

Universitätskurs

Unterricht für Schüler
des Digitalen Zeitalters





tech technologische
universität

Universitätskurs Unterricht für Schüler des Digitalen Zeitalters

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/bildung/universitatskurs/unterricht-schuler-digitalen-zeitalters

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 Art und Weise, wie in den Schulen unterrichtet wird, bedarf seit langem dringend einer Modernisierung. Die Zeiten, in denen sich die Ressourcen der Schule auf eine Tafel und Bücher beschränkten, sind vorbei. Heute stehen den Lehrkräften dank des technologischen Fortschritts eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung. Wie ihre Schüler müssen auch sie offen sein und sich an die Formate des digitalen Zeitalters anpassen. Aus diesem Grund bietet ihnen dieser Studiengang der TECH ein hohes Bildungsniveau, das es ihnen ermöglicht, sich eingehend mit den interaktiven Werkzeugen zu befassen, die auf dem Vormarsch sind und die Qualität der von ihnen unterrichteten Inhalte verbessern werden. Darüber hinaus können sie die Weiterbildung zu 100% online absolvieren und mit ihrer Lehrtätigkeit kombinieren.





“

*Ein Universitätskurs zur Aktualisierung
der Kenntnisse und zur Orientierung
im digitalen Bildungszeitalter”*

Es hat sich gezeigt, dass die Dynamisierung des Unterrichts der beste Weg ist, um die Studenten einzubinden und ihr Interesse am Lernprozess zu steigern. Im heutigen technologischen Kontext müssen diese Techniken jedoch weit über das Stellen von Fragen, die Ermutigung der Studenten, sich gegenseitig kennen zu lernen, oder audiovisuelle Präsentationen hinausgehen.

In diesem Sinne ist es klar, dass die Digitalisierung der Gewohnheiten junger Menschen diese anspruchsvoller in Bezug auf die Art und Weise macht, wie sie im Klassenzimmer unterrichtet werden. Daher muss die Leistung der Lehrkräfte durch die neuesten IT-Tools unterstützt werden, die das Lernen in der Gruppe und die Interaktivität fördern. Es besteht ein breiter Konsens darüber, dass diese Methoden, die spielerische Elemente enthalten, zu den besten Ergebnissen in Bezug auf die schulischen Leistungen der Schüler führen.

Ein Grund mehr für Pädagogen, ihren Schülern digitale Kompetenzen zu vermitteln, und TECH unterstützt sie dabei mit einem Programm, das alles bietet, was sie brauchen. Der Universitätskurs in Unterricht für Schüler des Digitalen Zeitalters bereitet Sie umfassend auf die Elemente der digitalen Schule vor und bringt Ihre Unterrichtsmethoden mit Hilfe der weltweit größten Online-Universität auf den neuesten Stand.

Diese wertvolle Fortbildung bietet Pädagogen alle Möglichkeiten, die sie benötigen, um den Kurs zu absolvieren, während sie weiterhin unterrichten. Das bequeme Online-Format ermöglicht es ihnen, den Kurs von jedem beliebigen Ort aus zu absolvieren und ihre Unterrichtszeit zu verwalten. Darüber hinaus können sie die hohen Bildungsstandards von TECH aus erster Hand erleben und vom größten virtuellen Campus in diesem Bereich profitieren, der mit modernsten Ressourcen zur Verbesserung des Lernerlebnisses ausgestattet ist.

Dieser **Universitätskurs in Unterricht für Schüler des Digitalen Zeitalters** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Unterrichten mit digitalen Tools vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren praktischen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Zeigen Sie Ihren Schülern und Studenten mit diesem Universitätskurs die Stärke Ihrer digitalen Fähigkeiten"

“

Durch problemorientiertes Lernen werden Sie sich in anspruchsvolle Situationen der beruflichen Praxis vertiefen, um auf alle Herausforderungen der Zukunft eine Antwort zu haben"

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.

Erhalten Sie unbegrenzten Zugang zu den interaktiven Ressourcen des Virtuellen Campus und werden Sie Herr Ihres eigenen Lernens.

Gestalten Sie Ihr Klassenzimmer mit interaktiven Tools um und leiten Sie in Ihrem Bildungszentrum den Übergang zur Digitalen Schule ein.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses ist nichts anderes als die Weiterbildung von Pädagogen in Tools, die sie erfolgreich in das neue digitale Bildungszeitalter integrieren. Das Programm zielt darauf ab, Lehrkräfte umfassend zu spezialisieren, damit sie ihre Vielseitigkeit im Klassenzimmer unter Beweis stellen und sich in der digitalen Umgebung auszeichnen können, indem sie einen Maßstab für die Entwicklung spielerischer und interaktiver Formate setzen. Eine Vorbereitung, die in einigen Jahren die Norm im Klassenzimmer sein wird, so dass die Lehrkräfte, die diesen Abschluss machen, Pioniere sein werden.





