

Universitätskurs

IKT in der Vor- und Grundschule.

Gamifizierung des Mathematikunterrichts

$$x = \frac{12}{9}$$
$$x = \frac{7 \cdot 4}{12} = \frac{28}{12} = \frac{7}{3}$$

$$\begin{cases} 5y = 12 \\ 1x + 8y = 22 \\ 1x + 9y = 5 \end{cases}$$
$$\begin{cases} 12x + 20y = 48 \\ 12x + 29y = 66 \\ 1x + 9y = 5 \end{cases}$$



Universitätskurs

IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts

- » 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/ikt-vor-grundschule-gamifizierung-mathematikunterrichts

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Einführung neuer Technologien, die zur effektiven Informationsverarbeitung durch die Schüler beitragen, schafft innovative Richtlinien, die es den Lehrkräften ermöglichen, ihren Lehrprozess zu verbessern. Auf diese Weise werden die Kinder durch den Einsatz von Anwendungen und Spielen in ihren eigenen Lernprozess einbezogen. Um den Lehrkräften diese neuen Methoden aus erster Hand zu vermitteln, hat TECH eine umfassende Fortbildung entwickelt, die es den Lehrkräften ermöglicht, sich mit der Integration virtueller Plattformen in den Unterricht vertraut zu machen. Es handelt sich um ein 100%iges Online-Programm, das es ihnen ermöglicht, die besten Tools in Ihrer Praxis zu nutzen und durch die Gamifizierung des Mathematikunterrichts zu einer Elitebildung beizutragen.



“

Dies ist das beste Programm auf dem akademischen Markt, um den Einsatz von Anwendungen und Spielen im Mathematikunterricht auf dynamische und partizipative Weise zu vertiefen. Verpassen Sie sie nicht"

Die vielen technologischen Fortschritte, die sich im digitalen Bereich kontinuierlich vollziehen, haben sich positiv auf die Bildung ausgewirkt. So ermöglicht der Einsatz neuer technologischer Hilfsmittel zur Förderung eines partizipativen und dynamischen Unterrichts den Fachleuten die Schaffung effektiverer Lernumgebungen, in die der Schüler einbezogen werden möchte. Der Ruhm, den die Mathematik durch ihr Studium mit der eher traditionellen und orthodoxen Methodik erlangt hat, hat sich gewandelt und einer neuen Ära Platz gemacht, in der Tausende von Studenten ihr Interesse an dieser Wissenschaft wiederfinden können. Die IKT ist also nicht mehr wegzudenken und es ist unerlässlich, dass die Lehrkräfte ihr Wissen auf den neuesten Stand bringen, um das Interesse ihrer Schüler an einem der bisher unbeliebtesten Kernfächer aufrechtzuerhalten und zu steigern.

Bildungswesen ein komplettes Programm entwickelt, das die Studenten mit den neuesten und umfassendsten Informationen versorgt. So können die Fachkräfte, die diesen Studiengang erfolgreich abschließen, ihr Wissen über die modernsten didaktischen und pädagogischen Instrumente der aktuellen Unterrichtsszene aktualisieren. Es handelt sich um eine akademische Erfahrung, bei der der Pädagoge in der Lage sein wird, die neuen, durch IKT unterstützten Lehrmethoden sowie die Computermedien, die in den Mathematikunterricht einbezogen werden können, eingehend zu studieren. Sie werden auch mit den notwendigen Werkzeugen und Ressourcen für die Beurteilung in einem modernen technologischen Umfeld ausgestattet.

All dies geschieht über ein 6-wöchiges, vollständig online durchgeführtes Programm mit den besten theoretischen und praktischen Inhalten, die in verschiedenen audiovisuellen Formaten präsentiert werden, wie z. B. ausführliche Videos, ergänzende Lektüre und multimediale Zusammenfassungen, neben vielen anderen. Neben der Qualität der Inhalte ermöglicht die exklusive *Relearning*-Methode den Studenten, sich das Wissen auf natürliche und progressive Weise anzueignen, ohne lange Lernzeiten in Kauf nehmen zu müssen.

Dieser **Universitätskurs in IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ 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



Sie haben die einmalige Gelegenheit, ein moderner und qualifizierter Profi zu werden, der den Mathematikunterricht auf die nächste Stufe heben wird"

“

Ihnen steht ein virtueller Campus zur Verfügung, auf den Sie 24 Stunden am Tag zugreifen können, und Sie können das Material herunterladen, um es zu konsultieren, wann immer Sie es brauchen”

