

Universitätskurs

Gamification und Spielbasiertes Lernen





Universitätskurs Gamification und Spielbasiertes Lernen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-spielbasiertes-lernen

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

Lernen ist eine Aufgabe, deren Fortschritt sehr heterogen ist. In diesem Sinne trifft die Lehrkraft in ihrer täglichen Arbeit auf hochbegabte Schüler, die in der Lage sind, sich zu konzentrieren und die vorgeschlagenen Ziele mit Leichtigkeit zu erreichen. Es wird jedoch auch viele andere Schüler geben, die größere Schwierigkeiten haben und sich eher ablenken lassen und sich weniger am Lernprozess beteiligen. Deshalb ist es wichtig, im Klassenzimmer Techniken einzuführen, die die Routine unterbrechen und den Spaß am Lernen fördern. Genau das bietet dieser Abschluss, der sich auf die Implementierung von Gamification im Klassenzimmer konzentriert, damit die Schüler durch Spielmechanismen Wissen erwerben. Ein notwendiges Programm, das Pädagogen vollständig online absolvieren können.





“

*Gamification wird Ihre
Lehrmethoden so verändern,
dass alle Schüler in die gleiche
Richtung rudern"*

Es gibt eine Reihe von Gründen, warum Schüler im Unterricht abgelenkt sein können. Einige von ihnen äußern einen deutlichen Motivationsmangel, der auf den Mangel an Anreizen im derzeitigen Bildungssystem zurückzuführen ist. Andere wiederum sind anfällig für Konzentrationsschwächen aufgrund von Reizüberflutung: ein Zustand, in dem ein junger Mensch mehr Empfindungen, Geräusche oder Reize wahrnimmt, als er sollte, so dass er dazu neigt, übermäßig unruhig zu sein.

Wie dem auch sei, es ist erwiesen, dass herkömmliche Methoden, um ihre Aufmerksamkeit zurückzugewinnen, zunehmend unwirksam sind. Dies ist zweifellos eine Herausforderung für die Lehrkraft, die auch sieht, dass die akademischen Fortschritte der anderen Schüler unterbrochen werden, was zu einer allgemeinen Störung der Klasse führt.

In diesem Zusammenhang ist es unerlässlich, die Schüler mit innovativen Strategien zu stimulieren, wobei Gamification-Strategien derzeit die Lösung darstellen. Der Universitätskurs in Gamification und Spielbasiertes Lernen enthält daher alles, was Pädagogen brauchen, um diese innovativen Techniken zu beherrschen. Sie werden ihren beruflichen Hintergrund erweitern, indem sie Spielmechanismen entwickeln, die die gesamte Klasse einbeziehen und gleichzeitig die Interaktion zwischen den Schülern fördern.

Auf diese Weise ist das Programm auf die von den Lehrkräften heute geforderten Elemente abgestimmt und bietet sie in einem 100%igen Online-Format an, bei dem die Studenten nur eines mitbringen müssen: einen Internetanschluss. Mit ihm reisen sie dank eines umfangreichen virtuellen Campus mit interaktiven Skizzen, Videozusammenfassungen, Fachlektüre und vielem mehr zum Erfolg in ihrem Fachgebiet.

Dieser **Universitätskurs in Gamification und Spielbasiertes Lernen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Gamification-Experten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ 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



Werden Sie zu der Lösung, nach der sich viele Eltern sehnen, indem Sie das Interesse und die Beteiligung der Schüler fördern"

“

Schreiben Sie sich jetzt ein und erfahren Sie mehr über die neuesten pädagogischen Techniken, die Sie in Ihrem Klassenzimmer anwenden können"

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Aktualisieren Sie Ihr Wissen mit dem größten virtuellen Campus zu diesem Thema.

