

Universitätskurs

Programmierung und Umsetzung
von Bildungsprojekten



Universitätskurs

Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten

- » 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/programmierung-umsetzung-bildungsprojekten

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Wie alle anderen Lebensbereiche unterliegt auch das Bildungswesen einem ständigen Wandel. Deshalb ist es wichtig, dass die Dozenten die wichtigsten Strategien für die Planung und Durchführung von Bildungsprojekten in jeder Bildungseinrichtung kennen. Dank dieses Programms können sich die Studenten in diesem Bereich spezialisieren, was sich positiv auf ihre tägliche Arbeit auswirken wird.





“

Steigern Sie Ihre Wettbewerbsfähigkeit und verbessern Sie die Art und Weise, wie Sie Ihren Unterricht gestalten, dank dieses Universitätskurses in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten"

Die Hauptziele des Universitätskurses in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten sind die Förderung und Stärkung der Kompetenzen und Fähigkeiten von Lehrkräften im universitären Bereich unter Berücksichtigung der modernsten Instrumente für die Lehre in diesem Bereich. Auf diese Weise ist der Dozent in der Lage, seinen Studenten die nötige Motivation zu vermitteln, ihr Studium fortzusetzen und sich zur wissenschaftlichen Forschung hingezogen zu fühlen.

Dieser Universitätskurs wird es der Lehrkraft ermöglichen, die grundlegenden Kenntnisse im Bereich des Unterrichts zu überprüfen und zu wissen, wie sie die Studenten in ihrer täglichen Arbeit am besten anleiten und orientieren kann.

Diese Fortbildung zeichnet sich durch seine Ordnung und Aufteilung mit theoretischem Material, angeleiteten praktischen Beispielen in allen Modulen und motivierenden und erklärenden Videos aus. Es ermöglicht eine einfache und klärende Untersuchung der Bildung in universitären Bildungszentren.

Auf diese Weise lernen die Studenten die wichtigsten Bildungsprojekte kennen, die heute an den Universitäten durchgeführt werden, wobei die wichtigsten aktiven Methoden und Techniken berücksichtigt werden, wobei die Innovation eines der wichtigsten Elemente ist.

Dieser **Universitätskurs in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Neuigkeiten zur Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Absolvieren Sie bei uns diesen
Universitätskurs in Programmierung und
Umsetzung von Bildungsprojekten und
steigern Sie Ihre Effektivität im Beruf"*

“

Dieser Universitätskurs ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, um Ihr Wissen über Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten zu aktualisieren"

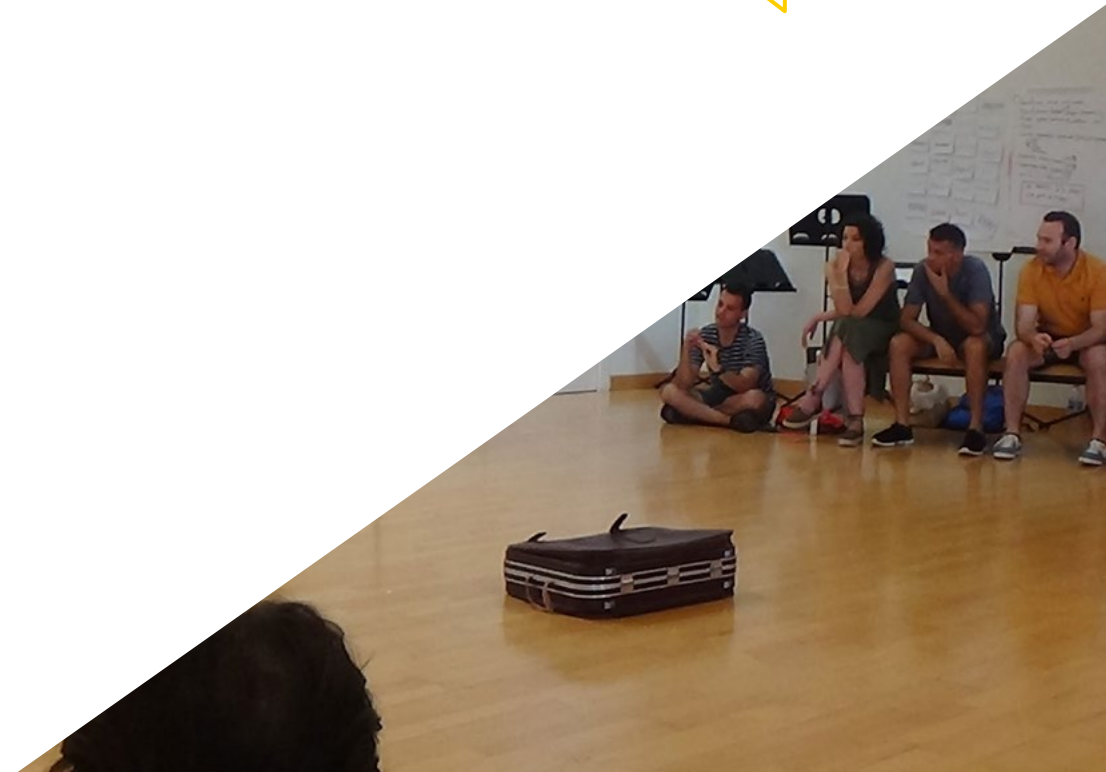
Das Dozententeam setzt sich aus Fachleuten aus dem Bereich der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten zusammen, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung ermöglicht, die auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachleuten versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der Berufspraxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs auftreten. Dazu steht den Fachleuten ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten mit umfangreicher Dozentenerfahrung entwickelt wurde.

