

Universitätskurs

Kunsterziehung und Digitale Welt





tech technologische
universität

Universitätskurs

Kunsterziehung und Digitale Welt

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/bildung/universitatskurs/kunsterziehung-digitale-welt

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Digitale Geräte sind für jedes Kind erreichbar, aber nur ein Erwachsener kann ihnen die Werkzeuge und das Potenzial der Technologie zeigen, insbesondere im Hinblick auf die künstlerische Welt. Da diese Art von Technologie immer häufiger in Schulen eingesetzt wird, müssen die Lehrkräfte der Grundschule darauf vorbereitet sein, traditionelle Inhalte an die neuen Formate anpassen zu können. Diese Fortbildung befähigt Lehrkräfte zur Arbeit mit künstlerischen Inhalten in der digitalen Welt. All dies mit aktuellem und relevantem Multimedia-Material, Fallstudien und 100%igen Online-Unterricht, der auf Menschen zugeschnitten ist, die ein Programm wünschen, das sich mit ihrem Arbeits- und Privatleben vereinbaren lässt.



“

Bringen Sie mit Hilfe neuer Technologien Kunst in Ihr Klassenzimmer. Verbessern Sie Ihre digitalen Fähigkeiten und die Ihrer Schüler mit diesem Universitätskurs"

Kinder, die nach 2010 geboren wurden, gehören zur so genannten Alpha-Generation, d. h. sie sind ausgesprochen digital. Es ist nicht verwunderlich, dass die Schulen in ihren Klassenzimmern Geräte für die Arbeit mit den Schülern einsetzen. Angesichts dieser Situation muss der Dozent, der Kunsterziehung unterrichtet, mit Schülern umgehen, die in der Lage sind, sowohl mit traditionellen als auch mit technologischen Methoden zu lernen.

In diesem Kurs lernen die Studenten die wichtigsten Anwendungen und Computerprogramme kennen, um im Unterricht an ihren digitalen Kompetenzen arbeiten zu können. Gimp, Shotcut, Pencil sind nur einige der kostenlosen Programme, über die in diesem Programm mehr erfahren wird. Die Studenten werden auch die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten virtueller Lernumgebungen in der Grundschulbildung sowie die Anwendung der virtuellen Realität in Bildungsprojekten kennen lernen.

Eine Gelegenheit, das Wissen zu verbessern und zu erweitern, die es Dozenten ermöglicht, mit den neuesten digitalen Entwicklungen und deren Anwendung im Unterricht Schritt zu halten. Zu diesem Zweck wird es über eine Bibliothek mit interaktiven Ressourcen und wichtiger Lektüre verfügen, auf die mit einem Gerät mit Internetanschluss zugegriffen werden kann, ohne festen Zeitplan oder Anwesenheitspflicht. Ein Vorteil für Studenten, die ihr Berufsleben mit dem Lernen verbinden wollen.

Dieser **Universitätskurs in Kunsterziehung und Digitale Welt** enthält das vollständigste und aktuellste Bildungsprogramm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in Grundschuldidaktik 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



Sie beherrschen Bild- und Videobearbeitungsprogramme wie Gimp oder Shotcut perfekt und erstellen mit Ihren Schülern komplette Kunstprojekte"

“

Reisen Sie mit Ihren Schülern in jedes beliebige Museum der Welt, ohne Ihr Klassenzimmer zu verlassen. Lernen Sie die wichtigsten virtuellen Museumsbesuche kennen und bringen Sie die Kunst in Ihre Reichweite"

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 nicht zu, dass Ihre Schüler Ihnen in Sachen Technologie voraus sind. Verbessern Sie Ihre digitalen Fähigkeiten und seien Sie derjenige, der ihnen die Kunst mit Hilfe der Technologie zeigt.

Kunst und digitale Kompetenzen im Unterricht sind nicht unvereinbar. Holen Sie mit diesem Universitätskurs das Beste aus sich heraus.



02 Ziele

Der Lehrplan dieses Universitätskurses wurde so konzipiert, dass die Studenten in den sechs Wochen des Kurses das notwendige Wissen erwerben, um ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern und dieses Wissen gleichzeitig in den Unterricht zu übertragen. Am Ende dieses Programms werden die Lehrkräfte der Grundschulen in der Lage sein, mit ihren Schülern die verfügbaren digitalen Werkzeuge zu nutzen, um zu malen, zu zeichnen, zu komponieren, Videos zu erstellen und virtuelle Museumsbesuche zu machen. Das breite Spektrum an Multimedia-Ressourcen und das *Relearning*-System werden das Lernen und die Verbesserung der Unterrichtsinhalte für Lehrkräfte in der Grundschulbildung erleichtern.



