

Universitätskurs

Implementierung der Digitalen Schule





Universitätskurs Implementierung der Digitalen Schule

- » 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/implementierung-digitalen-schule

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

Das Klassenzimmer ist eine der Umgebungen, die den Veränderungen, die der rasche technologische Fortschritt mit sich bringt, am besten widerstehen kann. Während sich das Berufsfeld eines Chirurgen oder Designers in den letzten 20 Jahren dramatisch verändert hat, hat sich das Berufsfeld eines Lehrers nur wenig gewandelt. Daher ist Innovation im Bildungssystem der Weg nach vorn, um das Interesse und die volle Beteiligung der Schüler wiederzugewinnen, und dieser Studiengang der TECH bietet die Lösung, indem er sich auf das Konzept der digitalen Schule konzentriert. Auf diese Weise erfüllt das Programm die Bedürfnisse der aktuellen digitalen Zentren mit einem 100% Online-Format für mehr Komfort.





“

Verwandeln Sie Ihre Klassenzimmer in digitale Räume mit den neuesten Tools, die die schulischen Leistungen verbessern"

Die Bedeutung einer guten Bildung ist in Zeiten der anhaltenden Wirtschaftskrise und Instabilität noch wichtiger geworden. Es ist jedoch nicht einfach, neue Generationen zu unterrichten, die in einer völlig anderen Zeit geboren wurden und für die die Digitalisierung zu einem festen Bestandteil ihres Lebens geworden ist. Das bedeutet, dass ihre Erwartungen an die Lehrkräfte noch höher sind als die der früheren Schüler.

Trotz der Selbstverständlichkeit dieses Ansatzes sind die Schüler immer noch mit einem Bildungsumfeld konfrontiert, das sich in den letzten Jahrzehnten kaum weiterentwickelt hat. Abgesehen von der Einführung neuer Elemente, wie z. B. des Beamer, sind die Unterrichtsmethoden im Laufe der Zeit unverändert geblieben. Sie basieren auf Wiederholung und Auswendiglernen, was die Schüler zunehmend davon abhält, neue akademische Höhen zu erklimmen.

Angesichts dieser Situation schlägt TECH vor, die Klassenzimmer in lebendige Räume zu verwandeln, in denen die Schüler dank der neuesten Technologien ihre Leidenschaft für das Lernen wiederentdecken. Der Studiengang bietet ein hohes Bildungsniveau für Lehrkräfte der digitalen Schule und legt damit den Grundstein für den Unterricht der Zukunft in einer digitalen Gesellschaft, wie wir sie heute erleben. Dank der starken praktischen Komponente des Programms können die Pädagogen die enormen Vorteile des Lernens in einer solchen Umgebung selbst erleben.

Auf diese Weise wird der Universitätskurs in Implementierung der Digitalen Schule zu einer unverzichtbaren Spezialisierung, die die Studenten von zu Hause aus oder wo auch immer sie wollen absolvieren können. Der Universitätskurs bietet ihnen eine breite Palette an modernen Bildungsressourcen, um ihr Wissen auf den neuesten Stand zu bringen, wobei der Schwerpunkt auf Interaktivität und audiovisuellen Komponenten liegt.

Dieser **Universitätskurs in Implementierung der Digitalen Schule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für digitale Schulen vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren praktischen 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Analysieren Sie, welche elektronischen Geräte in modernen Klassenzimmern benötigt werden, damit Ihre Schüler ihre Aufgaben effizienter erledigen können"

“

Entdecken Sie die weitreichenden Vorteile einer Spezialisierung bei TECH und beherrschen Sie die wesentlichen Elemente der digitalen Schule von zu Hause aus"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten 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.

Es ist an der Zeit, die Welt zu verändern, und Sie werden dies über das Bildungssystem tun.

Bringen Sie Ihr Wissen auf den neuesten Stand und werden Sie zu der Lehrkraft, die Ihre Schüler brauchen.



02 Ziele

Das Ziel des Universitätskurses in Implementierung der Digitalen Schule ist es, hoch qualifizierte Lehrkräfte weiterzubilden, die in der Lage sind, die digitale Transformation im Klassenzimmer voranzutreiben. Dieses Programm wird die Karriere von Lehrkräften fördern und sie zu noch vielseitigeren Fachleuten machen. Sie werden mit den neuesten Tools interagieren, die die besten Ergebnisse in Bezug auf die schulischen Leistungen der Schüler zeigen, und sich mit den erfolgreichsten Strategien auseinandersetzen.





“

Erreichen Sie Ihren Abschluss und übertreffen Sie sich selbst in einem Bereich mit großem Potenzial. Seien Sie ein Pionier bei der Umgestaltung von Klassenzimmern!"



