

Universitätskurs

Gamification und Andere Innovative
Methodologien in der Mathematik



Universitätskurs

Gamification und Andere Innovative Methodologien in der Mathematik

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **2 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-andere-innovative-methoden-mathematik

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

In den letzten Jahren haben die Bildungssysteme neue Methoden eingeführt, die das Lernen fördern und gleichzeitig Spaß machen. So ist es bereits üblich, dass Lehrkräfte Gamification oder andere Methoden wie Flipped Classroom einsetzen, um positive Erfahrungen rund um Wissen zu schaffen. Auf diese Weise ist es der Fachkraft, die Mathematik unterrichtet, gelungen, die wichtigsten Barrieren zu überwinden, welche die Schüler beim Studium ihres Faches haben. In diesem Zusammenhang bietet TECH ein fortgeschrittenes Programm an, das sich mit der Entwicklung von didaktischen Einheiten und Sitzungen auf der Grundlage von Spielen und neuen attraktiven Alternativen für den Unterricht von Algebra, Geometrie oder Statistik in der Sekundarstufe befasst. Alles in einem 100%igen Online-Format, das 24 Stunden am Tag von jedem elektronischen Gerät mit Internetanschluss aus zugänglich ist.





*Dank TECH sind Sie immer auf dem neuesten Stand,
was den Einsatz von Gamification und anderen
innovativen Methoden in der Mathematik angeht”*

In einer Welt der Technologie, der Videospiele und der Freizeit wird Wissen auch durch Spaß und unterschiedliche Erfahrungen im Klassenzimmer erworben. Ein Bildungstrend, der durch zahlreiche wissenschaftliche Studien gestützt wird, die das große Potenzial von Gamification im Lernprozess nachgewiesen haben.

In diesem Sinne ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Lehrkräfte die Strukturen solcher spielerischen Aktivitäten und neuen Methoden beherrschen und sie an ihre Fächer anpassen. Aus diesem Grund hat TECH dieses 100%ige Online-Programm entwickelt, das den Lehrkräften die notwendigen Schlüssel an die Hand gibt, um von Anfang bis Ende innovativere Unterrichtseinheiten gestalten zu können.

Es handelt sich um ein Programm für Fortgeschrittene, bei dem die Studenten in über 225 Stunden die Spielmechanik, die Vorteile des Einsatzes im Mathematikunterricht der Sekundarstufe und die Einbeziehung von Ressourcen wie *Augmented Reality* zur Gestaltung eines attraktiven Unterrichts kennenlernen. All dies wird durch zahlreiche zusätzliche Unterrichtsmaterialien ergänzt, die eine viel praktischere Sichtweise mit Beispielen realer Situationen vermitteln, die die Absolventen in ihre pädagogische Arbeit mitnehmen können.

Dies ist eine ausgezeichnete Gelegenheit für Fachleute, sich in ihrem Sektor und ihrer Leistung durch einen Universitätskurs weiterzuentwickeln, den sie überall und jederzeit absolvieren können. Alles, was sie brauchen, ist ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss, um zu jeder Tageszeit auf den Lehrplan dieses Studiengangs zugreifen zu können. Ohne Anwesenheitspflicht oder feste Unterrichtszeiten können die Studenten ihre Studienzeit selbst einteilen und ihr tägliches Leben mit einem hochwertigen Studiengang verbinden.

Dieser **Universitätskurs in Gamification und Andere Innovative Methodologien in der Mathematik** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Gamification und andere innovative Methodologien in der Mathematik präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt liefert technische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Übertreffen Sie sich als Lehrer, indem Sie mathematische Spielaktivitäten in Ihrem täglichen Unterricht in der Sekundarstufe anwenden"

“

Steigern Sie die Geschwindigkeit des mathematischen Denkens Ihrer Schüler durch einen 100%igen Online-Studiengang"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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.

Dank dieses Programms können Sie die vielen Vorteile von Gamification kennenlernen.

Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, eine spielerische Aktivität von Anfang bis Ende nach den Richtlinien des Mathematiklehrplans zu gestalten.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist es, den Lehrkräften mehrere innovative Methoden anzubieten, damit sie das Lernen von Mathematik in ihren Schulen verbessern können. Um dieses Ziel zu erreichen, hat das spezialisierte Team, das diesen Studiengang unterrichtet, einen fortgeschrittenen Lehrplan entwickelt, der durch zahlreiche zusätzliche Lehrmaterialien ergänzt wird, die eine viel praktischere Sichtweise vermitteln.



“

In nur 6 Wochen werden Sie in der Lage sein, Ihre Lehrfähigkeiten zu verbessern und Unterrichtseinheiten auf der Grundlage der effektivsten Gamification zu erstellen”



Allgemeine Ziele

- Kennenlernen der verschiedenen Arten innovativer Lernmethoden im Bildungsbereich, die auf die Mathematik angewendet werden
- Wissen, wie man die verschiedenen Arten innovativer Lernmethoden in der Bildung auf die Mathematik anwendet
- Wissen, wie man die am besten geeignete innovative Lernmethode für eine Gruppe von Schülern der ESO oder des Bachillerato für Mathematik findet
- Lernen, wie man eine didaktische Einheit unter Verwendung der verschiedenen Innovationsmethoden im Mathematikunterricht gestaltet



Möchten Sie die Flipped-Classroom-Methode erlernen und sie erfolgreich in Ihrem Mathematikunterricht einsetzen? Schreiben Sie sich jetzt ein und tauchen Sie mit diesem Programm in die Materie ein"





Spezifische Ziele

- Kennen der Rolle des Spiels in der Kindheit
- Erkennen der Rolle des Spiels in der Pubertät
- Unterscheiden können zwischen der Rolle des Spiels in der Kindheit und in der Pubertät
- Erfahren was Gamification in der Mathematik ist
- Kennenlernen der Vorteile, die die Gamification für den Lernprozess in der Mathematik bringen kann
- Lernen der verschiedenen Elemente von Gamification in der Mathematik
- Wissen, wie man die Elemente der Gamification nutzt, um eine traditionelle Mathematikaktivität in eine gamifizierte Mathematikaktivität zu verwandeln
- Lernen, Gamification auf die Mathematik anzuwenden
- Wissen, wie man das Beispiel einer gamifizierten mathematischen Aktivität auf beliebige mathematische Inhalte überträgt
- Wissen, wie man eine spielerische Aktivität mit Inhalten aus dem Mathematiklehrplan gestaltet
- Kennenlernen verschiedener IKT-Ressourcen im Zusammenhang mit der Gamification von Mathematik
- Kennen des Ursprungs des Spiels in der Menschheit
- Kennenlernen verschiedener IKT-Ressourcen im Zusammenhang mit mathematischen Portfolios/ePortfolios
- Kennenlernen verschiedener IKT-Ressourcen im Zusammenhang mit kooperativem Lernen in der Mathematik
- Kennenlernen verschiedener IKT-Ressourcen im Zusammenhang mit Projekten zum mathematischen Verständnis
- Lernen, andere alternative innovative Methoden in der Mathematik anzuwenden
- Wissen, was Flipped Classroom ist
- Kennen der Vorteile des Flipped Classroom in der Mathematik
- Kennen der Nachteile des Flipped Classroom in der Mathematik
- Lernen, wie man das Flipped Classroom-Konzept auf die Mathematik anwendet
- Lernen, die digitale Wand auf die Mathematik anzuwenden
- Wissen, wie eine Unterrichtseinheit im Fach Mathematik aufgebaut sein muss

03

Kursleitung

Diese akademische Einrichtung hat ein ausgewähltes Team von Lehrkräften mit einer starken Berufung für die Lehre und mit umfassenden Kenntnissen über die Einbeziehung neuer Methoden zusammengebracht. Auf diese Weise haben die Studenten garantiert Zugang zu den aktuellsten Informationen von echten Experten für Gamification und andere innovative Methoden in der Mathematik.