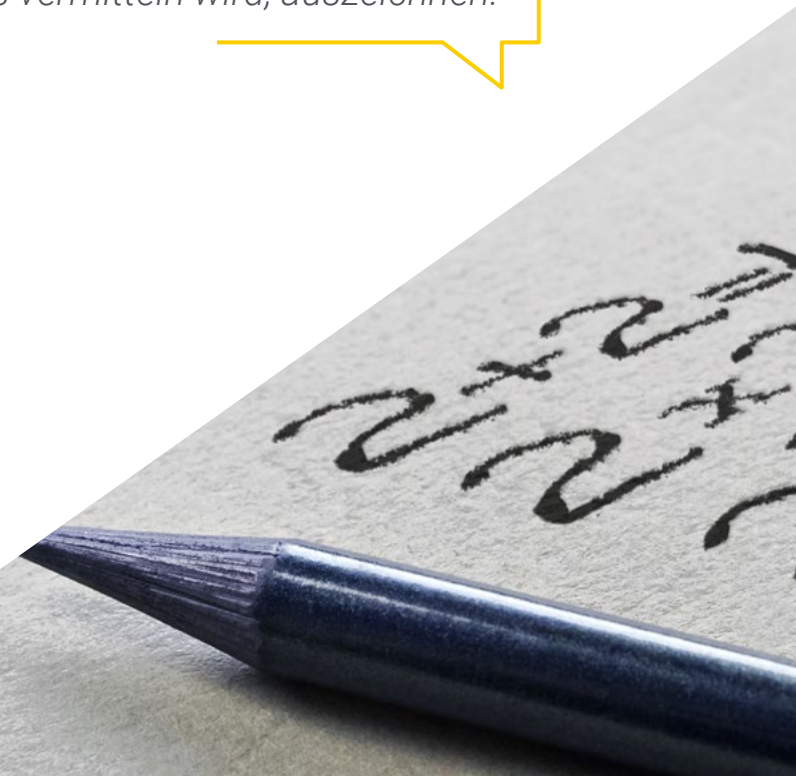
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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

Greifen Sie jetzt auf eine Bibliothek mit hochwertigen Multimedia-Inhalten zu.

Werden Sie zum Experten und verschaffen Sie sich Zugang zu den gefragtesten Positionen, indem Sie sich mit den Fähigkeiten und Fertigkeiten, die dieser Universitätskurs vermitteln wird, auszeichnen.



02 Ziele

Dieses exklusive Programm wurde ins Leben gerufen, damit Bildungsfachleute die notwendigen Werkzeuge erwerben können, um sich im Mathematikunterricht durch IKT und die Gamifizierung mathematischer Inhalte weiterzuentwickeln. Auf diese Weise werden sie durch erstklassigen akademischen Unterricht die neuen Strategien in ihre Arbeit integrieren, die im Unterricht eingesetzt werden müssen, um ihren eigenen Schülern mit einer erneuerten, den aktuellen Anforderungen angepassten Methodik Wissen zu vermitteln.



“

Aktualisieren Sie Ihre Fähigkeiten im Unterrichten von Mathematik in der Vor- und Grundschulpädagogik durch die innovativste theoretisch-praktische Methodik auf dem akademischen Online-Markt”



Allgemeine Ziele

- Vermitteln von theoretischen und instrumentellen Kenntnissen, die es den Studenten ermöglichen, die für die Ausübung ihrer Lehrtätigkeit erforderlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erwerben und zu entwickeln
- Entwerfen didaktischer Spiele zum Erlernen von Mathematik
- Gamifizieren des Klassenzimmers, eine neue Ressource für Motivation und Lernen in der Mathematik



Entwickeln Sie Ihr volles Potenzial und erreichen Sie Ihre beruflichen Ziele, indem Sie aktive Methoden und projektbasiertes Lernen beherrschen





Spezifische Ziele

- Verstehen der Bedeutung des Einsatzes von IKT im Klassenzimmer der Vor- und Grundschule und der zu berücksichtigenden Vorüberlegungen
- Berücksichtigen, welche Bedürfnisse bei der Implementierung von IKT im Klassenzimmer bestehen, sowohl persönlich als auch materiell
- Vertraut werden mit der Bloom'schen Taxonomie sowie ihrer Aktualisierung und digitalen Anwendung
- Erstellen und Gestalten von Inhalten und interaktiven Ressourcen für den späteren Einsatz im Klassenzimmer

03

Kursleitung

TECH hat für die Gestaltung dieses Universitätskurses ein Team von Experten für IKT in der Bildung ausgewählt. Daher basiert die Qualität der Inhalte auf der Exzellenz der Inhalte und in Übereinstimmung mit den aktuellen Bildungsanforderungen. Studenten, die sich für dieses Programm entscheiden, haben somit die Möglichkeit, ihr Wissen zu erneuern und von den qualifiziertesten Fachleuten auf diesem Gebiet zu lernen. Experten, die ihre Erfahrungen aus dem wirklichen Leben in den Dienst des Studenten stellen, um ihm zu helfen, ein Eliteprofi im Bildungswesen zu werden.