Allgemeine Ziele

- ♦ Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Entwerfen eigener Gamifications und Spiele, sowohl auf privater als auch auf kommerzieller Ebene
- ♦ Auswählen der Spiele, die in spielbasiertem Lernen verwendet werden können, nach unseren Bedürfnissen und Zielen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in Geschäftsumgebungen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ♦ Verwalten von Teams durch Gamification
- ♦ Anführen des digitalen Wandels in ihren Zentren
- ♦ Identifizieren von Elementen der neuen digitalen Schule
- ♦ Anpassen der Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Erstellen eines *Portfolios* von Innovationen in den Bereichen Gamification, ABJ und digitale Ressourcen





Spezifische Ziele

- ◆ Erstellen von Skripten/Präsentationen für Flipped Classroom-Videos
- ◆ Verwenden von *Explain Everything* zum Erstellen von Videosammlungen
- ◆ Verwenden von Strategien, die es den Schülern ermöglichen, sowohl individuell als auch kollektiv zu arbeiten
- ◆ Entwickeln von Gamification-Mechanismen
- ◆ Erstellen eines erzählenden Videos
- ◆ Erstellen von Tools zur Nachverfolgung
- ◆ Entwerfen von Belohnungen



Lernen Sie, ein Belohnungssystem für Spiele zu entwerfen, das Ihre Schüler zu einer noch nie dagewesenen Teilnahme anregt"

03

Kursleitung

Um eine so große Veränderung im Klassenzimmer herbeizuführen, braucht man Fachleute, die sich auf dem Gebiet der pädagogischen Innovation hervorgetan haben. TECH hat die Besten ausgewählt und ein renommiertes Dozententeam mit umfassender Erfahrung in Gamification-Techniken zusammengestellt, das den Kursen ein spielerisches Format verliehen hat. Das hat das Lernen der Schüler revolutioniert. Dieses Dozententeam bringt alle Voraussetzungen mit, um einen Universitätskurs in diesem Bereich zu leiten.





“

Pädagogen, die dank ihrer innovativen Methoden bereits in der Zukunft sind, werden Ihre Dozenten sein"

Leitung



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Fachlehrkraft für Zeitgeschichte und IKT
- ♦ Studienleiter an der JABY-Schule
- ♦ Ausgezeichneter Apple Pädagoge
- ♦ Professor an der Universität Complutense und an der Universität von Alcalá
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie, Literatur und Geschichte an der Universität von Alcalá
- ♦ Spezialist für *Gamification*, *Flipped Classroom* und digitalen Wandel
- ♦ Autor der Geschichtsinhalte im Geniox-Projekt für Oxford University Press



Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ IKT-Koordinator an der JABY-Schule
- ♦ Leiter der Abteilung für spanische Sprache und Geisteswissenschaften
- ♦ Lehrer 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
- ♦ Spezialist in Devir
- ♦ Spezialist in der Kette der Hobby- und Spielzeugläden Poly
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik
- ♦ Experte für Spiele und Gamification

Hr. Illán, Raúl

- ♦ Business Coaching
- ♦ Business Coaching bei Gesem Personalwesen
- ♦ Referent bei verschiedenen internationalen Konferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaftslehre und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement, UCM
- ♦ Hochschulabschluss in Jura
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie

Fr. Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Historikerin mit Spezialisierung auf Kulturerbe
- ♦ Historikerin im Italienischen Ministerium für Kulturerbe, Kulturelle Aktivitäten und Tourismus
- ♦ Referentin bei Kongressen und Fachkonferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Geschichte der Spanischen Monarchie an der Universität Complutense von Madrid

Hr. 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 Kommunikator
- ♦ 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 - UNED
- ♦ Universitätskurs in Sozialwissenschaften, Personalmanagement, und Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte in Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, Föderation der Dienstleistungen UGT
- ♦ Ausbilder von Ausbildern, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien

Hr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit einer Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Lehrkraft für Sekundar- und Hochschulbildung in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor in der Lehrerausbildung für den Studiengang Lehramt
- ♦ Mitarbeiter der Forschungsgruppe GEA-CLÍO
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ♦ Masterstudiengang für das Lehramt an Sekundarschulen
- ♦ Masterstudiengang in Forschung in Fachdidaktik
- ♦ Masterstudiengang in Comics und Pädagogik

Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Ausbilderin-Expertin für aktive Methoden und digitale Werkzeuge
- ♦ Gründerin von Serendipia Educativa, einer Forschungs- und Bildungsgruppe
- ♦ Mitgründerin von Equipo Talentos, spezialisiert auf Schulungen zu Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen
- ♦ Lehrkraftausbilderin für die Gemeinschaft von Madrid und die andalusische Regionalregierung in PBL-Kursen
- ♦ Erstellung von didaktischen Ressourcen, Gamification oder IKT
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation an der Universität Complutense in Madrid
- ♦ Zertifikat für pädagogische Fertigkeiten
- ♦ Aufbaustudiengang in Gamifizierung im Klassenzimmer: Spielend lernen, Abschluss *Cum Laude*
- ♦ Experte für e-Learning des Spanischen Verbandes der Lehrzentren
- ♦ Kurs in Multiple Intelligenzen und Kooperatives Lernen von der Universität Nebrija
- ♦ Hochschulabschluss in Bibliothekswissenschaft von der Universität Complutense von Madrid

