

Universitätskurs

Künstlerische Workshops und Projekte





tech technologische
universität

Universitätskurs Künstlerische Workshops und Projekte

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/bildung/universitatskurs/kunstlerische-workshops-projekte

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

Soziale Kompetenzen, Einfühlungsvermögen oder Solidarität werden dank der Zusammenarbeit bereits in jungen Jahren erworben. Künstlerische Ausdrucksformen bieten Lehrkräften in der Grundschulbildung die wesentlichen Instrumente, um diese Ziele mit den Kindern im Unterricht zu erreichen. Dieses Programm, das zu 100% online durchgeführt wird, vermittelt die verschiedenen Arten und Techniken, die die Welt der Kunst bietet, um sie an die Vielfalt der heutigen Studenten anzupassen. Die interaktiven Multimedialeinhalte, die realen Fälle und das *Relearning*-System werden das Erlernen von Inhalten erleichtern, die für Lehrer in Schulen leicht nutzbar sind.





“

Erstellen Sie gemeinsame Projekte, die Familien und die gesamte Bildungsgemeinschaft einbeziehen. Setzen Sie sie dank dieses Universitätskurses in die Praxis um“

Damit Erwachsene in Zukunft über soziale Kompetenzen und Teamfähigkeit verfügen, müssen sie schon in jungen Jahren lernen. Spiel und Spaß sind Teil dieses ersten Lebensabschnitts. Auf spielerische Art und Weise kann der Lehrer Gewohnheiten schaffen, das Selbstwertgefühl des Kindes stärken oder seine Neugierde fördern. Dieser Universitätskurs in Künstlerische Workshops und Projekte stellt sicher, dass der Grundschullehrer in der Lage ist, diese Fähigkeiten durch die kollektive und aktive Teilnahme der Studenten durch Kunst zu vermitteln und zu fördern.

Dieser Unterricht bringt dem zukünftigen Lehrer die wichtigsten plastischen und visuellen Techniken in einem Lernprozess nahe, der die Reflexion der Kinder, die Beobachtung ihrer Umgebung, den Vergleich, die Darstellung und die Analyse fördert. Die Arbeit der Fachkraft im Klassenzimmer wird dem Kind mehr Freude an der Kunst und am plastischen Ausdruck vermitteln.

Das Programm fördert auch das Lernen der Schüler. Der Online-Modus erleichtert die Verbindung über jedes Gerät mit Internetzugang und ermöglicht es den Studenten, die Unterrichtslast nach eigenem Ermessen zu verteilen. Eine breite Palette an herunterladbaren Multimedia-Ressourcen ergänzt diesen Universitätskurs und hilft dabei, die Karriere voranzutreiben.

Dieser **Universitätskurs in Künstlerische Workshops und Projekte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm 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 Lektionen, 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



Es verändert den Blick der Kinder auf die Kunst. Lassen Sie sie durch künstlerisches Spiel gemeinsam wachsen und Spaß haben“

“

Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten im Klassenzimmer. Veranstalten Sie Workshops und Mal- oder Fotoprojekte, die den künstlerischen Ausdruck Ihrer Studenten fördern“

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 Kunst in all ihren Ausdrucksformen Ihr wichtigstes Werkzeug im Klassenzimmer sein. Erreichen Sie das mit diesem Universitätskurs.

Verwandeln Sie Ihre Idee in einen Theater-, Skulptur- oder Malworkshop. Seien Sie der Lehrer, den sich die Kinder wünschen.



02 Ziele

Der Lehrplan dieses Universitätskurses ermöglicht es den Lehrern in der Grundschulbildung, sich den verschiedenen künstlerischen Techniken zu nähern, um das Lernen in diesem Bereich bei den Schülern von einem frühen Alter an zu fördern. In den sechs Wochen dieses Programms lernen die Lehrkräfte die Rolle der Studenten bei der Durchführung von Aktivitäten kennen, die die Zusammenarbeit, Beobachtung und Erforschung von Kindern im Klassenzimmer fördern. Auf diese Weise kann der Lehrer jedes partizipative Kunstprojekt umsetzen und seine Arbeit als Lehrer verbessern. Die Simulation praktischer und realer Fälle ermöglicht Fortschritte bei der Erreichung der Ziele.





