

Weiterbildender Masterstudiengang

Digitale Bildung und
neue Lehrmodelle



Weiterbildender Masterstudiengang Digitale Bildung und neue Lehrmodelle

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 Jahre
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/weiterbildender-masterstudiengang/weiterbildender-masterstudiengang-digitale-bildung-neue-lehrmodelle

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 22

06

Methodik

Seite 38

07

Qualifizierung

Seite 46

01

Präsentation

Neue Technologien sind in unserem Leben immer präsenter und können in praktisch jedem Bereich eingesetzt werden. Für den Unterricht haben die technologischen Hilfsmittel einen großen Fortschritt bedeutet, da sie eine wesentliche Ergänzung des Lehr- und Lernprozesses darstellen. Es ist daher unerlässlich, dass der Lehrer in der neuesten Bildungstechnologie und in allen Aspekten des digitalen Lernens spezialisiert ist.



“

Lehrer müssen ihre digitalen Fähigkeiten aktualisieren, um in ihrem Beruf voranzukommen. In diesem weiterbildenden Masterstudiengang geben wir Ihnen die Schlüssel zur digitalen Bildung in einer intensiven und vollständigen Spezialisierung"

Dieser weiterbildender Masterstudiengang bietet eine praktische und umfassende Vision der Anwendung neuer Technologien im Bildungswesen, von den grundlegendsten Werkzeugen bis hin zur Entwicklung digitaler Lehrkompetenzen. Dies ist ein Fortschritt gegenüber den äußerst theoretischen Programmen, die sich auf den Unterricht im physischen Klassenzimmer konzentrieren und die sich nicht eingehend mit dem Einsatz von Technologie im pädagogischen Kontext befassen, ohne dabei die Rolle der pädagogischen Innovation zu vergessen.

Diese Vision ermöglicht ein besseres Verständnis der Funktionsweise von Technologie auf verschiedenen Bildungsebenen, so dass die Fachleute je nach ihren Interessen verschiedene Optionen für deren Anwendung in ihrem Beruf haben.

Dieser weiterbildender Masterstudiengang befasst sich mit den Studien, die erforderlich sind, um sich auf digitale Bildung und neue Lehrmodelle für diejenigen zu spezialisieren, die in die Welt des Lehrens einsteigen wollen. All dies wird aus einer praktischen Perspektive und mit einem Schwerpunkt auf den innovativsten Aspekten in diesem Bereich angeboten.

Der Kurs wird auch digitale Kompetenzen für Lehrer aufbauen, lernen, wie man Teamarbeit einsetzt, die Aufmerksamkeit für die Vielfalt der Schüler mit individueller Betreuung und wie man Ziele und Lehr-Lern-Prozesse durch das *Flipped Classroom*-Modell organisiert, plant, verwaltet und evaluiert, was alles die im Klassenzimmer verbrachte Zeit mit aktiven Methoden verbessern, erhöhen und besser nutzen wird.

Während dieser Spezialisierung wird der Student mit allen aktuellen Ansätzen zur Bewältigung der verschiedenen Herausforderungen seines Berufs vertraut gemacht. Ein Schritt auf hohem Niveau, der nicht nur beruflich, sondern auch persönlich zu einem Verbesserungsprozess wird.

Diese Herausforderung ist eine derjenigen, die wir bei TECH als soziales Engagement annehmen: hochqualifizierte Fachkräfte dabei zu unterstützen, sich zu spezialisieren und ihre persönlichen, sozialen und beruflichen Kompetenzen im Laufe ihrer Fortbildung zu entwickeln.

Wir werden Ihnen nicht nur das theoretische Wissen vermitteln, das wir anbieten, sondern Ihnen auch eine andere Art des Studierens und Lernens zeigen, die organischer, einfacher und effizienter ist. Wir werden daran arbeiten, Sie zu motivieren und in Ihnen eine Leidenschaft für das Lernen zu wecken. Wir werden Sie zum Nachdenken anregen und kritisches Denken entwickeln.

Dieser weiterbildende Masterstudiengang wurde entwickelt, um Ihnen das spezifische Wissen dieser Disziplin auf intensive und praktische Weise zu vermitteln. Es ist von großem Wert für jede Fachkraft.