Er befasst sich mit einer Vielzahl von Spielen, die Sie mit Ihren Schülern entwickeln können, von „Backgammon“ bis „The Game of Life.“



02 Ziele

Mit einer innovativen Methodik zielt dieser Universitätskurs darauf ab, Pädagogen, die Kinder oder Erwachsene unterrichten können, in Gamification-Strategien fortzubilden. Auf diese Weise wird das Programm sie in die Lage versetzen, die Spielmechanik im schulischen Umfeld hervorragend umzusetzen und die schulischen Leistungen der Schüler zu verbessern. Auf diese Weise werden sie schon im Vorfeld zu dem Lehrkräfteprofil, das in Zukunft sicherlich gefragt sein wird.





“

In 150 Stunden tauchen Sie in die Zukunft des Bildungswesens ein und werden zu dem Pädagogen, der in der heutigen Gesellschaft gefragt ist"



Allgemeine Ziele

- ♦ Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Entwerfen der eigenen Gamifications und Spiele, sowohl für den privaten als auch für den kommerziellen Gebrauch
- ♦ Auswählen der Spiele, die im spielbasierten Lernen verwendet werden können, entsprechend unseren Bedürfnissen und Zielen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in Unternehmensumgebungen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ♦ Führen von Teams durch Gamification
- ♦ Führen des digitalen Wandels in den Zentren
- ♦ Identifizieren der Elemente der neuen digitalen Schule
- ♦ Anpassen der Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Vervollständigen eines *Portfolios* von Innovationen in den Bereichen Gamification, spielbasiertes Lernen und digitale Ressourcen





Spezifische Ziele

- Evaluieren der Anwendung der wichtigsten Brettspiele im spielbasierten Lernen
- Erstellen von Kompetenztabellen für sie
- Verwalten von Aufgaben auf eine spielerische Weise
- Festlegen von Strategien und Instrumenten zur Überwachung von Maßnahmen
- Erlernen von Strategien zur Förderung des Teamzusammenhalts



Vertiefen Sie Ihre Kenntnisse in der Organisation von Wettbewerben und Wettkämpfen zwischen Schülergruppen. Sie werden ihre Aufgaben fast unbemerkt erledigen!"

03

Kursleitung

Die Einführung von Spielmechanismen im Klassenzimmer kann zu Leistungsproblemen führen, wenn sie nicht richtig umgesetzt wird. Aus diesem Grund hat TECH Referenzpädagogen aus diesem Bereich in diesen Universitätskurs aufgenommen. Dank ihres Fachwissens über den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) haben sie zahlreiche Gamification- und Spieltechniken in schulischen Einrichtungen entwickelt, die sich als erfolgreich erwiesen haben.



“

*Triumphieren Sie mit Hilfe von Experten,
die Gamification-Techniken in großen
schulischen Einrichtungen erfolgreich
umgesetzt haben"*

Leitung



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Dozent mit Spezialisierung auf Zeitgeschichte und IKT
- ♦ Studiendirektor der JABY-Schule
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Professor an der Universität Complutense und der Universität von Alcalá
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie, Kunst und Geschichte an der Universität von Alcalá
- ♦ Gamification, Flipped Classroom und Spezialist für den digitalen Wandel
- ♦ Autor des Geschichtsinhalts im Geniox-Projekt der Oxford University Press



Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ IKT-Koordinator an der JABY-Schule
- ♦ Leiter der Abteilung für spanische Sprache und Geisteswissenschaften
- ♦ Professor für spanische Sprache und Literatur
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft, Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und IKT, Spezialisierung auf e-Learning, Offene Universität von Katalonien

Professoren

Hr. Herrero González, Jesús

- ♦ Psychologe und Experte für Spiele und Gamification
- ♦ Devir-Spezialist
- ♦ Spezialist in der Kette der Hobby- und Spielzeugläden Poly
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik
- ♦ Experte für Spiele und Gamification

Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Ausbilderin im Bereich aktive Methoden und digitale Werkzeuge
- ♦ Gründerin von Serendipia Educativa, einer Forschungs- und Bildungsgruppe.
- ♦ Mitbegründerin des Talent Teams, das sich auf die Schulung von Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen spezialisiert hat
- ♦ Ausbilderin von Lehrkräften für die Gemeinschaft Madrid und die Region Andalusien für PBL-Kurse
- ♦ Erstellung von didaktischen Gamification- oder IKT-Ressourcen
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Zertifikat in Pädagogischen Fertigkeiten
- ♦ Promotion in Gamification im Klassenzimmer: Lernen durch Spielen, *Cum Laude*
- ♦ Expertin für e-Learning durch den spanischen Verband der Bildungszentren
- ♦ Kurs über multiple Intelligenzen und kooperatives Lernen an der Universität Nebrija
- ♦ Hochschulabschluss in Bibliothekswissenschaft an der Universität Complutense von Madrid

Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Autor und Dozent
- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Kinder-, Grund- und Sonderschulbildung der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Leitung der Santo Domingo Kinder-, Grund- und Sekundarschule in Algete, Madrid
- ♦ Regisseur von Dokumentarfilmen, multimedialen Bildungsangeboten und Videokunstwerken für das Nationale Kunstmuseum Centro de Arte Reina Sofía, das Nationale Thyssen-Bornemisza-Museum und die Stadtverwaltung von Málaga
- ♦ Ausbilder von Lehrkräften in der Region Madrid in Kursen über IKT im Klassenzimmer, digitale Ressourcen und Leseförderung im digitalen Zeitalter
- ♦ Universitäts-Masterstudiengang in Leitung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Musikgeschichte und -wissenschaft
- ♦ Universitätskurs in Musikpädagogik
- ♦ Florentino Pérez-Embid Internationaler Preis der Real Academia Sevillana de Buenas Letras für sein erstes Buch „Konfrontierte Spiegel“
- ♦ Poesiepreis Nicolás del Hierro für sein zweites Buch „Die Peitschen des Teufels“
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch „Südtango der Seele“, verliehen von der Stiftung Valparaíso

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Lehrkraft an Sekundarschulen und Universitäten in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor für das Lehramtspraktikum
- ♦ Mitwirkender der Forschungsgruppe GEA-CLÍO
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ♦ Universitäts-Masterstudiengang in Sekundarschulpädagogik
- ♦ Masterstudiengang in spezifischer didaktischer Forschung
- ♦ Masterstudiengang in Comics und Bildung

Hr. Illán, Raúl

- ♦ Business Coaching bei Gesem RR. HH
- ♦ Referent bei verschiedenen internationalen Konferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement, UCM
- ♦ Hochschulabschluss in Jura





Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Autor mit den Schwerpunkten Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftskommunikator
- ♦ 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
- ♦ Universitätsexperte für klinische Hypnose, Nationale Universität für Fernunterricht - U.N.E.D
- ♦ Universitätskurs in Sozialwesen, Human Resources Management, Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte für Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, U.G.T.-Dienstleistungsverband
- ♦ Weiterbildung von Lehrkräften, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien

04

Struktur und Inhalt

Der Universitätskurs in Gamification und Spielbasiertes Lernen befasst sich mit den wichtigsten Aspekten der Gamification in der heutigen Zeit. Die Studenten werden zunächst die Unterschiede zwischen diesem Konzept und dem der Gamification untersuchen, dann die Elemente und Ziele dieser Mechanismen analysieren und sich mit der großen Vielfalt von Spielen beschäftigen, die im Klassenzimmer eingesetzt werden können. Mit der praktischen Methodik von *Relearning* wird der Lernzyklus wirklich natürlich sein und die Studenten werden sich die Ideen mit Leichtigkeit aneignen.





Ein fachmännisch ausgearbeiteter Lehrplan mit allen Schlüsseln, die Sie brauchen, um im Bereich Gamification zu glänzen"

Modul 1. Gamification und spielbasiertes Lernen (GBL)