“

Verbessern Sie Ihre Lehrfähigkeiten im Klassenzimmer mit der Fortbildung von TECH. Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein und machen Sie die besten Workshops in Ihrer Schule"



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwerfen, Planen, Durchführen und Bewerten von Lehr- und Lernprozessen, sowohl allein als auch in Zusammenarbeit mit anderen Lehrern und Fachleuten 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





Spezifische Ziele

- Wissen, wie man die verschiedenen Arten und Techniken, die die künstlerische Welt bietet, vermittelt und lehrt
- Kennen der grundlegenden Aufgaben des künstlerischen Schaffens und der Forschung
- Ändern der Einstellung der Studenten gegenüber dem künstlerischen Phänomen

“

Geben Sie Kindern die künstlerischen Werkzeuge an die Hand, die sie brauchen, um mit Neugier und Geselligkeit aufzuwachsen"

03

Struktur und Inhalt

Dieser Lehrplan lässt den Lehrer schon früh in die bildenden Künste eintauchen, um sich dem künstlerischen Phänomen aus verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlichen Zielen zu nähern. Ausgehend von einem allgemeinen Wissen über Kinder und ihr Bedürfnis, sich durch Kunst auszudrücken, erforscht dieser Unterricht auf theoretisch-praktische Weise künstlerische Gestaltungsprojekte und Workshops, die es den Studenten ermöglichen, ihre Einstellung zur Kunst zu ändern und ihre Beziehung zur bildenden Kunst zu verbessern. Alle berücksichtigen immer die unmittelbare Freude der Kinder an der Kunst im Unterricht. Das multimediale Material und die ergänzende Lektüre werden eine grundlegende Unterstützung bei der Erreichung der Ziele der beruflichen Verbesserung von Lehrern im Grundschulbereich sein.



“

Mit diesem Programm können Sie von jedem Gerät mit Internetanschluss und zu jeder Zeit auf Ihren Lehrplan zugreifen. Keine festen Stundenpläne. TECH passt sich Ihnen an”

Modul 1. Künstlerischer Ausdruck bei Kindern

- 1.1. Einführung
 - 1.1.1. Der Zweck der Schaffung von Kindern
 - 1.1.2. Ein unendliches Bedürfnis zu schaffen
 - 1.1.3. Dimensionen des kindlichen Schaffens: Kreativität, Phantasie, Vorstellungskraft, Fantasie, Ästhetik
- 1.2. Kreative Projekte mit dem Ziel der Lehre
 - 1.2.1. Ziel
 - 1.2.2. Arten von Projekten
 - 1.2.3. Der Übergang von der individuellen zur kollektiven Schöpfung
 - 1.2.4. Projekt zur künstlerischen Gestaltung: Merkmale
 - 1.2.5. Die Rolle der Lehrkraft bei der Umsetzung
- 1.3. Illustration
 - 1.3.1. Was ist Illustration?
 - 1.3.2. Ziele der Illustration
 - 1.3.3. Techniken und Themen zur Illustration
 - 1.3.4. Das Bilderbuch
 - 1.3.5. Erstellung eines Illustrationsprojekts
 - 1.3.6. Die Idee in die Praxis umsetzen
 - 1.3.7. Nur Worte und Illustrationen
 - 1.3.8. Die Phasen und Ressourcen unseres Projekts
 - 1.3.9. Bewertungen von Kinderbuchillustrationen
- 1.4. Malen
 - 1.4.1. Einführung
 - 1.4.2. Techniken und Themen für die Malerei
 - 1.4.3. Was ist ein bildnerisches Werk?
 - 1.4.4. Wie bewertet man die Malerei?
- 1.5. Malerei II
 - 1.5.1. Etappen der Malerei
 - 1.5.2. Erstellung eines Malprojekts
 - 1.5.3. Die Idee in die Praxis umsetzen
 - 1.5.4. Wählen Sie zwischen figurativ und abstrakt
 - 1.5.5. Die Phasen und Ressourcen unseres Projekts