“

Verwandeln Sie Ihren Unterricht in faszinierende Geschichten und entwickeln Sie Spiele, um Ihre Schüler einzubeziehen"



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

- Erstellen von Inhalten in EdPuzzle
- Erstellen von Aufgaben in EdPuzzle
- Verwenden von Designtools für die Produktion von *Print and Play*-Spielen
- Einen Youtube-Kanal erstellen und verwalten
- Erstellen und Verwalten eines Podcasts
- Kennen der verschiedenen digitalen Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
- Erstellen innovativer Multimedia-Inhalte für den Unterricht



Ein Dozententeam, das sich auf Gamification und IKT spezialisiert hat, wird Sie dabei unterstützen, die Ziele des Universitätskurses vollständig zu erreichen"

03

Kursleitung

Lehrkräfte, die an diesem Universitätskurs teilnehmen, werden dank des Unterrichts eines außergewöhnlichen Dozententeams, das in diesem Bereich Maßstäbe setzt, den erfolgreichen Übergang in das digitale Zeitalter sicherstellen. Es handelt sich um ein multidisziplinäres Dozententeam, das sich im Bildungsbereich zusammengefunden hat, um seine Talente in den Dienst digitaler Projekte im Zusammenhang mit Gamification und neuen interaktiven Erzählungen zu stellen. Ihre Lektionen und Ratschläge an die Studenten sind der Beginn ihrer beruflichen Laufbahn.



A close-up photograph of a person's hand holding a smartphone. The hand is positioned on the left side of the frame, with the thumb and index finger visible. The phone's screen is partially visible at the bottom left. The background is a dark grey gradient. The overall image is split diagonally into a dark red upper right and a white lower left section.

“

Renommierete Pädagogen, die erfolgreiche Gamification-Strategien im Klassenzimmer und in Unternehmen entwickelt haben, werden Ihre Karriere starten"

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

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

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

Fr. López Gómez, Virginia

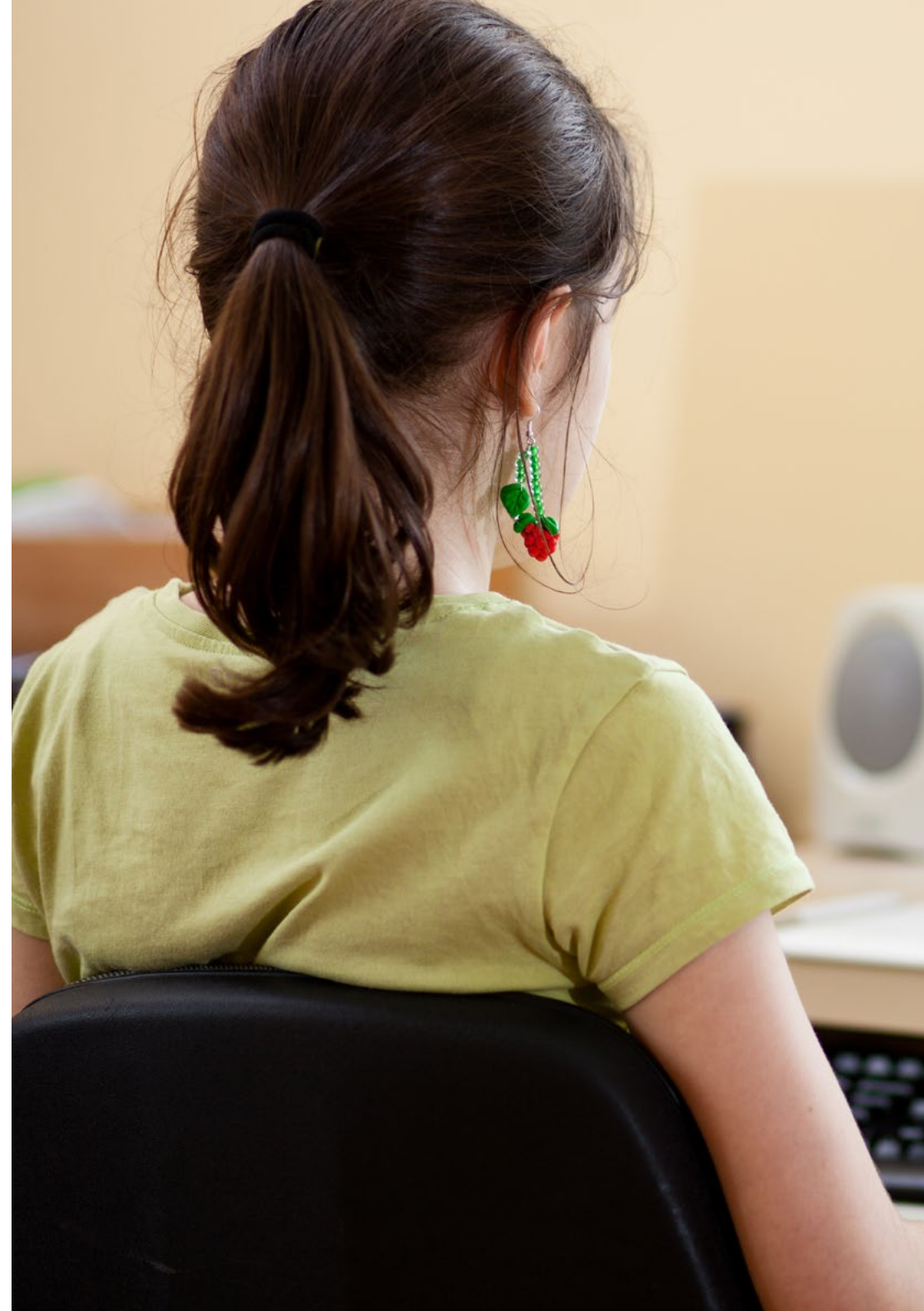
- ♦ Ausbilderin-Expertin für aktive Methoden und digitale Werkzeuge
- ♦ Gründerin von Serendipia Educativa, einer Forschungs- und Bildungsgruppe
- ♦ Mitgründerin von Equipo Talentos, spezialisiert auf Schulungen zu Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen
- ♦ Lehrkraftausbilderin für die Gemeinschaft 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