Dr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Schriftsteller 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 Bildungsvorschlägen und Videokunstwerken für das Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza 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
- ♦ Masterstudiengang in Führung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte und Wissenschaft der Musik
- ♦ Universitätskurs in Musikunterricht
- ♦ Florentino Pérez-Embid Internationaler Preis der Königlich Sevillanische Akademie der Belletristik für sein erstes Buch *Konfrontierte Spiegel*
- ♦ Nicolás del Hierro Poesiepreis für sein zweites Buch *Die Gesänge des Teufels*
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch *Der schmutzige Tango der Seele*, verliehen von der Stiftung Valparaíso



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan wurde mit dem Fokus entwickelt, wie Bildung in einer digitalen Gesellschaft aussehen sollte. Die Rolle der Schule in diesem Kontext und das Profil der Schüler der Generation Z werden analysiert. Die Elemente, die eine Schule heute benötigt, um an der Spitze zu bleiben, und die besten Geräte, die Schüler im Klassenzimmer verwenden sollten, werden ebenfalls eingehend diskutiert. Zweifellos eine umfassende Fortbildung, die nichts auslässt und eine globale und ganzheitliche Perspektive bietet.





“

*Ein Lehrplan zur Aktualisierung
der Rolle der Institution Schule
in der digitalen Gesellschaft"*

Modul 1. Wie man eine digitale Schule organisiert

- 1.1. Vor dem Start
 - 1.1.1. Bildung in der digitalen Gesellschaft
 - 1.1.2. Was ist eine digitale Schule?
- 1.2. Die Institution Schule in der digitalen Gesellschaft
 - 1.2.1. Die Tatkraft des Managementteams
 - 1.2.2. Die Schlüsselrolle der Lehrkraft
 - 1.2.3. Familien und Schulen in der digitalen Gesellschaft
- 1.3. Die Studenten der iGeneration oder Generation Z
 - 1.3.1. Mythen und Realitäten über Digital Natives
 - 1.3.2. Lernen in der digitalen Gesellschaft
 - 1.3.3. *M-Learning*
 - 1.3.4. Das trojanische Pferd?
- 1.4. Was braucht mein Zentrum?
 - 1.4.1. Pädagogische Philosophie
 - 1.4.2. "Wer viel liest und viel läuft, sieht viel und weiß viel"
- 1.5. Lassen Sie uns analysieren, bevor wir beginnen
 - 1.5.1. Prioritäten
 - 1.5.2. Wichtige Entscheidungen
 - 1.5.2.1. Trolleys oder 1:1 Verhältnis?
 - 1.5.2.2. Für welches Modell entscheiden wir uns?
 - 1.5.2.3. IDP oder Fernsehen? Weder noch?
 - 1.5.3. Planung
- 1.6. Design als Schlüssel zur Umsetzung
 - 1.6.1. Der CSP
 - 1.6.2. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 1.6.3. Geräte-Management-Systeme
 - 1.6.4. Apple School Manager
 - 1.6.5. Volumen-Einkauf





- 1.7. Die Bedeutung einer guten Grundlage: Entwicklung
 - 1.7.1. Konnektivität
 - 1.7.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 1.7.3. Organisatorisch
 - 1.7.4. Ausbildung
- 1.8. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 1.8.1. Technopädagogische Kriterien
 - 1.8.2. Andere Überlegungen
 - 1.8.3. Typische Einwände
- 1.9. Die Karte zur Schatzsuche
 - 1.9.1. Die Office-Suite von Apple
 - 1.9.1.1. Pages
 - 1.9.1.2. Keynote
 - 1.9.1.3. Numbers
 - 1.9.2. Apps für die Multimedia-Erstellung
 - 1.9.2.1. iMovie
 - 1.9.2.2. Garage Band
 - 1.9.3. Das Klassenzimmer in den Händen der Lehrkraft
 - 1.9.3.1. Verwaltung der Lehrkräfte: Klassenzimmer
 - 1.9.3.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung
 - 1.9.4. *Swift Playgrounds* und LEGO
- 1.10. Programmbewertung und Kontinuität
 - 1.10.1. Unzeitgemäße Bewertung
 - 1.10.2. Verpflichtungen für den neuen Zyklus

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

Der Universitätskurs in Implementierung der Digitalen Schule 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 Implementierung der Digitalen Schule** 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 Implementierung der Digitalen Schule**

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
Implementierung
der Digitalen Schule

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