- 1.6. Bildhauerei I
 - 1.6.1. Einführung
 - 1.6.2. Was ist Bildhauerei?
 - 1.6.3. Techniken und Themen für die Bildhauerei
- 1.7. Bildhauerei II
 - 1.7.1. Erstellung eines Skulpturenprojekts
 - 1.7.2. Die Idee in die Praxis umsetzen
 - 1.7.3. Auswahl der zu modellierenden Figur
 - 1.7.4. Die Phasen und Ressourcen unseres Projekts
 - 1.7.5. Wie bewerten Sie die Skulptur?
- 1.8. Fotografie
 - 1.8.1. Einführung
 - 1.8.2. Der Übergang zur Transdisziplinarität
 - 1.8.3. Künstlerische Projekte in der Kindheit
 - 1.8.4. Fotografie-Workshops von Natur bis Kultur
- 1.9. Szenografien
 - 1.9.1. Einführung
 - 1.9.2. Szenische Kunst als Inspiration behandelt
 - 1.9.3. Die Phasen des szenografischen Projekts
 - 1.9.4. Theater-Workshop
 - 1.9.5. Weitere Etappen zu entdecken
- 1.10. Ausstellung außerhalb des Klassenzimmers
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Ausstellungen im schulischen Umfeld
 - 1.10.3. Einbeziehung von Familien und der Bildungsgemeinschaft
 - 1.10.4. Phasen für die Erstellung einer Ausstellung
 - 1.10.5. Wie bewertet man das Ausstellungsprojekt?

0?

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.