“

*Ihnen stehen Lehrkräfte zur Verfügung,
die über umfangreiche Erfahrungen im
Bildungsbereich verfügen und mit den neuen
akademischen Methoden vertraut sind”*

Internationaler Gastdirektor

Dr. Jack Dieckmann war einer der führenden Berater für Mathematik, der sich auf die Überarbeitung von Lehrplanmaterialien zur Stärkung der Sprachentwicklung in Mathematik konzentriert hat. Sein Fachwissen umfasst auch die Evaluierung und Verbesserung von Bildungsressourcen und unterstützt die Integration effektiver Unterrichtspraktiken. Darüber hinaus war er Forschungsleiter an der Stanford University, wo er an der Dokumentation der Wirksamkeit der von Youcubed angebotenen Lernmöglichkeiten beteiligt war, darunter Jo Boalers Online-Kurse zum mathematischen Denken und andere forschungsbasierte Materialien.

Im Laufe seiner Karriere hatte er auch Schlüsselpositionen in renommierten Institutionen inne. Er war stellvertretender Direktor für Lehrpläne am Zentrum für Bewertung, Lernen und Chancengleichheit (SCALE), wo er das Team für Mathematik bei der Entwicklung von Leistungsbewertungen leitete und seine Fähigkeit unter Beweis stellte, Innovationen im Bereich der Bildungsbewertung zu entwickeln und fortschrittliche Lehrtechniken anzuwenden.

In diesem Sinne wurde Dr. Jack Dieckmann auf internationaler Ebene für seinen Einfluss auf die mathematische Bildung durch seine wissenschaftliche Beteiligung an zahlreichen Aktivitäten anerkannt. Er hat sich auch bedeutende Verdienste auf seinem Gebiet erworben, indem er an Konferenzen und Beratungen in Ländern wie China, Brasilien und Chile teilgenommen hat. So war seine Arbeit entscheidend für die Umsetzung bewährter Praktiken im Mathematikunterricht, und seine Erfahrung war von grundlegender Bedeutung für den weltweiten Fortschritt des Mathematikunterrichts.

Seine weitere Forschung konzentrierte sich auf „Sprache für mathematische Zwecke“, insbesondere für Schüler, die Englisch als Zweitsprache lernen. Durch seine Arbeit bei Youcubed und seine weltweiten Beratungstätigkeiten hat er weiterhin einen Beitrag zur mathematischen Bildung geleistet, was seine Position als herausragende Führungskraft in diesem Bereich unterstreicht.



Dr. Dieckmann, Jack

- Forschungsdirektor bei Youcubed an der Stanford University, San Francisco, USA
- Stellvertretender Direktor des Zentrums für Bewertung, Lernen und
- Chancengleichheit (SCALE) von Stanford
- Ausbilder am Fortbildungsprogramm für Stanford-Lehrkräfte (STEP)
- Internationaler Lehrerberater in Ländern wie China, Brasilien und Chile
Promotion in Mathematikpädagogik an der Stanford GSE im Jahr 2009

“

*Dank TECH werden Sie mit
den besten Fachleuten der
Welt lernen können”*

Leitung



Hr. Jurado Blanco, Juan

- ♦ Sekundarschullehrer und Experte für industrielle Elektronik
- ♦ Lehrer für Mathematik und Technik in der obligatorischen Sekundarstufe an der Schule Santa Teresa de Jesús in Villanueva y Geltrú, Spanien
- ♦ Experte in Hochbegabung
- ♦ Technischer Wirtschaftsingenieur mit Spezialisierung auf Industrieelektronik



Professoren

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psychologe und Autor, Experte für Neurowissenschaften
- ♦ Autor mit Spezialisierung auf Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftlicher Herausgeber
- ♦ Promotion in Psychologie
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie, Universität von Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie, Universität Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experte für Lehrmethodik, Universität La Salle
- ♦ Universitätsspezialist für klinische Hypnose und Hypnotherapie, Nationale Universität für Fernunterricht - U.N.E.D.
- ♦ Universitätskurs in Sozialarbeit, Personalmanagement und Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte für Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, U.G.T.-Dienstleistungsverband
- ♦ Ausbilder von Ausbildern, Offizielle Psychologenkammer von Andalusien

