

Universitätskurs

Kreativität und Innovation





Universitätskurs

Kreativität und Innovation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/kreativitat-innovation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodologie

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Der deutsche Physiker Albert Einstein sagte: "Kreativität ist Intelligenz, die Spaß macht". Heute ist dieser Satz zutreffender denn je, denn Kreativität hilft den Menschen nicht nur, ihre Ziele effizient zu erreichen, sondern fördert auch Innovation und Entwicklung im sozialen, akademischen, wissenschaftlichen und technologischen Bereich. Der Bildungsmarkt ist sich dieser Tatsache bewusst und sucht nach Lehrkräften, die die kreativen Fähigkeiten der Schüler durch Techniken wie Spiel, Musik und Kunst fördern. Als Antwort auf diese Nachfrage präsentiert TECH ein 100%iges Online-Programm, das es Pädagogen ermöglicht, sich über die effektivsten Methoden zur Anregung der Kreativität, den Einsatz von Robotikprojekten zur Förderung der Innovation und die fortschrittlichsten Techniken zur Bewertung der individuellen Kreativität zu informieren.



“

Mit diesem Programm können Sie Ihre pädagogischen Fähigkeiten erweitern. Dies wird Ihr wichtigstes Kapital sein, wenn es darum geht, Kreativität und Innovation bei Ihren Schülern auf einzigartige Weise und unter Anwendung der neuesten Lehrmethoden zu fördern”

Seit Jahren wird in der Bildungswelt intensiv darüber diskutiert, wie der Unterricht im Klassenzimmer aussehen soll. Traditionelle Unterrichtsstunden, in denen die Lehrkraft der einzige Protagonist ist und die Schüler sich darauf beschränken, Notizen zu machen, ohne mit den anderen Anwesenden zu interagieren, reichen nicht mehr aus. Für Lehrkräfte wird es daher immer wichtiger, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers innovativ und kreativ zu sein.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass die besten Schulen der Welt nach Fachkräften suchen, die diese Lehrmethoden beherrschen. In Ländern wie Norwegen, Dänemark und Deutschland werden dynamische Unterrichtsmethoden immer häufiger und beliebter.

Um diese Fachkräfte weiterzubilden, hat TECH den Universitätskurs in Kreativität und Innovation entwickelt. Das 100%ige Online-Programm vermittelt den Lehrkräften die theoretischen und praktischen Kenntnisse, die sie benötigen, um ihren Unterricht benutzerfreundlicher und unterhaltsamer zu gestalten, so dass die Schüler die Konzepte besser behalten. Auf diese Weise werden die Studenten in der Lage sein, pädagogische Modelle zu entwerfen, die auf ein optimales und dynamisches Lernen ausgerichtet sind, ausgehend von den grundlegenden Ressourcen der Innovation, den Strategien zur Entwicklung der Kreativität und ihren Bewertungsmethoden.

Dieser 150-stündige Kurs deckt die theoretischen und praktischen Inhalte ab, die für die Fortbildung in Kreativität und Innovation unerlässlich sind. Das Lehrmaterial, die Erfolgsgeschichten und das frei zugängliche Material ohne Zeit- und Terminbeschränkungen sind so konzipiert, dass der Lernprozess bequem und flexibel ist. Darüber hinaus verwendet das Programm die *Relearning*-Lehrmethode, die die Aneignung von Konzepten durch eine schrittweise und progressive Wiederholung der Inhalte erleichtert.

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

- Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in Bildung mit dem Schwerpunkt Kreativität und Innovation vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische 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



*Kreatives Schreiben, Robotik, Musik.
Beherrschen Sie all diese Lehrmethoden,
um Ihrem Unterricht einen Charakter und
eine Wirksamkeit zu verleihen, wie Sie
sie noch nie zuvor gesehen haben"*

“

In nur 150 Stunden lernen Sie die Grundlagen für die Entwicklung einzigartiger und innovativer Unterrichtsstunden, in denen die Schüler durch spielerische Aktivitäten lernen”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachkräfte aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen 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.

Lassen Sie die veralteten Lehrmethoden hinter sich, bei denen der Lehrer Monologe über das zu unterrichtende Thema hält. Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie ein Experte in Kreativität und Innovation.