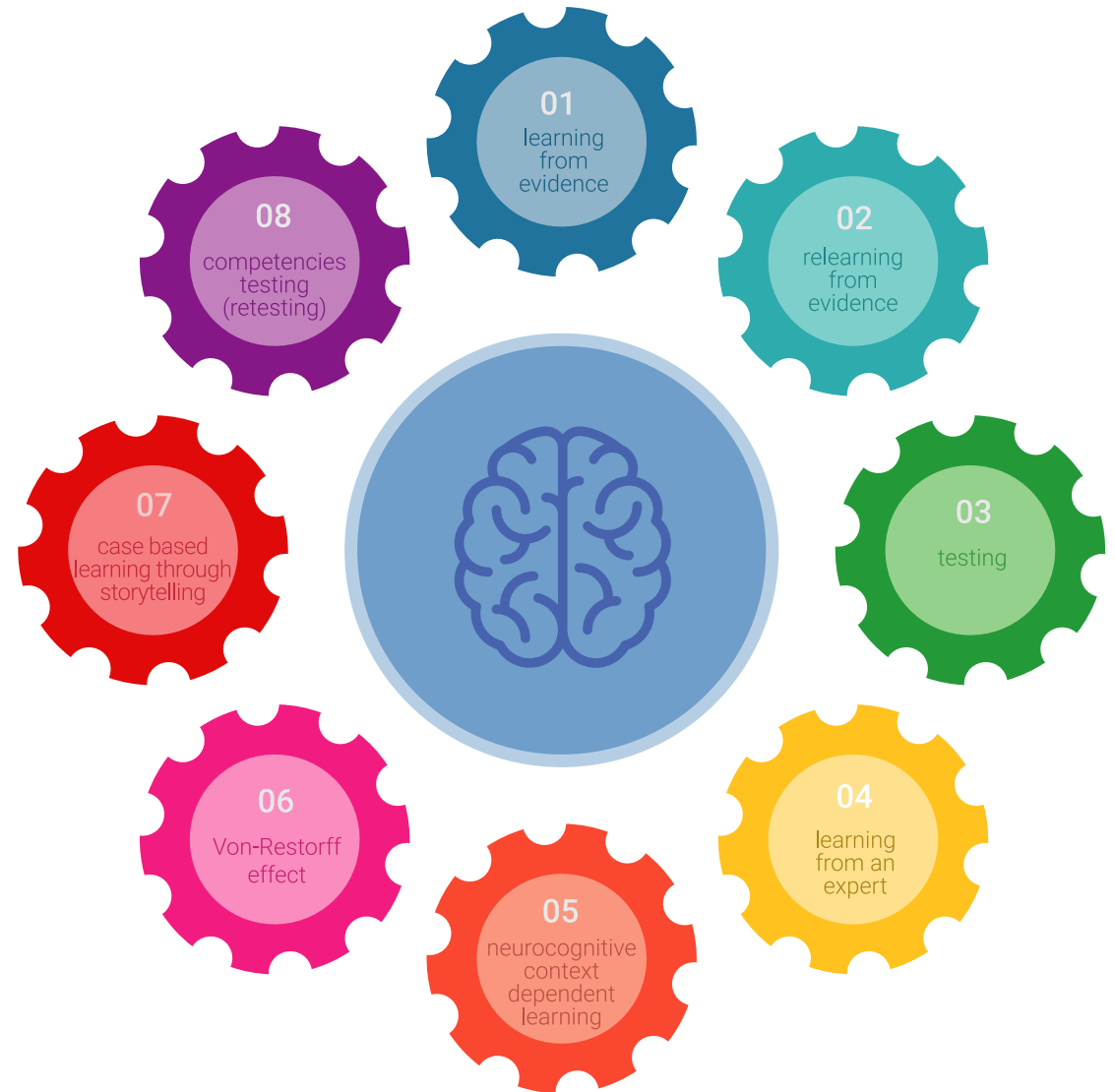


Relearning Methodology

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

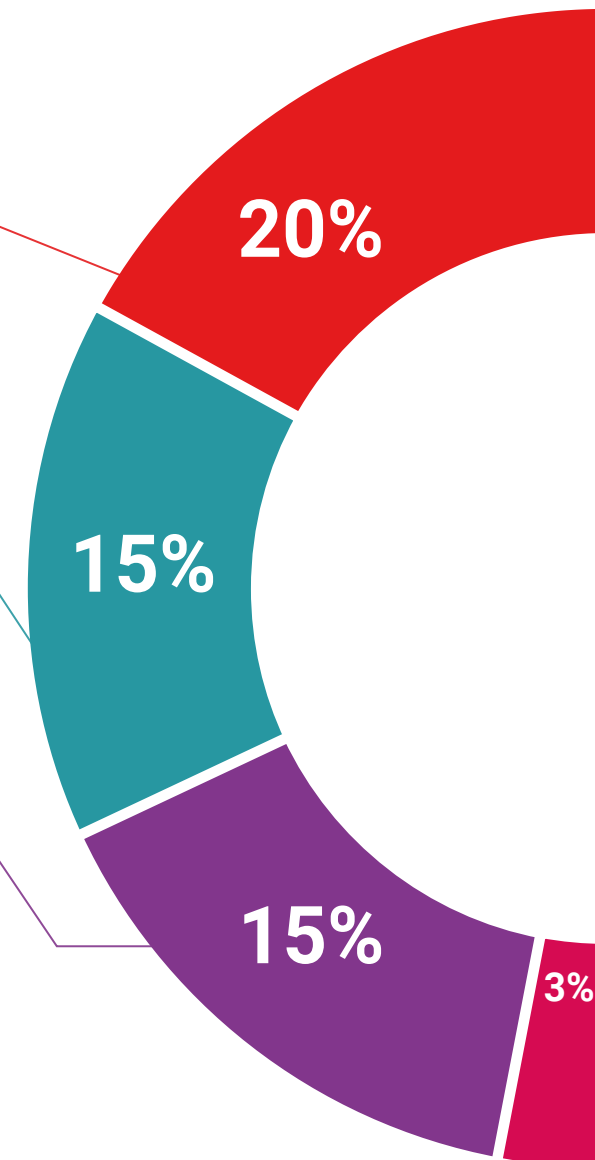
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