Dr. Sánchez García, Manuela

- ♦ Lehrerin für die obligatorische Sekundarschule
- ♦ Mathematiklehrerin im Pflichtschulbereich an der Schule Santa Teresa de Jesús in Vilanova i la Geltrú
- ♦ Berufsausbildung und Sprachunterricht
- ♦ Spezialisierung auf Gesundheitsbiologie
- ♦ Masterstudiengang für das Lehramt der Sekundarstufe I und Abitur
- ♦ Hochschulabschluss in Biologie

04

Struktur und Inhalt

Die Lehrkräfte benötigen innovativere Methoden, um die Schüler zu motivieren und ihr Lernen zu verbessern. In diesem Sinne bietet TECH in diesem Universitätskurs die modernste Didaktik an, die hauptsächlich auf der Einbeziehung von Gamification in den Mathematikunterricht basiert. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet es auch eine breite Palette von Multimedia-Inhalten, die bequem von jedem Gerät mit Internetanschluss und zu jeder Tageszeit abgerufen werden können.



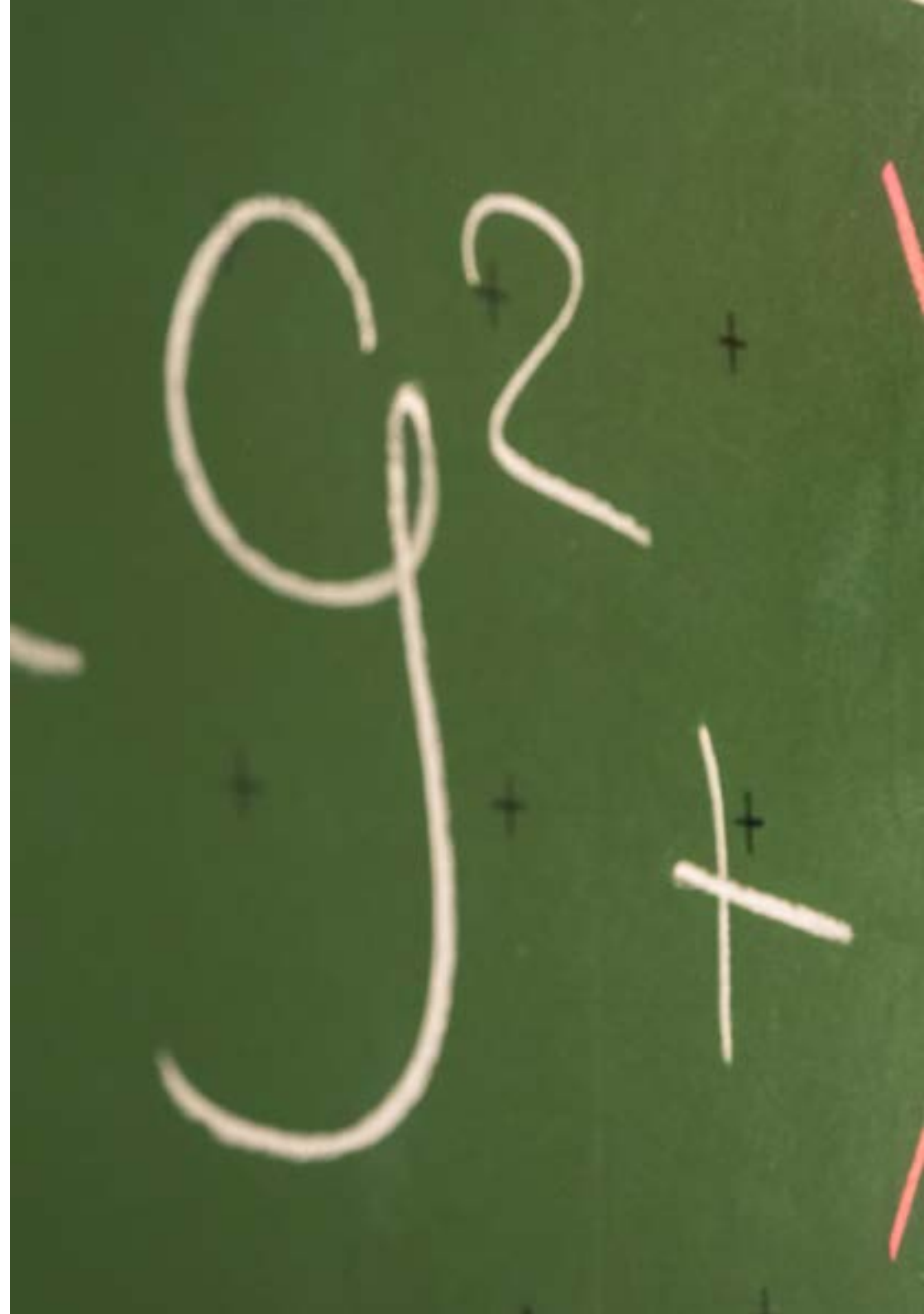


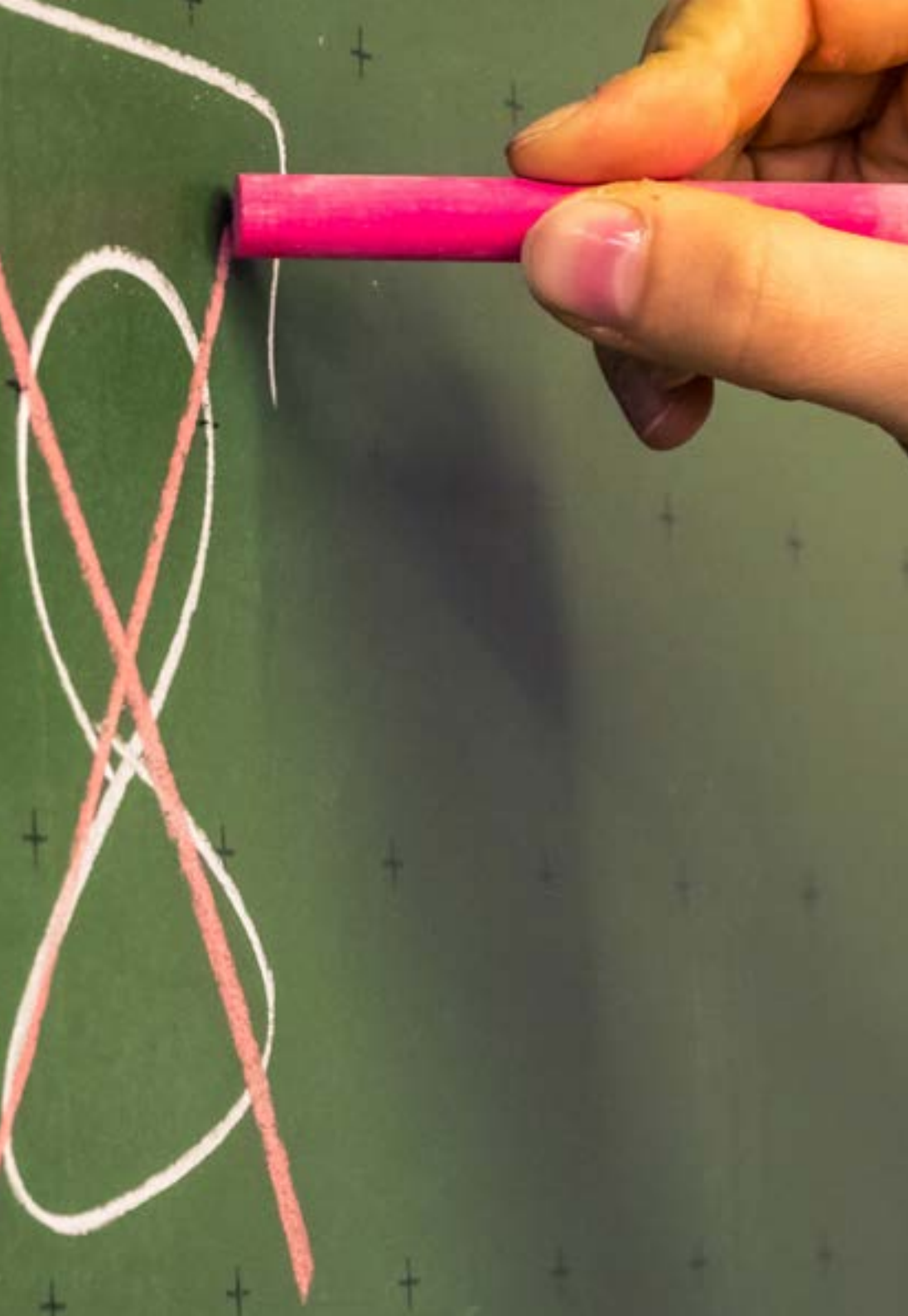
“

*Ein fortschrittlicher 100%iger Online-Lehrplan,
der es Ihnen ermöglicht, das Spiel effektiv in
Ihren Mathematikunterricht einzubinden"*

Modul 1. Gamification in der Mathematik

- 1.1. Das Spiel
 - 1.1.1. Das Spiel
 - 1.1.2. Das Spiel seit dem Mittelalter
- 1.2. Spielen in der Kindheit
 - 1.2.1. Bereiche, die das Spiel entwickelt
- 1.3. Spielen in der Pubertät
 - 1.3.1. Einführung
 - 1.3.1.1. Elemente, warum Spiele für Jugendliche so wichtig sind
 - 1.3.1.2. Heranwachsende und Videospiele
 - 1.3.1.3. Bessere Hand-Augen-Koordination
 - 1.3.1.4. Schnelleres Denken, schärferes Gedächtnis
 - 1.3.1.5. Mehr Kreativität
 - 1.3.1.6. Förderung des Lernens
 - 1.3.2. Das Videospiele als pädagogisches Instrument
 - 1.3.2.1. Wann sollten Maßnahmen ergriffen werden? Wann sind Videospiele schädlich?
- 1.4. Gamification
 - 1.4.1. Motivation und kontinuierliches Feedback
 - 1.4.1.1. Personalisierte Bildung
 - 1.4.2. Gesellschaftlicher Wandel
 - 1.4.3. Elemente der Gamification
- 1.5. Gamification der Mathematik
 - 1.5.1. Darstellung von Funktionen aller Art
 - 1.5.2. Lösen von Gleichungen 1. und 2. Grades
 - 1.5.3. Lösen von Gleichungssystemen
- 1.6. Anwendung von Gamification in der Mathematik (Teil I)
 - 1.6.1. Wie Gamification funktioniert
 - 1.6.2. Ende der Gamification
 - 1.6.3. Die Kombinationen
 - 1.6.4. Schlösser
 - 1.6.5. Analyse der Gamification-Elemente
- 1.7. Anwendung von Gamification in der Mathematik (Teil II)
 - 1.7.1. Einführung in *Augmented Reality*
 - 1.7.2. Erzeugen von Auren
 - 1.7.3. Mobile Konfiguration