Wenn Sie sich mit der besten Lehr- und Multimethodik fortbilden wollen, ist dies Ihre Chance. Zögern Sie nicht, sich unserem Team anzuschließen.

Dieser Universitätskurs ermöglicht es Ihnen, Ihre tägliche Praxis zu verbessern, während Sie Ihren übrigen Aufgaben nachgehen.



02 Ziele

Der Universitätskurs in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten zielt darauf ab, die Leistung der Fachleute, die sich der Lehre widmen, mit den neuesten Fortschritten und Verfahren in diesem Bereich zu erleichtern.



“

Mit diesem Universitätskurs können Sie sich auf die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten spezialisieren und die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet kennenlernen“



Allgemeine Ziele

- ♦ Förderung der Kompetenzen und Fertigkeiten von Hochschuldozenten
- ♦ Kennenlernen der modernsten Instrumente für die Arbeit als Lehrkraft im Hochschulbereich
- ♦ Lernen, wie Studenten motiviert werden können, um ihr Interesse und ihre Motivation zu wecken, ihr Studium fortzusetzen und in den Bereich der Forschung einzusteigen
- ♦ Sich über die Veränderungen im Bildungsbereich auf dem Laufenden halten





Spezifische Ziele

- Erwerb der erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen in einem bestimmten Wissensgebiet
- Erstellung einer detaillierten Studie über das in dem Zentrum durchgeführte Bildungsprojekt
- Informationen über die wichtigsten Arten von Bildungsprojekten sammeln, die auf nationaler und internationaler Ebene entwickelt werden
- Lernen der wichtigsten Aspekte, die bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten berücksichtigt werden müssen

03

Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Experten an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.



“

Die führenden Experten auf dem Gebiet der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten haben sich zusammengetan, um Ihnen die spezialisierteste Fortbildung in diesem Bereich zu bieten"

Leitung



Fr. Jiménez Romero, Yolanda

- ◆ Psychopädagogin und Grundschullehrerin mit Spezialisierung auf Englisch
- ◆ Leitung der Programme für Hochschullehre und Pädagogisches Coaching an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Co-Direktion der Studiengänge Sprachunterricht im Vor- und Grundschulalter, Sprach- und Literaturunterricht im Sekundar- und Abiturbereich, zweisprachiger Unterricht im Sekundar- und Abiturbereich und zweisprachiger Unterricht im Vor- und Grundschulalter an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Co-Direktion und Dozentin des Studiengangs Neurowissenschaften an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Co-Direktion der Studiengänge Emotionale Intelligenz und Berufs- und Studienberatung an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Dozentin im Studiengang Visuelle Fähigkeiten und akademische Leistung an der TECH Technologischen Universität
- ◆ Dozentin im Programm für Hochbegabte und integrative Bildung
- ◆ Masterstudiengang in Psychopädagogik
- ◆ Masterstudiengang in Neuropsychologie der Hochbegabung
- ◆ Masterstudiengang in Emotionaler Intelligenz
- ◆ Praktikerin in Neurolinguistischer Programmierung