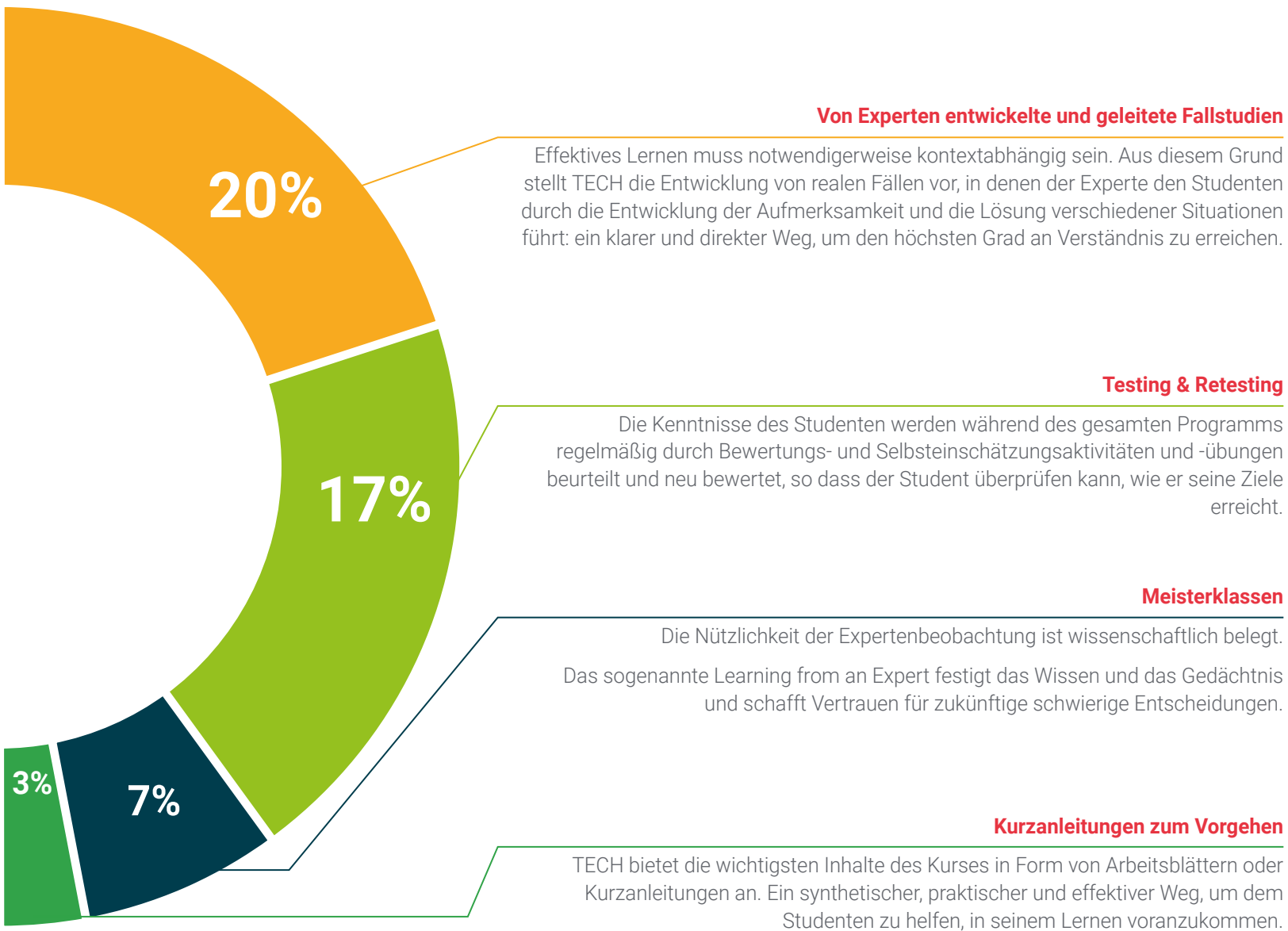
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.





05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Künstlerische Workshops und Projekte 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 Künstlerische Workshops und Projekte** 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 Künstlerische Workshops und Projekte

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 innovativität
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Künstlerische Workshops
und Projekte

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

Universitätskurs

Künstlerische Workshops und Projekte