Da es sich außerdem um eine 100%ige Online-Spezialisierung handelt, entscheidet der Student selbst, wo und wann er studiert. Es gibt keine festen Stundenpläne und keine Notwendigkeit, zum Klassenzimmer zu kommen, was es einfacher macht, Beruf und Familie zu vereinbaren.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Digitale Bildung und neue Lehrmodelle** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Neueste Technologie in der Online-Lehrsoftware
- ♦ Intensiv visuelles Lehrsystem, unterstützt durch grafische und schematische Inhalte, die leicht zu erfassen und zu verstehen sind
- ♦ Entwicklung von Fallstudien, die von aktiven Experten vorgestellt werden
- ♦ Hochmoderne interaktive Videosysteme
- ♦ Durch Telepraxis unterstützter Unterricht
- ♦ Ständige Aktualisierung und Recycling-Systeme
- ♦ Selbstgesteuertes Lernen: Vollständige Kompatibilität mit anderen Berufen
- ♦ Praktische Übungen zur Selbstbeurteilung und Überprüfung des Gelernten
- ♦ Hilfsgruppen und Bildungssynergien: Fragen an den Experten, Diskussions- und Wissensforen
- ♦ Kommunikation mit der Lehrkraft und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss
- ♦ Die Datenbanken mit ergänzenden Unterlagen sind auch nach dem Kurs ständig verfügbar



Eine Spezialisierung auf hohem wissenschaftlichem Niveau, unterstützt durch eine moderne technologische Umsetzung und die Lehrerfahrung der besten Fachleute"

“

Eine Spezialisierung, die für Fachleute geschaffen wurde, die nach Exzellenz streben, und die es Ihnen ermöglicht, neue Fähigkeiten und Strategien auf fließende und effektive Weise zu erwerben"

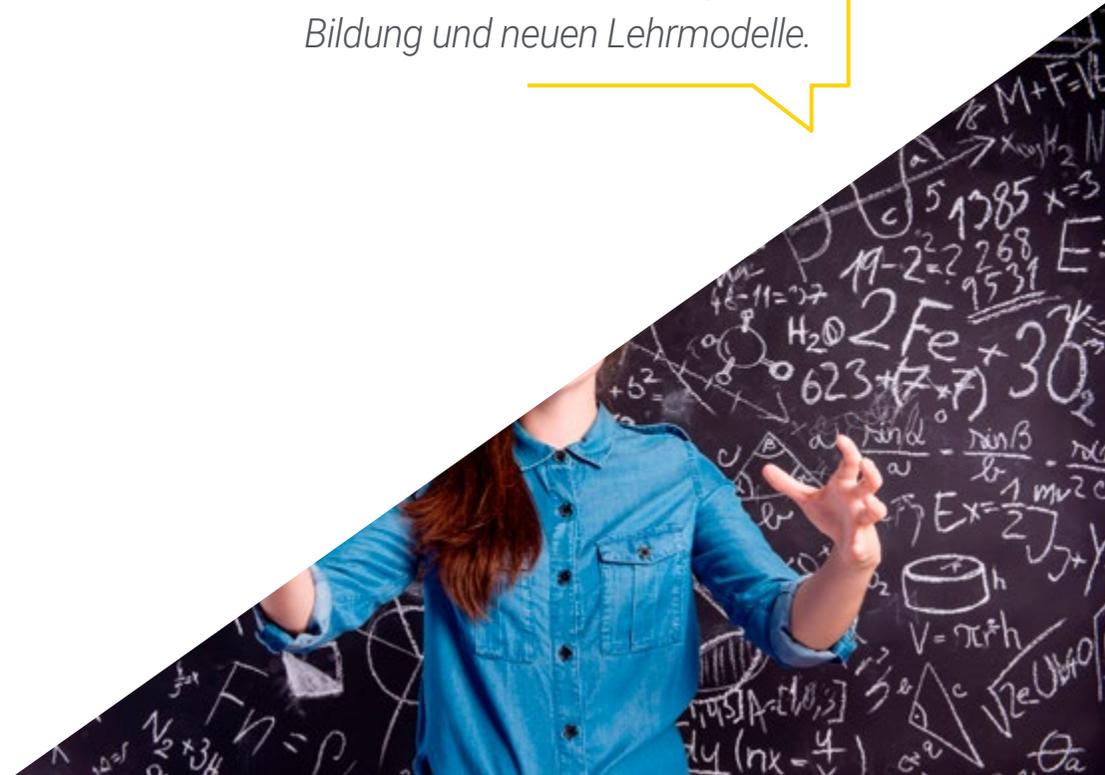
Unser Lehrkörper setzt sich aus berufstätigen Fachleuten zusammen. So stellen wir sicher, dass wir Ihnen die von uns angestrebte aktuelle Fortbildung bieten können. Ein multidisziplinärer Kader von Fachleuten, die in verschiedenen Umgebungen vorbereitet und erfahren sind, die das theoretische Wissen effizient erarbeiten, aber vor allem das praktische Wissen aus ihrer eigenen Erfahrung in den Dienst der Spezialisierung stellen.

