

# Universitätskurs

## Pädagogische Aspekte der Gamification





## Universitätskurs Pädagogische Aspekte der Gamification

- » 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/padagogische-aspekte-gamification](http://www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/padagogische-aspekte-gamification)

# 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

Die Integration vollständig digitaler Bildungserfahrungen in den Unterricht bedeutet eine Veränderung der traditionellen Lehrmethoden. Diese haben schon lange nicht mehr die gewünschten Ziele erreicht, so dass die Innovation durch die neuesten Technologien, die noch in den Kinderschuhen stecken, ein neues Paradigma eröffnet, an das sich Lehrkräfte anpassen müssen. Aus diesem Grund ist es für Pädagogen unerlässlich, sich mit den pädagogischen Aspekten dieser Art der Einbindung der Schüler in den Bildungszyklus zu befassen, was TECH mit diesem Abschluss unterstreicht. Das Programm befasst sich mit dem Phänomen der Gamification und seiner Pädagogik und ermöglicht es Lehrkräften, ihr Wissen in einem 100%igen Online-Format auf den neuesten Stand zu bringen.





“

*Vertiefen Sie sich in die pädagogischen Aspekte von Gamification, etwas Wesentliches, um es in Ihr Klassenzimmer zu übertragen"*

Die Pädagogik befasst sich mit dem Studium der Erziehung und betrachtet diese als ein soziokulturelles Phänomen, das sich auf die Erkenntnisse anderer Wissenschaften wie Geschichte, Psychologie oder Soziologie stützt. Diese Disziplin leitet das pädagogische Handeln durch Methoden, Handlungsweisen oder Prinzipien, wobei die Elemente je nach Art des Unterrichts variieren.

In einem Kontext, in dem das Bildungswesen mit den neuesten Technologien Schritt hält, ist es unerlässlich, die pädagogischen Aspekte hinter so innovativen Lerntechniken wie Gamification zu verstehen, um die Regeln dieser neuen „Tafel“ zu beherrschen. Dieser Universitätskurs ist die Lösung für dieses Problem. Er vermittelt Pädagogen das nötige Wissen, um die Vorteile und Herausforderungen der Integration von Spielmechanismen in den Unterricht zu verstehen. Sie werden aus erster Hand in diese spielerischen Umgebungen eintauchen, was für ihre Entwicklung zu Experten auf diesem Gebiet unerlässlich ist.

Die Lehrkräfte werden diese „Reise“ durch die kognitiven Prozesse des digitalen und immersiven Lernens mit all ihren Möglichkeiten unternehmen. Das Online-Format des Studiengangs bietet den Studenten die Möglichkeit, von jedem beliebigen Ort aus und in ihrem eigenen Tempo innerhalb der vom Programm vorgegebenen Fristen zu studieren. Mit einem einzigen internetfähigen Gerät haben sie Zugang zu einem großen virtuellen Campus mit unbegrenztem Zugang, wo sie die größte Bibliothek mit interaktiven Ressourcen zum Thema finden.

Dieser **Universitätskurs in Pädagogische Aspekte der Gamification** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten der Pädagogik der Gamification präsentiert 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



*Entdecken Sie die Elemente, die die Art und Weise, wie wir im Klassenzimmer lernen, verändern, um das Interesse Ihrer Schüler zu wecken"*

“

*Untersuchen Sie eingehend alle pädagogischen Aspekte und die Bedeutung von Gamification mit der größten digitalen Bibliothek zu diesem Thema"*

*Ein unverzichtbarer Universitätskurs, der Sie zu der Art von Lehrkraft macht, die von den Schulen bereits gefordert wird.*

*Sie werden die besten Methoden analysieren, um mit Ihren Schülern zu spielen und dabei das Lernen zu bewahren.*

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 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.



# 02 Ziele

Das Programmdesign dieses Universitätskurses zielt darauf ab, den Studenten eine qualitativ hochwertige Weiterbildung in Gamification-Pädagogik zu bieten. Somit beherrschen sie alle psychopädagogischen Aspekte einer Technologie mit enormem Potenzial. Pädagogen, die dieses Programm absolvieren, erhalten eine globale Perspektive auf das Gebiet. Sie versetzen sich in die Lage ihrer Schüler und entdecken, wie Interaktivität und spielerische Formate ihre schulischen Leistungen in ungeahnte Höhen katapultieren können.