Spezialisieren Sie sich auf einen der Grundpfeiler des neuen Unterrichts im Klassenzimmer. Werden Sie mit der Relearning-Methode zu einer Referenz im modernen Bildungswesen, ohne Ihr Berufsleben zu vernachlässigen.



02 Ziele

Ziel dieses Universitätskurses ist es, den Studenten die detailliertesten und spezifischsten Konzepte und Grundlagen von Kreativität und Innovation im Bildungsbereich zu vermitteln. TECH bietet allen pädagogischen Fachkräften, die ihr Wissen in diesem Bereich erweitern möchten, eine Zusammenstellung der wichtigsten Inhalte, die umfassend und vollständig genug ist, um nach 150 Stunden intensiven Studiums zu einem Experten zu werden.





“

Wollten Sie schon immer die kreative und innovative Seite Ihrer Schüler fördern, wussten aber nicht wie? Schreiben Sie sich jetzt ein und machen Sie Ihren Unterricht zu einer bereichernden Erfahrung”

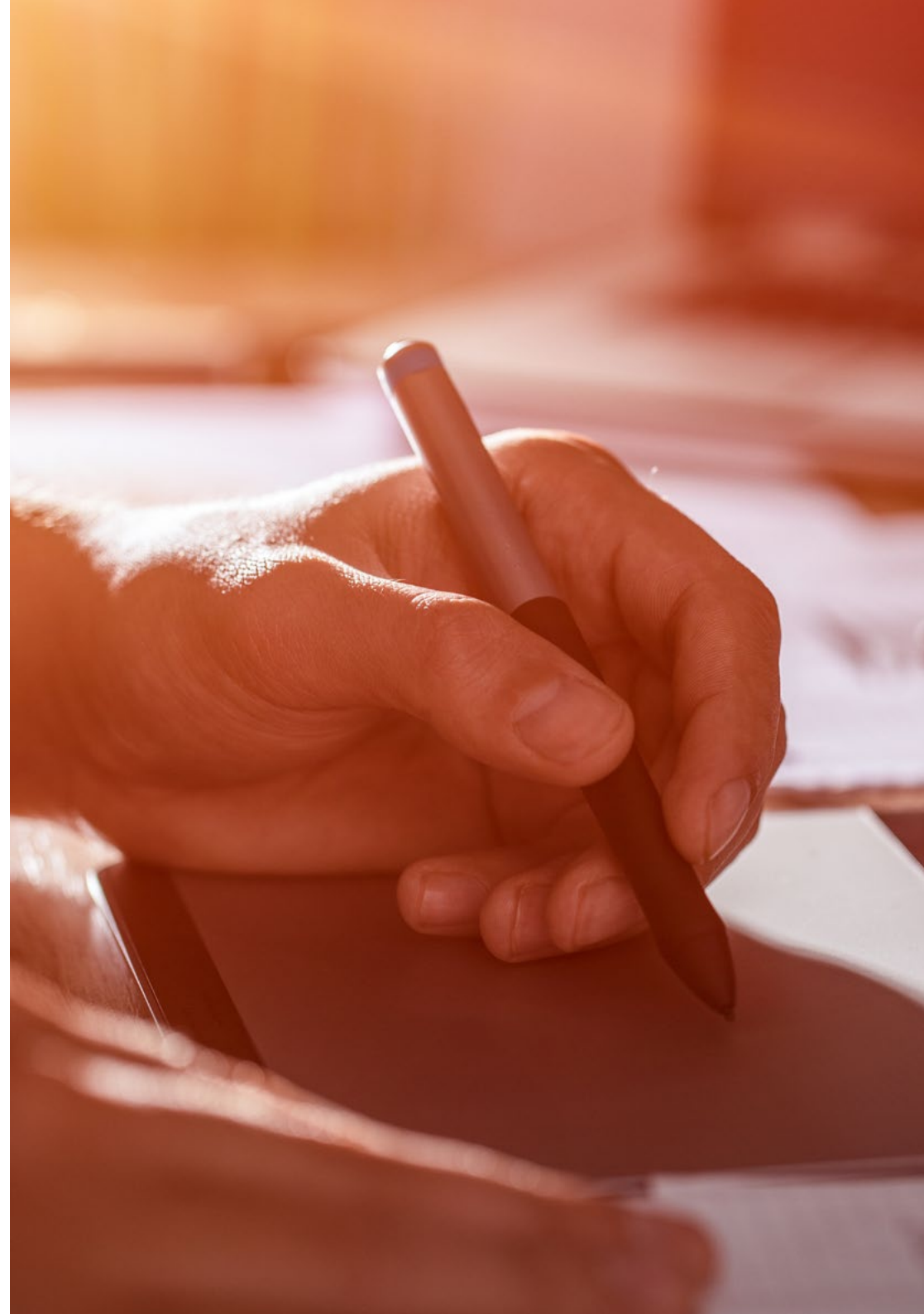


Allgemeine Ziele

- Kennenlernen der Konzepte von Kreativität und Innovation
- Wissen, wie diese Begriffe für sich und zusammen wirken und wie sie im Unterricht verwendet werden können
- Verstehen der kreativen Rolle der Schule und des Klassenzimmers für den Schüler

“

Verwandeln Sie Ihr Klassenzimmer in einen Tempel der Kreativität und Innovation durch das Wissen und den Einsatz von pädagogischen Techniken, die auf Robotik basieren”





Spezifische Ziele

- Definieren und Differenzieren des Begriffs Kreativität als Produkt, Prozess und Eigenschaft
- Verstehen des Konzepts der Innovation und Verständnis ihrer grundlegenden Ressourcen
- Wissen, wie man Kreativität im Klassenzimmer und außerhalb des Klassenzimmers fördern und anregen kann
- Wissen, wie diese kreativen Fähigkeiten bewertet und zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit genutzt werden können

03

Struktur und Inhalt