- 1.1. Aber weißt du, was wir spielen?
 - 1.1.1. Unterschiede zwischen Spiel und Gamification
 - 1.1.2. Gamification und Spiele
 - 1.1.3. Geschichte der Spiele
- 1.2. Was spielen wir?
 - 1.2.1. Entsprechend ihren Zielen
 - 1.2.1.1. Wettbewerb
 - 1.2.1.2. Kollaboration
 - 1.2.2. Nach den Elementen
 - 1.2.2.1. Brettspiele
 - 1.2.2.2. Karten
 - 1.2.2.3. Würfel
 - 1.2.2.4. Papier und Bleistift (Rollenspiele)
- 1.3. Die Spiele unserer Eltern
 - 1.3.1. Erste Zivilisationen, erste Spiele
 - 1.3.1.1. Senet
 - 1.3.1.2. Ur Königliches Spiel
 - 1.3.2. Mancala
 - 1.3.3. Schach
 - 1.3.4. Backgammon
 - 1.3.5. Parchís
 - 1.3.6. Das Spiel der Gans
- 1.4. Wer möchte Millionär werden?
 - 1.4.1. Das Spiel des Lebens
 - 1.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 1.4.1.2. The Checkered Game of Life
 - 1.4.1.3. The Game of Life
 - 1.4.1.4. Was uns das The Game of Life über Werte lehrt



- 1.4.2. Monopoly
 - 1.4.2.1. The Landlord's Game
 - 1.4.2.2. Finance und andere
 - 1.4.2.3. Darrow's Monopoly
 - 1.4.2.4. Patente, Designs und worauf Sie bei Gamification achten sollten
- 1.4.3. Scrabble
- 1.5. Ein erfolgreiches Spiel wurde geschrieben
 - 1.5.1. Risk
 - 1.5.2. Cluedo
 - 1.5.3. Trivial Pursuit
 - 1.5.4. Pictionary
- 1.6. Wargames/ Kriegsspiele und historische Simulationen
 - 1.6.1. Der Ursprung: Avalon Hill
 - 1.6.2. Die Reife des Wargaming
 - 1.6.3. Die CDG-Revolution
 - 1.6.4. Neueste Trends im Wargaming
 - 1.6.5. Miniaturen Wargames
- 1.7. Die Gesellschaft des Rings, des Bleistifts und des Papiers
 - 1.7.1. Der Anfang
 - 1.7.2. Das Goldene Zeitalter und die ersten Polemiken
 - 1.7.3. Die erzählerische Rolle
 - 1.7.4. Rollenspiele im 21. Jahrhundert
- 1.8. Es war einmal in Amerika, Magic the TCG's und Ameritrash
 - 1.8.1. Magie und die TCGs
 - 1.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 1.8.1.2. Andere TCGs
 - 1.8.1.3. LCGs
 - 1.8.2. Ameritrash
 - 1.8.2.1. Konzept
 - 1.8.2.2. Entwicklung
 - 1.8.3. Vermischt. Hybrid-Spiele
- 1.9. Jenseits von Autos und Würstchen. Die Brettspielrevolution in Deutschland
 - 1.9.1. Deutschland ändert die Regeln

- 1.9.1.1. Die deutsche Spielzeugindustrie
- 1.9.1.2. Die soziale Betrachtung des Spiels in Deutschland
- 1.9.1.3. Eine andere Art von Spiel
- 1.9.2. Eurogames
 - 1.9.2.1. Vorgeschichte
 - 1.9.2.2. Die Siedler von Catan
 - 1.9.2.3. Die Deutschen erobern die Welt
 - 1.9.2.4. Das goldene Zeitalter der Eurogames
 - 1.9.2.5. Eurogames und Bildung
- 1.10. Einkaufen. Analyse des wichtigsten kommerziellen Angebots auf Spanisch
 - 1.10.1. Wargames
 - 1.10.2. Rollenspiele
 - 1.10.3. Eurogames
 - 1.10.4. Hybride
 - 1.10.5. Spiele für Kinder



Lernen Sie echte Erfolgsgeschichten von Bildungseinrichtungen kennen, die Gamification in die Praxis umgesetzt haben, damit Sie deren Ergebnisse nachahmen können"

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.