Professoren

Hr. Gutiérrez Barroso, César

- ♦ Doktorand in Geschichte. Nationale Universität für Fernunterricht (UNED). November 2018
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte. (Universität von Castilla La Mancha)
- ♦ Masterstudiengang in Multiplen Intelligenzen für die Sekundarstufe (Universität von Alcalá de Henares)

Hr. Pattier Bocos, Daniel

- ♦ Promotion in Pädagogik. Universität Complutense von Madrid. 2017-heute
- ♦ Hochschulabschluss in Grundschulpädagogik. Universität Complutense von Madrid 2010-2014
- ♦ Masterstudiengang in Forschung und Innovation im Bildungswesen UNED

Dr. Valero Moreno, Juan José

- ♦ Landwirtschaftsingenieur. Technische Hochschule für Landwirtschaft. Universität von Kastilien-La Mancha. Albacete, 2000
- ♦ Masterstudiengang in Management der Risikoprävention am Arbeitsplatz, Exzellenz, Umwelt und Unternehmensverantwortung. ESEA-UCJC, 2014. Sevilla

Hr. Romero Monteserín, José María

- ♦ Hochschulabschluss in Lehramt. Universität Complutense von Madrid (2017-2010)
- ♦ Masterstudiengang in Management von Bildungszentren. Universität Antonio de Nebrija (2012)
- ♦ Online-Masterstudiengang für die Ausbildung von Sekundarschullehrern

Hr. Manzano García, Laureano

- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie an der U.A.M. Jahr 1996
- ♦ Hochschulabschluss in Sonderpädagogik an der ESCUNI Jahr 2002
- ♦ Lehrkraft an der IES Victoria Kent. Seit 2012

Hr. Visconti Ibarra, Martin Edgardo

- ♦ Promotion in Erziehungs- und Verhaltenswissenschaften. Universität von Vigo. Seit 2015
- ♦ Hochschulabschluss in Grundschulpädagogik. Fakultät für Erziehungs- und Sportwissenschaften von Pontevedra (2009-2014)

Fr. Álvarez Medina, Nazaret

- ♦ Hochschulabschluss in Psychopädagogik. Offene Universität von Katalonien
- ♦ Hochschulabschluss in Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf die englische Sprache. Universität Camilo José Cela
- ♦ Offizieller Masterstudiengang im Bereich der pädagogischen Behandlung von Diversität

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur des Inhalts wurde von den besten Fachleuten des Sektors für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten entwickelt, die über umfangreiche Erfahrungen und ein anerkanntes Ansehen in der Branche verfügen, was durch die Menge der geprüften, untersuchten und diagnostizierten Fälle bestätigt wird, und die die neuen Technologien für den Unterricht umfassend beherrschen.



“

Dieser Universitätskurs in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”