Diese Beherrschung des Themas wird durch die Wirksamkeit der methodischen Gestaltung dieses weiterbildenden Masterstudiengangs ergänzt. Es wurde von einem multidisziplinären Team von *E-Learning*-Experten entwickelt und integriert die neuesten Fortschritte in der Bildungstechnologie. Auf diese Weise werden Sie mit einer Reihe bequemer und vielseitiger Multimedia-Tools studieren können, die Ihnen die operativen Fähigkeiten vermitteln, die Sie für Ihre Spezialisierung benötigen.

Das Programm basiert auf problemorientiertem Lernen: ein Ansatz, der Lernen als einen eminent praktischen Prozess begreift. Um dies aus der Ferne zu erreichen, werden wir die Telepraxis nutzen. Mit Hilfe eines innovativen interaktiven Videosystems und dem *Learning from an Expert* werden Sie in der Lage sein, sich das Wissen so anzueignen, als ob Sie das Szenario, das Sie gerade lernen, selbst erleben würden. Ein Konzept, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte auf realistischere und dauerhaftere Weise zu integrieren und zu fixieren.

Ein tiefes und vollständiges Eintauchen in die Strategien und Ansätze der digitalen Bildung und neuen Lehrmodelle.

Ein tiefes und vollständiges Eintauchen in die Strategien und Ansätze der digitalen Bildung und neuen Lehrmodelle.



02 Ziele

Unser Ziel ist es, hochqualifizierte Fachkräfte für die Berufspraxis fortzubilden. Ein Ziel, das im Übrigen global durch die Förderung der menschlichen Entwicklung ergänzt wird, die die Grundlage für eine bessere Gesellschaft bildet. Dieses Ziel wird dadurch erreicht, dass die Fachleute Zugang zu einem viel höheren Maß an Kompetenz und Kontrolle erhalten. Ein selbstverständliches Ziel, mit hoher Intensität und präziser Spezialisierung.