“

Erfahren Sie mehr über die Gamifizierung des Mathematikunterrichts in der Vorschul- und Grundschulpädagogik aus der Hand von Experten, die TECH Ihnen in diesem exklusiven Abschluss zur Verfügung stellt“

Leitung



Fr. Delgado Pérez, María José

- ♦ Lehrkraft für TPR und Mathematik am Colegio Peñalar
- ♦ Lehrkraft in der Mittel- und Oberstufe
- ♦ Expertin für das Management von Bildungszentren
- ♦ Mitverfasserin von Technologiebüchern bei McGraw Hill Publishers
- ♦ Masterstudiengang in Management und Verwaltung von Bildungszentren
- ♦ Leitung und Management in Grund-, Mittel- und Oberschulen
- ♦ Hochschulabschluss in Lehramt mit Spezialisierung auf Englisch
- ♦ Wirtschaftsingenieurin

Professoren

Hr. López Pajarón, Juan

- ♦ Lehrkraft für Naturwissenschaften in der Mittel- und Oberstufe
- ♦ Lehrkraft für Naturwissenschaften in der Mittel- und Oberstufe der Montesclaros-Schule, die zur Educare-Gruppe gehört
- ♦ Koordinator und Leiter von Bildungsprojekten in der Mittel- und Oberstufe
- ♦ Techniker bei Tragsa
- ♦ Biologe mit Erfahrung auf dem Gebiet des Umweltschutzes
- ♦ Masterstudiengang in Management von Bildungszentren an der Internationalen Universität von La Rioja

Fr. Vega, Isabel

- ♦ Lehrkraft mit Spezialisierung auf Didaktik der Mathematik und Lernschwächen
- ♦ Lehrkraft für Grundschulbildung
- ♦ Koordinatorin des Grundschulzyklus
- ♦ Spezialisierung in Sonderpädagogik und Didaktik der Mathematik
- ♦ Hochschulabschluss in Pädagogik



Fr. Hitos, María

- ♦ Lehrkraft für Vor- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Mathematik
- ♦ Lehrkraft für Vor- und Grundschule
- ♦ Koordinatorin der Englischabteilung in der Vorschulerziehung
- ♦ Sprachliche Qualifizierung in Englisch durch die Gemeinschaft von Madrid

Fr. Iglesias Serranilla, Elena

- ♦ Lehrkraft für Vor- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Musik
- ♦ Koordination für die erste Grundschulstufe
- ♦ Fortbildung in neuen Lernmethoden

Fr. Soriano de Antonio, Nuria

- ♦ Lehrkraft für Sprache und Literatur in der Mittel- und Oberstufe
- ♦ Lehrkraft für Sprache und Literatur in der Mittel- und Oberstufe am Colegio Montesclaros, Madrid, Spanien
- ♦ Spanische Philologin mit Spezialisierung auf Sprache und Literatur

“

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

04

Struktur und Inhalt

Die Gestaltung des Lehrplans für diese akademische Weiterbildung wurde von einem Team mit Erfahrung im Bereich der Lehre, insbesondere der Mathematik, durchgeführt. So konnte ein einzigartiges und intensives Programm erstellt werden, das die notwendigen Informationen enthält, damit der Student diese Disziplin in nur 6 Wochen beherrschen kann. Darüber hinaus wendet TECH bei allen Qualifikationen die effektive *Relearning*-Methode an, mit der sichergestellt werden soll, dass der Lernprozess des Studenten natürlich und progressiv verläuft und die wichtigsten Konzepte während des gesamten Lehrplans wiederholt aufgenommen werden.



“

Möchten Sie den Einsatz von IKT in den Schulen, in denen Sie Mathematik unterrichten, umsetzen? Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, dies effizient zu tun”

Modul 1. IKT in der Vor- und Grundschule. Entwicklung interaktiver Materialien für den Unterricht. Workshops

- 1.1. Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 1.1.1. Was ist IKT?
 - 1.1.2. Theoretischer Rahmen
 - 1.1.3. Allgemeine Merkmale der IKT
 - 1.1.4. Problematik der IKT in der Bildung
 - 1.1.5. Die Notwendigkeit des Einsatzes von IKT in Bildungszentren
 - 1.1.6. Der Einsatz von IKT in Bildungszentren
 - 1.1.7. IKT-Integrationsplan
- 1.2. Erfordernisse für den Einsatz von IKT im Klassenzimmer
 - 1.2.1. Ausrüstung
 - 1.2.2. Ausbildung
 - 1.2.3. Die Rolle des Koordinators
 - 1.2.4. Die Lehrkraft und IKT
 - 1.2.5. IKT im Vorschulunterricht
 - 1.2.6. IKT-Projekte
 - 1.2.7. IKT in der Grundschule
 - 1.2.8. IKT in der Bildung: Nachteile
 - 1.2.9. Bewertung der IKT
- 1.3. IKT in der Vorschule
 - 1.3.1. IKT im Vorschulunterricht
 - 1.3.2. IKT im rechtlichen Rahmen der Vorschule
 - 1.3.3. IKT und die multiplen Intelligenzen von Gardner
 - 1.3.4. Einige Möglichkeiten für den Einsatz von IKT in der Vorschule
 - 1.3.5. Die Computerecke
 - 1.3.6. Annäherung an das Potenzial von IKT in der Vorschule
 - 1.3.7. Didaktik der Mathematik in der Vorschule
 - 1.3.8. IKT-Ressourcen für die Vorschule