Fr. Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Historikerin mit Spezialisierung auf Kulturerbe
- ♦ Historikerin im Italienischen Ministerium für Kulturerbe, Kulturelle Aktivitäten und Tourismus
- ♦ Referentin bei Kongressen und Fachkonferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Geschichte der Spanischen Monarchie an der Universität Complutense von Madrid

Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Schriftsteller und Dozent
- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Vorschul-, Grundschul- und Sonderpädagogik der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Direktor der Santo Domingo Schule für Kinder, Grund- und weiterführende Schulen 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





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

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

04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Studiengangs enthält alle wesentlichen Elemente für die Lehrkräfte der Zukunft. Nach einer Analyse des Profils von Schülern des digitalen Zeitalters werden kooperative Lerntechniken, interaktives Erzählen und Methoden zur Verbesserung des *Feedbacks* im Unterricht eingehend untersucht. Damit nicht genug, wird die Notwendigkeit eines Umdenkens in der Bildung reflektiert, das TPACK-Modell untersucht und Formate, die Kreativität und Kommunikation fördern, wie z. B. Videospiele, hervorgehoben.





“

Ein Programm, das nichts auslässt, um Ihnen einen umfassenden Überblick über die digitalen Werkzeuge zu geben, die Sie für Ihren Erfolg benötigen"

Modul 1. Neue Zeiten, neue Schüler

- 1.1. Neue Zeiten, neue Schüler
 - 1.1.1. Virtualität und Grenzen der Schüler im digitalen Zeitalter
 - 1.1.2. PISA als Maßstab für Bildung heute
 - 1.1.3. Andere aktuelle Bildungsmaßstäbe
- 1.2. Dass sie kompetent, aber auch glücklich sein sollten
 - 1.2.1. Digitale Kompetenz als transversale Achse des Lernens
 - 1.2.2. Dimensionen der digitalen Kompetenz
 - 1.2.3. Wenn wir bei Google nach Glück suchen, werden wir es nicht finden
- 1.3. Aktive und autonome Schüler
 - 1.3.1. Projektbasiertes Lernen im digitalen Kontext
 - 1.3.2. Andere aktive Methoden
 - 1.3.3. Autonomes Lernen im 21. Jahrhundert
- 1.4. Allein schaffst du es nicht, aber mit Freunden schon
 - 1.4.1. Schlüsselemente des kooperativen Lernens im digitalen Kontext
 - 1.4.2. Google Suite für kooperatives Lernen
- 1.5. Kreative und kommunikative Schüler
 - 1.5.1. Digitales Geschichtenerzählen
 - 1.5.2. Audiovisuelles Format
 - 1.5.3. *Flipped Classroom*
- 1.6. Haben unsere Schüler genug Anreize?
 - 1.6.1. Ressourcen, um die gleiche Sprache wie die Schüler zu sprechen
 - 1.6.2. Gute Nutzung des interaktiven Whiteboards
 - 1.6.3. Projizieren oder nicht projizieren, das ist hier die Frage
- 1.7. Feinde der Langeweile
 - 1.7.1. Wettbewerbe und Herausforderungen
 - 1.7.2. Charaktere, Handlungen und Macht
- 1.8. Mögen, teilen, kommentieren
 - 1.8.1. Soziale Netzwerke
 - 1.8.2. Soziale Lernumgebungen und Gamification-Plattformen