Die Qualität des Lehrplans des Universitätskurses hängt von der Menge an Informationen ab, die über die Konzepte von Kreativität und Innovation und ihre Anwendbarkeit zur Verfügung gestellt werden. Während des gesamten akademischen Programms werden Themen wie die Rolle der Schule bei der Entwicklung kreativen Denkens, klassische Kreativitätstests und die Grundlagen für die Übernahme einer Führungsrolle bei kreativer Innovation als Pädagoge behandelt. Darüber hinaus ist der Studiengang zu 100% online, so dass die Studenten problemlos von jedem internetfähigen Gerät aus darauf zugreifen können.





“

Erleben Sie eine neue Studienmethodik, bei der Sie von jedem Ort aus und ohne zeitliche Begrenzung auf die Inhalte des Lehrplans zugreifen können“

Modul 1. Kreativität und Innovation

- 1.1. Kreativität: Was ist es?
 - 1.1.1. Die historische Entwicklung des Konzepts der Kreativität
 - 1.1.2. Das Konzept der Kreativität
 - 1.1.3. Kreativität als Produkt, Prozess und Eigenschaft
 - 1.1.4. Grade und Arten von Kreativität
- 1.2. Innovation: Was ist es?
 - 1.2.1. Innovation: Was ist das?
 - 1.2.2. Grundlegende Ressourcen der Innovation: Struktur, Information, Bewertung und Fortbildung
 - 1.2.3. Innovation als Prozess
 - 1.2.4. Pädagogische Innovation
- 1.3. Bedingungen für Innovation:
 - 1.3.1. Grund für die Innovation
 - 1.3.2. Die Bedingung des Konsenses und der Praktikabilität
 - 1.3.3. Innovation und Wandel
 - 1.3.4. Innovation und Menschen
- 1.4. Innovation und Lehre
 - 1.4.1. Die innovative Lehrkraft
 - 1.4.2. Die Lehrkraft als Vermittler in der innovativen Entwicklung
 - 1.4.3. Führung und pädagogische Innovation
 - 1.4.4. Innovative Bildungsprojekte
- 1.5. Intelligenz und Kreativität
 - 1.5.1. Die Theorie der multiplen Intelligenzen von H. Gardner
 - 1.5.2. Intelligente und kreative Menschen: Hohe intellektuelle Fähigkeiten
 - 1.5.3. Divergentes Denken, Kreativität und Intelligenz
 - 1.5.4. Das interbehaviorale Modell für kreatives Verhalten
- 1.6. Stimulierung der Kreativität
 - 1.6.1. Wie kann man Kreativität fördern?
 - 1.6.2. Das Harvard-Projekt
 - 1.6.2. Projekt Spectrum
 - 1.6.3. Strategien für die Entwicklung von Kreativität





