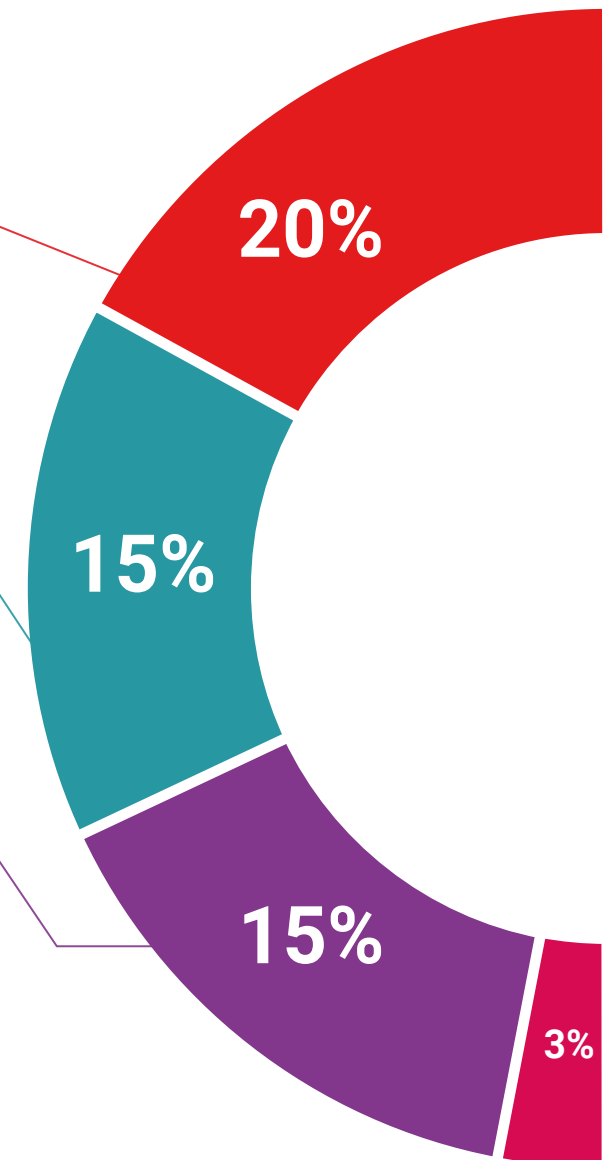
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

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 Universitätskurs in Einführung in das Bildungsprojekt 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 Hochschulabschluss, ohne  
lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Einführung in das Bildungsprojekt** 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.

Títel: **Universitätskurs in Einführung in das Bildungsprojekt**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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 innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

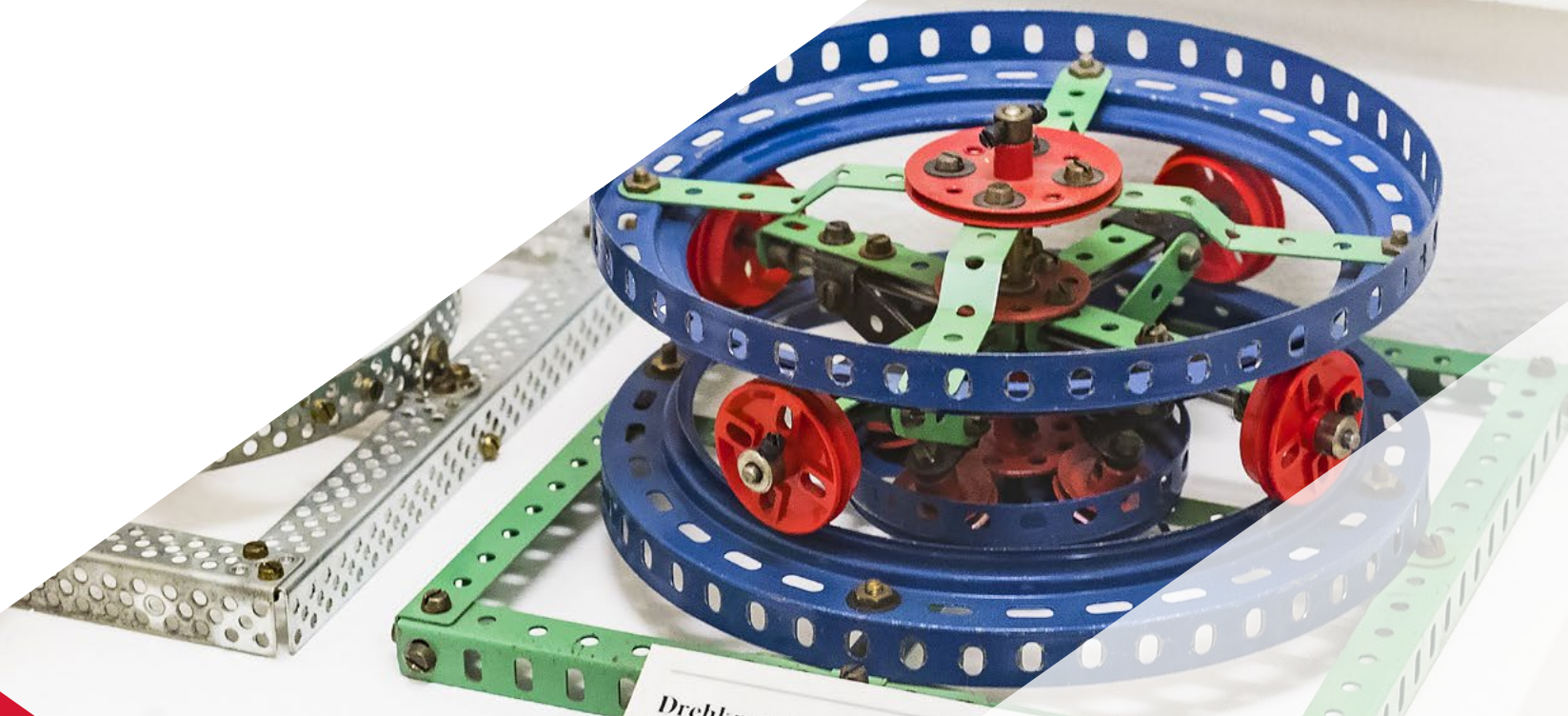
**tech** technologische  
universität

**Universitätskurs**  
Einführung in das  
Bildungsprojekt

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Einführung in das Bildungsprojekt



**Drehkranzlager**  
Märklin  
Göppingen  
gebaut von: Hubert Fritz, München  
Inv.-Nr: 85/531