- 1.9. *Feedback* geben
 - 1.9.1. Kompetenzbasierte Bewertung
 - 1.9.2. Selbstbeurteilung und Co-Bewertung
 - 1.9.3. Gamifizierte Hetero-Bewertung
- 1.10. Spielbare Demos
 - 1.10.1. Im Unterricht
 - 1.10.2. Zu Hause
 - 1.10.3. Brettspiele

Modul 2. Die Lehrkraft in der digitalen Schule

- 2.1. Bildung neu denken: Auf dem Weg in die globale Gesellschaft von 2030
 - 2.1.1. Welche Bildung brauchen wir für das 21. Jahrhundert?
 - 2.1.2. Bildung für globale Bürgerschaft
 - 2.1.3. Die Rolle der Digitalisierung in Schulen
 - 2.1.4. Herausforderungen und Ziele der Bildung im 21. Jahrhundert
- 2.2. Digitale Kompetenz im Unterricht
 - 2.2.1. Kompetent in Sachen Bildung sein
 - 2.2.2. Digitale Bildungstechnologie
 - 2.2.3. Modelle der IKT-Verteilung in Schulen
 - 2.2.4. Digitale Kompetenz im Unterricht
- 2.3. Die Lehrkraftfortbildung in der digitalen Schule
 - 2.3.1. Lehrkraftfortbildung: ein kurzer Überblick über den Stand der Technik
 - 2.3.2. Die Rolle der Lehrkraft im 21. Jahrhundert
 - 2.3.3. Lehrkraftkompetenzen in der digitalen Schule
 - 2.3.4. Digitales Kompetenzportfolio für Lehrkräfte
- 2.4. Die Ineffizienz der einsamen Lehrkraft
 - 2.4.1. Das Bildungsprojekt und das Lehrplanprojekt
 - 2.4.2. Die Kultur der Arbeitsgruppen
 - 2.4.3. Technologie im Dienste der kooperativen Arbeit: Management, Ausbildung und Zusammenarbeit
- 2.5. TPACK: ein Modell für die Lehrkraft von heute
 - 2.5.1. TPACK-Modell
 - 2.5.2. Arten von Wissen für die Anwendung des TPACK-Modells
 - 2.5.3. Umsetzung des TPACK-Modells
- 2.6. Kreative und kommunikative Materialien
 - 2.6.1. Digitales Geschichtenerzählen im Klassenzimmer
 - 2.6.2. Digitale Bücher in der Schule
 - 2.6.3. Offene Bildungsressourcen erstellen
 - 2.6.4. Gedanken und Ideen visualisieren
 - 2.6.5. Video-Geschichtenerzählen
 - 2.6.6. Das Videospiel
- 2.7. Bewertung im digitalen Zeitalter
 - 2.7.1. Auf dem Weg zu einer authentischen Bewertung des Lernens
 - 2.7.2. Beiträge der Technologie zur Bewertung
 - 2.7.3. Bewertungsinstrumente mit Hilfe von Bildungstechnologie
 - 2.7.4. Bewertung mit elektronischer Rubrik
- 2.8. Digitale Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
 - 2.8.1. Einführung in virtuelle Plattformen in der Bildung
 - 2.8.2. Pädagogische Dimensionen des virtuellen Klassenzimmers
 - 2.8.3. Didaktische Planung eines virtuellen Klassenzimmers
 - 2.8.4. Plattformen für die Einrichtung eines virtuellen Klassenzimmers
- 2.9. Familie und Schule: Überwindung der digitalen Kluft
 - 2.9.1. Die Rolle der Familie in der digitalen Schule
 - 2.9.2. Die Bedeutung von Beziehungen in der Erziehung
 - 2.9.3. Plattformen für die Kommunikation zwischen Familie und Schule
- 2.10. Ressourcen für den Unterricht im Wissenszeitalter
 - 2.10.1. Denken lehren über den Lehrplan hinaus
 - 2.10.2. Blooms Taxonomie für das digitale Zeitalter
 - 2.10.3. Die Integrierte Unterrichtseinheit als Planungsinstrument
 - 2.10.4. Neugestaltung der Prüfung als Bewertungsinstrument

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 Unterricht für Schüler des Digitalen Zeitalters 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 Unterricht für Schüler des Digitalen Zeitalters** 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 Unterricht für Schüler des Digitalen Zeitalters**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Unterricht für Schüler
des Digitalen Zeitalters

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Unterricht für Schüler
des Digitalen Zeitalters