Modul 2. Andere innovative Methoden in der Mathematik

- 2.1. Flipped Classroom in der Mathematik
 - 2.1.1. Der traditionelle Unterricht
 - 2.1.2. Was ist das Flipped Classroom?
 - 2.1.3. Vorteile des Flipped Classroom in der Mathematik
 - 2.1.4. Nachteile Flipped Classroom in der Mathematik
 - 2.1.5. Beispiel für Flipped Classroom in der Mathematik
- 2.2. *Peer-Tutoring* in Mathematik
 - 2.2.1. Definition von Mentoring
 - 2.2.2. Was ist *Peer-Mentoring*?
 - 2.2.3. Vorteile des *Peer-Tutoring* in Mathematik
 - 2.2.4. Nachteile des *Peer-Tutoring* in Mathematik
 - 2.2.5. Beispiel für *Peer-Tutoring* in der Mathematik
- 2.3. Konzeptuelles Rätsel, angewandt auf die Mathematik
 - 2.3.1. Definition von Rätsel
 - 2.3.2. Was ist ein konzeptionelles Rätsel?
 - 2.3.3. Vorteile von konzeptionelle Rätsel in der Mathematik
 - 2.3.4. Nachteile von konzeptionelle Rätsel in der Mathematik
 - 2.3.5. Beispiel für ein auf die Mathematik angewandtes konzeptionelles Rätsel
- 2.4. Die digitale Wand in der Mathematik
 - 2.4.1. Definition von Wand
 - 2.4.2. Die digitale Wand in der Mathematik
 - 2.4.3. Werkzeuge zur Erstellung digitaler Wände in der Mathematik
 - 2.4.4. Vorteile der digitalen Wand in der Mathematik
 - 2.4.5. Nachteile der digitalen Wand in der Mathematik
 - 2.4.6. Beispiel für eine digitale Wand im Bereich der Mathematik

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

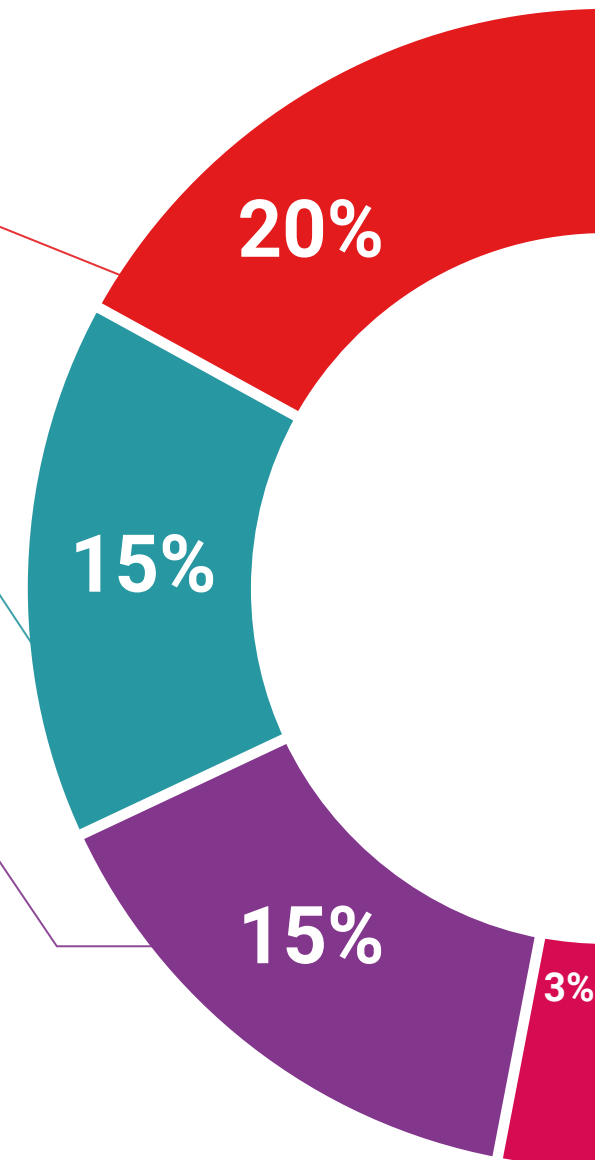
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