“

Beherrschen Sie die wichtigsten Anwendungen und digitalen Werkzeuge mit diesem Universitätskurs und verbessern Sie den künstlerischen Unterricht in Ihrem Klassenzimmer"



Allgemeine Ziele

- Entwerfen, Planen, Durchführen und Bewerten von Lehr- und Lernprozessen, sowohl allein als auch in Zusammenarbeit mit anderen Dozenten und Fachkräften in der Schule
- Erkennen der Bedeutung von Standards in jedem Bildungsprozess
- Fördern der Teilnahme und des Respekts für die Regeln des Zusammenlebens
- Entwickeln der notwendigen Fähigkeiten für Lehrkräfte, um Musik- und Kunstunterricht in der Grundschule zu erteilen



Lernen Sie in diesem Universitätskurs den gesamten Bildungsprozess für die Erstellung von künstlerischen und digitalen Projekten kennen“





Spezifische Ziele

- ♦ In der Lage sein, künstlerische Kompetenz mit digitaler Kompetenz in Verbindung zu bringen
- ♦ Verwenden digitaler Programme und Anwendungen, um künstlerische Aktivitäten durchzuführen
- ♦ Entwickeln von immersiven kreativen Projekten mit Anwendungen der virtuellen und der erweiterten Realität
- ♦ Erstellen von künstlerischen und technologischen Vorschlägen, die es uns ermöglichen, künstlerische Ausdrucksformen in all ihren Erscheinungsformen kennen zu lernen

03

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses lädt die Studenten dazu ein, sich auf eine Reise durch den *E-Learning*-Unterricht zu begeben, sich durch Technologie zu bilden und die verschiedenen ihnen zur Verfügung stehenden technologischen Werkzeuge kennenzulernen. Auf diese Weise fördert es das Erlernen und den Erwerb von digital-künstlerischen Fähigkeiten bei Kindern. Darüber hinaus legt der Lehrplan dieses Programms einen besonderen Schwerpunkt auf immersive, erweiterte und virtuelle Realitäten, die sich auf die Welt der Kunst beziehen. Die Lehrkräfte leiten die Schüler an, damit sie alle Inhalte verstehen und in ihrer täglichen beruflichen Arbeit anwenden können.



“

Kennen Sie die vielen bestehenden pädagogischen Online-Angebote? Tauchen Sie ein in B-Learning-, M-Learning- oder U-Learning-Konzepte und erweitern Sie Ihre Karrieremöglichkeiten"

Modul 1. Kunsterziehung und die digitale Welt

- 1.1. Digitale Kompetenz und Bildungspädagogik
 - 1.1.1. Kunst durchbricht das digitale Zeitalter
 - 1.1.2. *E-Learning* und künstlerische Kompetenz
 - 1.1.3. *B-Learning* und künstlerische Kompetenz
 - 1.1.4. *M-Learning* und künstlerische Kompetenz
 - 1.1.5. *U-Learning* und künstlerische Kompetenz
- 1.2. Bildung durch Technologien
 - 1.2.1. Die neue und aufregende Bildung
 - 1.2.2. Mit und in den Medien aufklären
 - 1.2.3. Online- und Offline-Erfahrungen ansprechen
 - 1.2.4. Statische und dynamische Geräte
 - 1.2.5. Virtuelle Realität versus Erweiterte Realität
- 1.3. Digitale Offline-Ressourcen: Bilder und Videos
 - 1.3.1. Bearbeiten eines Bildes mit Offline-Programmen
 - 1.3.2. GIMP kennenlernen, mit GIMP arbeiten
 - 1.3.3. KITRA kennenlernen, mit KITRA arbeiten
 - 1.3.4. Audiovisuelle Kreation: Phasen und Prozesse
 - 1.3.5. Bearbeiten eines Videos mit Offline-Programmen
 - 1.3.6. Shotcut kennenlernen, mit Shotcut arbeiten
 - 1.3.7. Bild- und Videothemen für den Grundschulunterricht
- 1.4. Digitale Anwendungen
 - 1.4.1. Apps: Typen
 - 1.4.2. App-bezogene Didaktik
 - 1.4.3. Apps und Kunst
 - 1.4.4. Blooms Taxonomie für das digitale Zeitalter