Modul 1. Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten

- 1.1. Einführung in die Arten von Bildungsprojekten
 - 1.1.1. Was ist ein Bildungsprojekt?
 - 1.1.2. Wozu ist ein Bildungsprojekt gut?
 - 1.1.3. Ursprung des Bildungsprojekts
 - 1.1.4. An dem Bildungsprojekt beteiligte Akteure
 - 1.1.5. Zielgruppe des Bildungsprojekts
 - 1.1.6. Faktoren des Bildungsprojekts
 - 1.1.7. Inhalt des Bildungsprojekts
 - 1.1.8. Zielsetzung des Bildungsprojekts
 - 1.1.9. Ergebnisse des Bildungsprojekts
 - 1.1.10. Abschluss der Bildungsprojekte
- 1.2. Technologische Projekte
 - 1.2.1. Virtuelle Realität
 - 1.2.2. Augmented Reality
 - 1.2.3. Gemischte Realität
 - 1.2.4. Digitale Whiteboards
 - 1.2.5. iPad-oder Tablet-Projekt
 - 1.2.6. Handys im Klassenzimmer
 - 1.2.7. Pädagogische Robotik
 - 1.2.8. Künstliche Intelligenz
 - 1.2.9. E-Learning und Online-Bildung
 - 1.2.10. 3D-Drucker
- 1.3. Methodische Projekte
 - 1.3.1. Gamification
 - 1.3.2. Spielbasierte Bildung
 - 1.3.3. *Flipped Classroom*
 - 1.3.4. Projektbasiertes Lernen
 - 1.3.5. Problemorientiertes Lernen
 - 1.3.6. Denkbasiertes Lernen
 - 1.3.7. Kompetenzbasiertes Lernen
 - 1.3.8. Kooperatives Lernen
 - 1.3.9. *Design Thinking*
 - 1.3.10. Montessori-Methodik
 - 1.3.11. Musikpädagogik
 - 1.3.12. Pädagogisches Coaching
- 1.4. Werte Projekte
 - 1.4.1. Emotionale Erziehung
 - 1.4.2. Projekte gegen Mobbing
 - 1.4.3. Projekte zur Unterstützung von Verbänden
 - 1.4.4. Friedensprojekte
 - 1.4.5. Projekte zur Förderung der Nichtdiskriminierung
 - 1.4.6. Projekte der Solidarität
 - 1.4.7. Projekte gegen geschlechtsspezifische Gewalt
 - 1.4.8. Projekte zur Eingliederung
 - 1.4.9. Interkulturelle Projekte
 - 1.4.10. Projekte zur Koexistenz
- 1.5. Evidenzbasierte Projekte
 - 1.5.1. Einführung in evidenzbasierte Projekte
 - 1.5.2. Vorläufige Analyse
 - 1.5.3. Festlegung des Ziels
 - 1.5.4. Wissenschaftliche Forschung
 - 1.5.5. Wahl des Projekts
 - 1.5.6. Lokale oder nationale Kontextualisierung
 - 1.5.7. Durchführbarkeitsstudie
 - 1.5.8. Evidenzbasierte Projektdurchführung
 - 1.5.9. Follow-up des evidenzbasierten Projekts
 - 1.5.10. Bewertung des evidenzbasierten Projekts
 - 1.5.11. Veröffentlichung der Ergebnisse

- 1.6. Künstlerische Projekte
 - 1.6.1. LOVA (Oper als Lernmittel)
 - 1.6.2. Theater
 - 1.6.3. Musik-Projekte
 - 1.6.4. Chor und Orchester
 - 1.6.5. Projekte zur Infrastruktur des Zentrums
 - 1.6.6. Projekte der visuellen Künste
 - 1.6.7. Projekte der plastischen Künste
 - 1.6.8. Projekte für dekorative Kunst
 - 1.6.9. Straßenprojekte
 - 1.6.10. Projekte zur Förderung der Kreativität
- 1.7. Sprachprojekte
 - 1.7.1. Hochschulinterne Projekte zum Eintauchen in die Sprache
 - 1.7.2. Projekte zum Eintauchen in die Lokalsprache
 - 1.7.3. Projekte zum Eintauchen in internationale Sprachen
 - 1.7.4. Phonetik-Projekte
 - 1.7.5. Konversations-Assistenten
 - 1.7.6. Einheimische Lehrkräfte
 - 1.7.7. Vorbereitung auf offizielle Sprachprüfungen
 - 1.7.8. Projekte, die zum Sprachenlernen motivieren
 - 1.7.9. Projekte austauschen
- 1.8. Exzellenz-Projekte
 - 1.8.1. Förderung der persönlichen Exzellenz
 - 1.8.2. Stärkung der institutionellen Exzellenz
 - 1.8.3. Verbesserung der Exzellenz von Alumni
 - 1.8.4. Zusammenarbeit mit renommierten Einrichtungen
 - 1.8.5. Wettbewerbe und Auszeichnungen
 - 1.8.6. Projekte für externe Evaluierungen
 - 1.8.7. Verbindung mit Unternehmen
 - 1.8.8. Projekte für Spitzenleistungen in Kultur und Sport
 - 1.8.9. Werbung
- 1.9. Andere Innovationsprojekte
 - 1.9.1. *Bildung im Freien*
 - 1.9.2. Youtuber und Influencer
 - 1.9.3. Mindfulness
 - 1.9.4. Peer-Mentoring
 - 1.9.5. RULER-Methode
 - 1.9.6. Schulgärten
 - 1.9.7. Lerngemeinschaft
 - 1.9.8. Demokratische Schule
 - 1.9.9. Frühe Stimulation
 - 1.9.10. Ecken zum Lernen
- 1.10. Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
 - 1.10.1. Situationsanalyse
 - 1.10.2. Ziel
 - 1.10.3. DAFO-Analyse
 - 1.10.4. Ressourcen und Materialien
 - 1.10.5. Programmierung des Bildungsprojekts
 - 1.10.6. Umsetzung des Bildungsprojekts
 - 1.10.7. Bewertung des Bildungsprojekts
 - 1.10.8. Umstrukturierung des Bildungsprojekts
 - 1.10.9. Institutionalisierung des Bildungsprojekts
 - 1.10.10. Verbreitung des Bildungsprojekts