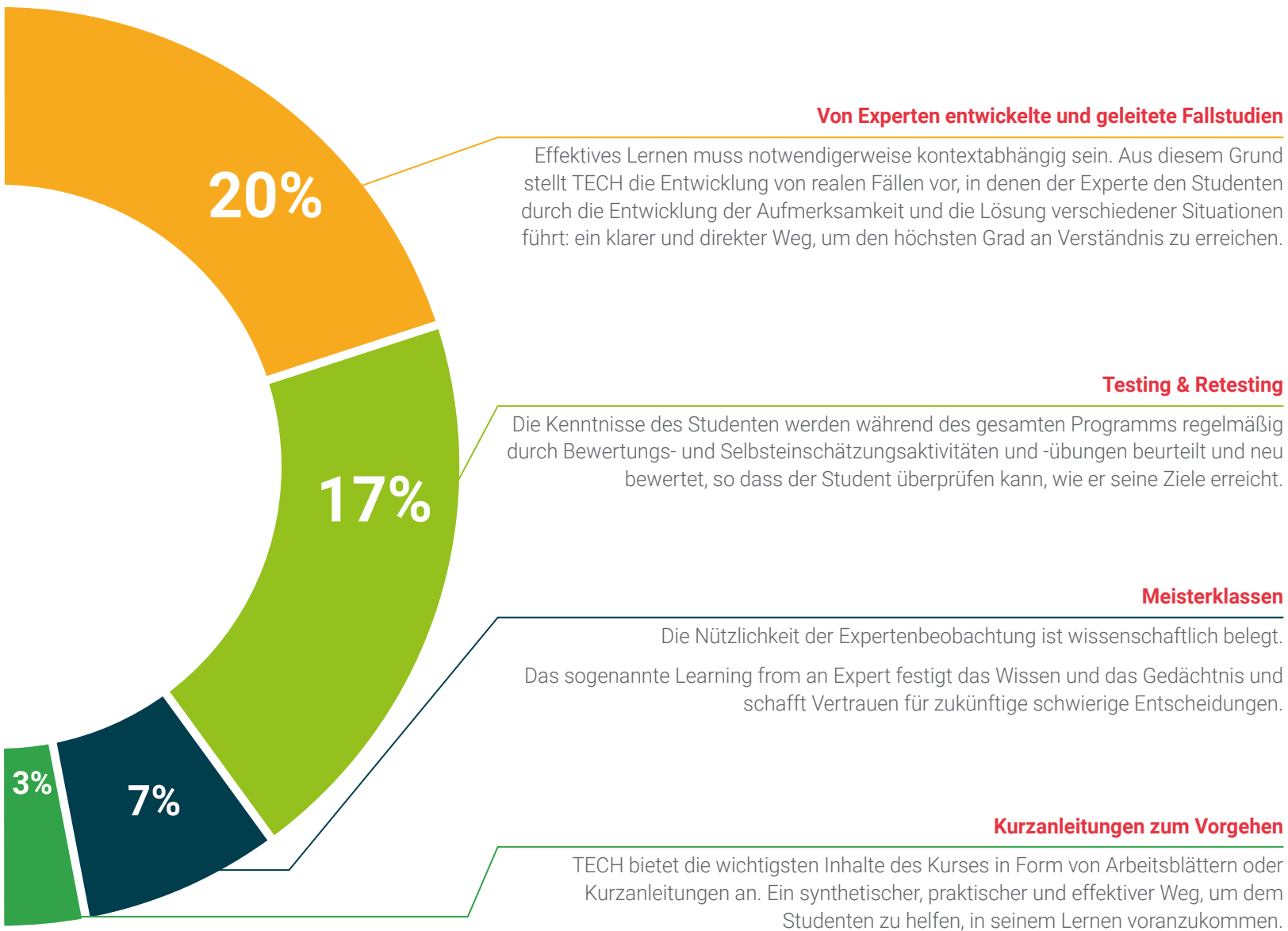
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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 Universitätskurs in Gamification und Andere Innovative Methodologien in der Mathematik 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 **Universitätskurs in Gamification und Andere Innovative Methodologien in der Mathematik** 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: **Universitätskurs in Gamification und Andere Innovative Methodologien in der Mathematik**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **225 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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Gamification und Andere Innovative
Methodologien in der Mathematik

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Gamification und Andere Innovative
Methodologien in der Mathematik