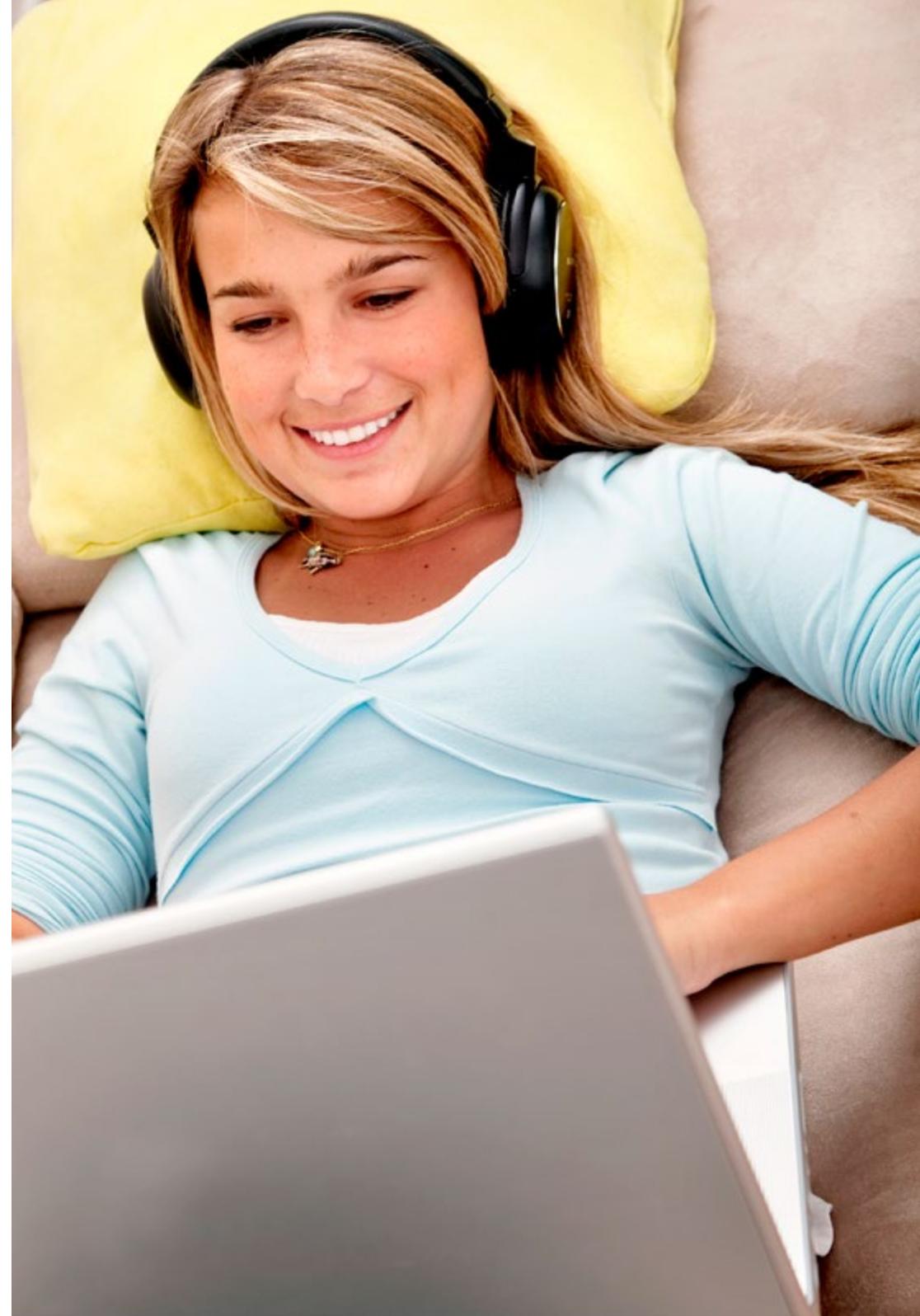
“

Wenn es Ihr Ziel ist, sich beruflich weiterzuentwickeln und eine Qualifikation zu erwerben, die es Ihnen ermöglicht, mit den Besten zu konkurrieren, dann sind Sie hier genau richtig: Willkommen bei TECH”



Allgemeine Ziele

- ◆ Einführung der Studenten in die Welt des Unterrichts aus einer breiten Perspektive, die sie auf ihre zukünftige Arbeit vorbereitet
- ◆ Kenntnis neuer Instrumente und Technologien für den Unterricht Vertiefung der digitalen Kompetenzen
- ◆ Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten und Wege, wie man als Lehrer vor Ort arbeiten kann
- ◆ Förderung des Erwerbs von Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Bereichen Kommunikation und Wissensvermittlung
- ◆ Förderung der ständigen Weiterbildung von Studenten und ihres Interesses an pädagogischen Innovationen
- ◆ Ändern des Konzepts von Zeit und Raum im Klassenzimmer
- ◆ Entdeckung der neuen Rolle der Lehrer und ihrer Einstellung zum methodischen Wandel.
- ◆ Integrieren der neuen Methoden, die auf Zusammenarbeit, Innovation und Problemlösung ausgerichtet sind
- ◆ Instrumente zum Lernen und ihre Anwendung in einer didaktischen Sequenz
- ◆ Beurteilung, Mitbeurteilung und Selbstbeurteilung mit digitalen Tools und Rubriken
- ◆ Entwurf eines Flipped Classroom
- ◆ Verständnis der Bedeutung aktiver Lernmethoden im Flipped Classroom und wie der Flipped Classroom dazu beiträgt, andere Methoden zu verbessern
- ◆ Wissen, was das *Flipped Classroom*-Modell ist
- ◆ Verständnis seiner Integration in den methodischen Wandel im Bildungswesen
- ◆ Analyse der Stärken des Modells, möglicher Schwierigkeiten und wie man sie lösen kann
- ◆ Lernen, wie man Videos und Materialien für den *Flipped Classroom* erstellt und wie man sie verwendet
- ◆ Kenntnis und Entdeckung von Spielen und Gamification als eine Art des Lernens in Verbindung mit dem *Flipped Classroom*