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 aufgibt 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 ein Fachmann 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 Erzieher, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundfesten 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 eingeführt”

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Die Lehrer, 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 Methodik

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 Lehrer 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 ausgebildet. 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 Fachlehrkräften, 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



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 maximaler Strenge, erklärt und detailliert für Ihre Assimilation und Ihr 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.

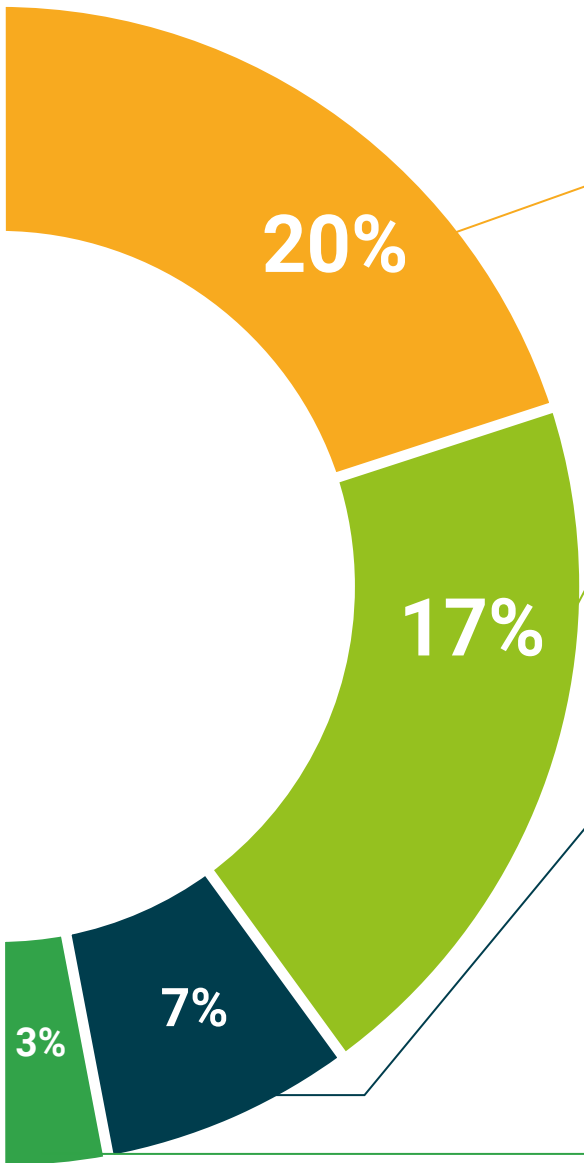
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Von Experten geleitete und von Fachleuten durchgeführte Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studierenden durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Leitfäden für Schnellmaßnahmen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um den Studierenden zu helfen, in ihrem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten** 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 Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Programmierung und Umsetzung
von Bildungsprojekten

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

Universitätskurs

Programmierung und Umsetzung
von Bildungsprojekten