- 1.7. Die kreative und innovative Schule
 - 1.7.1. Die Rolle der Schule bei der Entwicklung des kreativen Denkens
 - 1.7.2. Kreative und freie Schule: Die Schule von Reggio Emilia
 - 1.7.3. Kreativität, Lernen und Eckpunkte
 - 1.7.4. EMOCREA: Eine Realität
- 1.8. Die kreative und innovative Aula
 - 1.8.1. Das Klassenzimmer. Die perfekte Umgebung
 - 1.8.2. Das Schulungsprogramm im Klassenzimmer: Innovation und Wandel
 - 1.8.3. Lehrplanentwicklung und Innovation
 - 1.8.4. Modell der Lehrplaninnovation
- 1.9. Bewertung der Kreativität
 - 1.9.1. Allgemeine Faktoren zur Bewertung der Kreativität
 - 1.9.2. Klassische Kreativitätstests
 - 1.9.3. Batterie zur Bewertung des kreativen Denkens: VP-FA
 - 1.9.4. Psychometrische Indikatoren der Kreativitätsbewertung: Zuverlässigkeit und Gültigkeit
- 1.10. Kreative Erfahrungen im Klassenzimmer
 - 1.10.1. Robotik und STEAM-Projekte
 - 1.10.2. Kreative Schreibworkshops
 - 1.10.3. Kommunikation und Kreativität
 - 1.10.4. Kreativität und Kunst: Plastische Kunst und Musik

“*Schreiben Sie sich jetzt ein und lernen Sie die wichtigsten Methoden zur Förderung der Kreativität im Klassenzimmer durch die Analyse von Institutionen, die auf diesem Gebiet spezialisiert sind, wie z .B. Reggio Emilia*”

04

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.

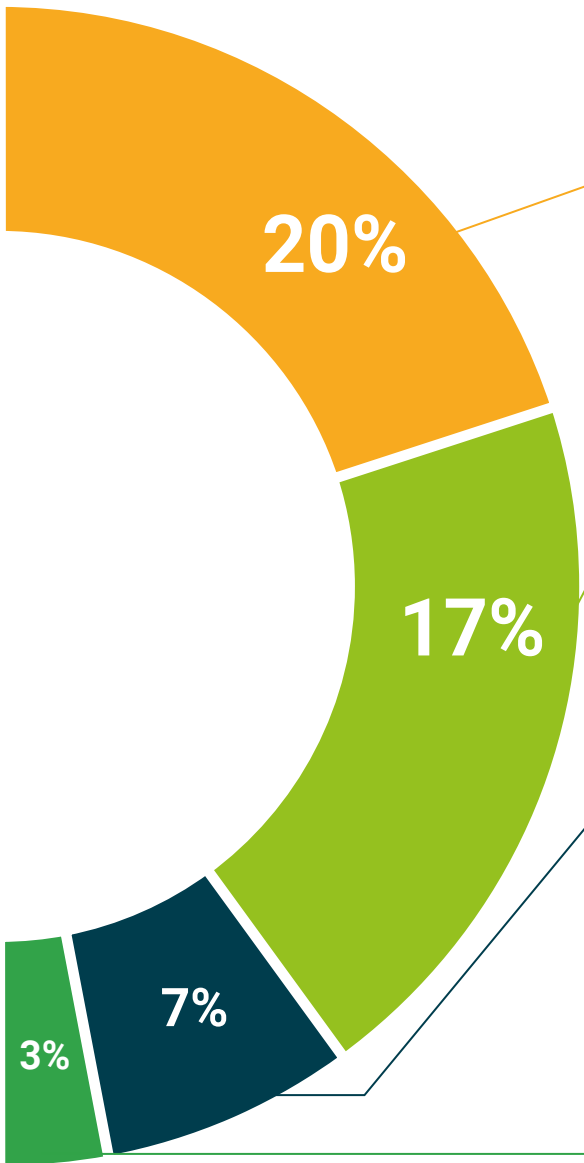
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Kreativität und Innovation 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 Kreativität und Innovation** 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 Technologische 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 Kreativität und Innovation**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Kreativität und Innovation

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

Universitätskurs

Kreativität und Innovation