- 1.5. Gestaltung von virtuellen Umgebungen
 - 1.5.1. Was sind virtuelle Lernumgebungen?
 - 1.5.2. Über kollaborative Wände sprechen
 - 1.5.3. Digitale Werkzeuge
 - 1.5.4. Persönliche Online-Räume: Mein Symbaloo
- 1.6. Apps zum Zeichnen, Malen und Modellieren
 - 1.6.1. *Fingers Paintings* und *Pencil*
 - 1.6.2. Wir zeichnen digital
 - 1.6.3. Wir malen digital
 - 1.6.4. Wir modellieren digital
- 1.7. Digitale Animations-Apps
 - 1.7.1. Was ist digitale Animation?
 - 1.7.2. Einige Animationsprogramme für den Grundschulunterricht
 - 1.7.3. Erstellung von Thaumatrophen und digitalen Folioskopen
- 1.8. Apps zur Erstellung künstlerischer GIFS
 - 1.8.1. Was ist das GIF?
 - 1.8.2. Wie viele Arten von GIFs gibt es?
 - 1.8.3. Prozesse zur GIFS-Erstellung
 - 1.8.4. Apps zum Erstellen von GIFS
 - 1.8.5. GIFS aus verschiedenen Inhalten erstellen
- 1.9. Apps für die Erstellung von gemischter Realität und QR-Codes
 - 1.9.1. Einstieg in erweiterte Realität und virtuelle Realität
 - 1.9.2. QR-Codes und ihre Nützlichkeit heute
 - 1.9.3. QR-Anwendungen in der kulturellen Bildung
- 1.10. Apps für virtuelle Museumsbesuche
 - 1.10.1. Apps und Museen
 - 1.10.2. Wir setzen virtuelle Museumsbesuche in die Praxis um
 - 1.10.3. Erstellen von perspektivischen Aktivitäten mit Kunst und diesen Arten von Anwendungen

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

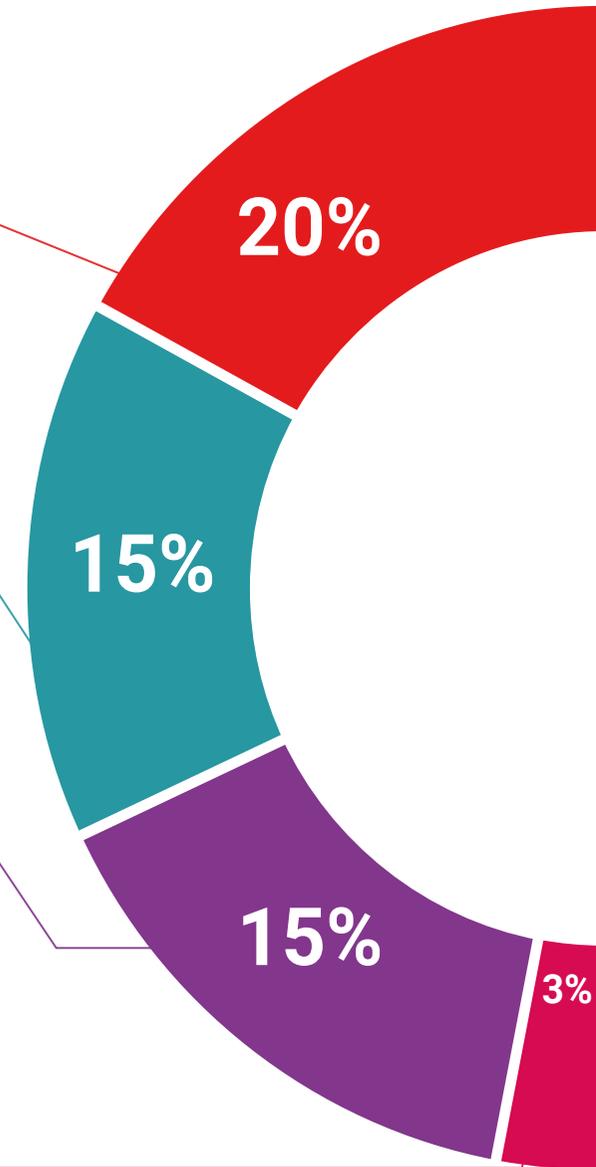
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

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 Kunsterziehung und Digitale Welt 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 Kunsterziehung und Digitale Welt** 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 Kunsterziehung und Digitale Welt**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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 qualitat
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Kunsterziehung und Digitale Welt

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Kunsterziehung und Digitale Welt