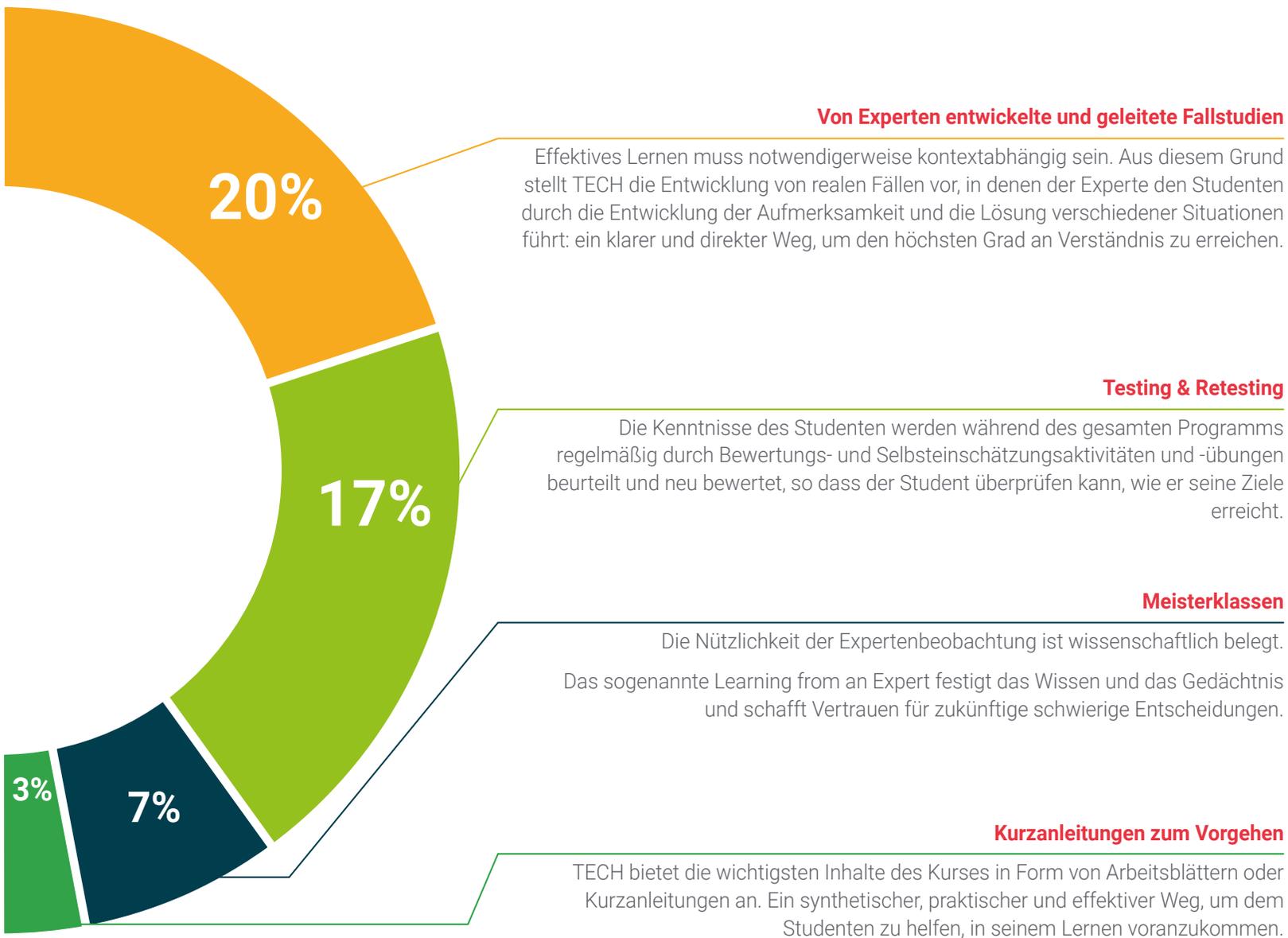
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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 Spielbasiertes Lernen 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 **Universitätskurs in Gamification und Spielbasiertes Lernen** 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 Spielbasiertes Lernen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 verpflichtungen
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualifikation
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer sprachen

tech technologische
universität

Universitätskurs
Gamification und
Spielbasiertes Lernen

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

Universitätskurs

Gamification und Spielbasiertes Lernen