“

*Dieses Programm wird Ihnen die Werkzeuge in die Hand geben, mit denen Sie die Leistungen Ihrer Schüler in ungeahnte Höhen katapultieren können"*



## 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, spielbasiertes Lernen und digitale Ressourcen





## Spezifische Ziele

---

- Anwenden des erworbenen Wissens in Bezug auf die direkte und indirekte Bewertung des Lernens mit einer guten theoretischen Grundlage, um jedes Problem zu lösen, das in der Arbeitsumgebung auftauchen kann, und sich an neue Herausforderungen in Bezug auf ihren Studienbereich anpassen
- Integrieren des erworbenen Wissens über Bildungstechnologie sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- Entwickeln von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um die Leistung ihrer Arbeit zu verbessern

“

*Interagieren Sie aus erster Hand mit gamifizierten Umgebungen im Bildungswesen, um zu sehen, warum es kein Zurück mehr gibt"*

# 03

## Kursleitung

Das Dozententeam dieses Programms besteht aus renommierten Experten, die hohe Positionen in Bildungseinrichtungen bekleidet haben und Pioniere bei Gamification-Projekten im Klassenzimmer und im Unternehmensumfeld durch IKT sind. Die Universität hat daher die bestmöglichen Dozenten eingestellt, um die Grundlagen der Gamification zu vertiefen. Dieses Dozententeam wird die Erwartungen der Studenten mehr als erfüllen und ihre Fortschritte im Studium über den virtuellen Campus genau verfolgen.





“

*Experten aus dem IKT-Sektor werden Sie bei der Entwicklung von Gamification-Projekten anleiten und Sie werden Ihr Wissen über deren Pädagogik vertiefen"*

## 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

### 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

### Hr. Illán, Raúl

- ♦ 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

### Hr. 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



**Dr. Fuster García, Carlos**

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit einer Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Sekundarschul- und Hochschullehrer in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor in der Lehrerbildung 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

**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

**Dr. 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

# 04

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte des Universitätskurses in Pädagogische Aspekte der Gamification werden in Form von Videozusammenfassungen, interaktiven Diagrammen, Fachliteratur und anderen audiovisuellen Ressourcen präsentiert, um die Ideen besser zu verinnerlichen und zu visualisieren. Sie folgen der praktischen Methode des *Relearning*, die auf der Wiederholung von Konzepten beruht, damit diese von den Studenten erfolgreich aufgenommen werden können. In dieser pädagogischen Erfahrung, die viel natürlicher ist als die traditionellen, werden die Studenten die Lernprozesse der Gamification, die Rolle der Spiele in der Entwicklung und die verschiedenen technologischen Ressourcen erforschen.



“

*Ein Lehrplan, der Sie auf eine Reise durch den Gamification-basierten Lernprozess mitnimmt und dabei eine globale Perspektive einnimmt"*

## Modul 1. Einrichtung der Tafel: psychopädagogische Aspekte

- 1.1. Lernprozesse
  - 1.1.1. Definition von Lernen
  - 1.1.2. Merkmale des Lernens
- 1.2. Kognitive Prozesse des Lernens
  - 1.2.1. Grundlegende Prozesse
  - 1.2.2. Höhere Prozesse
- 1.3. Kognition und Metakognition beim Lernen
  - 1.3.1. Kognition beim Lernen
  - 1.3.2. Metakognition beim Lernen
- 1.4. Bewertung des Lernens
  - 1.4.1. Direkte Bewertungen
  - 1.4.2. Indirekte Bewertungen
- 1.5. Lernschwierigkeiten
  - 1.5.1. Defizite in den Fähigkeiten
  - 1.5.2. Umweltbedingte Schwierigkeiten
- 1.6. Die Rolle des Spiels in der Entwicklung
  - 1.6.1. Die sozialisierte Rolle des Spiels
  - 1.6.2. Therapeutisches Spiel
- 1.7. Die Rolle des Spiels beim Lernen
  - 1.7.1. Das Erlernen von Wissen
  - 1.7.2. Prozedurales Lernen
- 1.8. Pädagogische Technologie
  - 1.8.1. Schule 4.0
  - 1.8.2. Digitale Fähigkeiten
- 1.9. Technologische Schwierigkeiten
  - 1.9.1. Zugang zur Technologie
  - 1.9.2. Technologische Fähigkeiten
- 1.10. Technologische Ressourcen
  - 1.10.1. Blogs und Foren
  - 1.10.2. YouTube und Wikis





“

*Analysieren Sie die Rolle des Spiels bei der Entwicklung des Unterrichts oder die technologischen Ressourcen, die Ihnen zur Verfügung stehen, um die Referenzlehrkraft an Ihrer Schule zu sein"*

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 Pädagogische Aspekte der Gamification 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 Pädagogische Aspekte der Gamification** 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 Pädagogische Aspekte der Gamification**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **175 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 institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

**Universitätskurs**  
Pädagogische Aspekte  
der Gamification

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

# Universitätskurs

## Pädagogische Aspekte der Gamification