- 1.4. IKT in der Grundschule
 - 1.4.1. Auswirkungen von IKT in der Grundschule
 - 1.4.2. Mainstreaming von IKT in der Bildung: Möglichkeiten und Herausforderungen
 - 1.4.3. Vor- und Nachteile der IKT-Integration
 - 1.4.4. Neue, durch IKT unterstützte Lehrmethoden: eine aktive und konstruktive Pädagogik
 - 1.4.5. Einbeziehung virtueller Plattformen in den Lehr- und Lernprozess
 - 1.4.6. Anpassung einer neuen Methodik. Online- und virtueller Unterricht
 - 1.4.7. Pädagogische Anwendungen
- 1.5. Der Einsatz von IKT und aktiven Methoden
 - 1.5.1. Aktive Methoden
 - 1.5.2. Vorteile
 - 1.5.3. Pädagogische Grundsätze der aktiven Methodik
 - 1.5.4. Aktive Methoden unter Einsatz von IKT
 - 1.5.5. Projektbasiertes Lernen
 - 1.5.6. Kollaboratives und kooperatives Lernen
 - 1.5.7. Lernen im Dienste der Nutzung von IKT
 - 1.5.8. *Flipped Classroom*
 - 1.5.9. Problemorientiertes Lernen
- 1.6. Computerressourcen für den Mathematikunterricht
 - 1.6.1. *Tablets* im Bildungswesen
 - 1.6.2. IKT in der Grundschule, ein Bildungsvorschlag
 - 1.6.3. Die besten Werkzeuge für Ihren Mathematikunterricht laut AulaPlaneta
 - 1.6.4. IKT-Ressourcen für die Vorschule
- 1.7. Der Computer und das Internet in der Bildung
 - 1.7.1. Computergestütztes Lernen
 - 1.7.2. Internet
 - 1.7.3. Das Internet und die Ausweitung des Bildungsrahmens
 - 1.7.4. Die Vorteile des Internets in der Bildung
 - 1.7.5. Nachteile des Internets für die Bildung
 - 1.7.6. Mathematik im Internet
 - 1.7.7. Websites für die Arbeit an der Mathematik
- 1.8. Gamifizierung im Klassenzimmer
 - 1.8.1. Was ist Gamification und welche Bedeutung hat sie?
 - 1.8.2. Elemente der Gamification
 - 1.8.3. Ziele der Gamification
 - 1.8.4. Grundlagen Gamification im Lehr-Lern-Prozess
 - 1.8.5. Wie kann man in der Bildung gamifizieren?
 - 1.8.6. Gamification in der Vorschule
 - 1.8.7. Belohnungen. Klassifizierungen
 - 1.8.8. Gamification vs. Spielen
 - 1.8.9. Negative Aspekte der Gamification
 - 1.8.10. Einsatz von IKT bei der Gamification
- 1.9. IKT-Werkzeuge und -Ressourcen für die Bewertung
 - 1.9.1. Bewertung
 - 1.9.2. IKT als Mittel zur Bewertung
 - 1.9.3. IKT-Bewertungsinstrumente
 - 1.9.4. Andere Instrumente zur Bewertung auf andere Art und Weise
- 1.10. IKT in der sonderpädagogischen Förderung
 - 1.10.1. Rechtlicher Rahmen
 - 1.10.2. Wie helfen IKT Schülern mit SEN
 - 1.10.3. IKT für Schüler mit körperlichen Behinderungen
 - 1.10.4. IKT für Schüler mit geistigen Behinderungen
 - 1.10.5. IKT für Schüler mit Hörbehinderung
 - 1.10.6. IKT für Schüler mit Sehbehinderung
 - 1.10.7. Allgemeine Entwicklungsstörungen
 - 1.10.8. IKT-Ressourcen für SEN

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.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Dieser Universitätskurs in IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts 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 IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts** 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 IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts**

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 verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

IKT in der Vor- und
Grundschule. Gamifizierung
des Mathematikunterrichts

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

Universitätskurs

IKT in der Vor- und Grundschule.

Gamifizierung des Mathematikunterrichts