Spezifische Ziele

- ◆ Unterscheidung zwischen formalem und informellem Lernen
- ◆ Unterscheidung zwischen implizitem Lernen und nicht-formalem Lernen
- ◆ Beschreibung der Prozesse von Gedächtnis und Aufmerksamkeit beim Lernen
- ◆ Feststellung der Unterschiede zwischen aktivem und passivem Lernen
- ◆ Die Rolle der traditionellen Schule beim Lernen verstehen
- ◆ Die Besonderheiten der Schule 4.0 erklären
- ◆ Unterscheidung zwischen digitalen Migranten und Nativen
- ◆ Erläutern der Bedeutung der digitalen Kompetenzen von Lehrern
- ◆ Erklärung der Nutzung von Technologie in der Freizeit unter Studenten
- ◆ Identifizierung der Nutzung von Bildungstechnologie durch Studenten
- ◆ Festlegung der wichtigsten Merkmale der Bildungstechnologie
- ◆ Beschreiben der Vor- und Nachteile der Bildungstechnologie
- ◆ Unterscheidung der wichtigsten Merkmale des Fernunterrichts
- ◆ Entdeckung der Vor- und Nachteile des Fernunterrichts gegenüber dem traditionellen Unterricht
- ◆ Erläutern der wichtigsten Merkmale von *Blended Learning*
- ◆ Definieren der Vor- und Nachteile von *Blended Learning* im Vergleich zum traditionellen Unterricht
- ◆ Klassifizierung der wichtigsten Merkmale des E-Learnings
- ◆ Erläutern der Vor- und Nachteile des virtuellen Unterrichts gegenüber dem traditionellen Unterricht
- ◆ Beschreibung der neuen Trends in der digitalen Kommunikation
- ◆ Erarbeitung neuer Perspektiven für Unterricht, Schulung und Arbeit im digitalen Umfeld
- ◆ Erläutern der Entwicklung von Facebook, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ◆ Alle kritischen Faktoren, die für die Apple Umgebung spezifisch sind, bei der Entwicklung unseres Implementierungsmodells berücksichtigen
- ◆ Bewertung der Bedeutung virtueller Lernumgebungen als Unterrichtskanäle innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers
- ◆ Identifizierung und Einschätzung der pädagogischen Möglichkeiten der Apple-eigenen Apps für die Verwaltung, Erstellung und Bewertung von Inhalten
- ◆ Die wichtigsten Apps zur Entwicklung von Flipped-Classroom- und Gamification-Strategien kennen und diese neuen Methoden als Lernverstärker schätzen lernen
- ◆ Erläutern der Entwicklung von Twitter, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ◆ Erläutern der Entwicklung von LinkedIn, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ◆ Erläutern der Entwicklung von Youtube, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ◆ Erläutern der Entwicklung von Instagram, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ◆ Nennen der verschiedenen digitalen Formate für die Erstellung von Inhalten in den verschiedenen sozialen Netzwerken
- ◆ Definieren des Nutzens, den soziale Netzwerke für Lehrer bieten

- ◆ Unterscheidung von Kosten und Nutzen der technologischen Umsetzung
- ◆ Wissen, was kooperatives Lernen ist
- ◆ Visualisierung der damit verbundenen Probleme und ihrer Lösungen
- ◆ Einen kooperativen Kontext schaffen
- ◆ Kenntnis der drei Säulen des kooperativen Lernens: positive Interdependenz, individuelle Verantwortung und gleichberechtigte Beteiligung
- ◆ Verstehen wann man das eine oder andere Kooperationsmuster verwenden sollte
- ◆ Kenntnis einiger einfacher und komplexer Techniken des kooperativen Lernens
- ◆ Verschiedene Arten der Bewertung verstehen
- ◆ Entwicklung des FC-Modells bei Studenten
- ◆ Lernen, wie man mit potenziellen Problemen umgeht
- ◆ Preparar contenidos FC
- ◆ Wissen, wie man das FC-Modell im Unterricht einsetzt
- ◆ Arbeit mit Motivationshilfen
- ◆ Kenntnis der wichtigsten Funktionen für die Erstellung Ihrer eigenen Videos
- ◆ Digitale Tools für die Ausarbeitung und Bearbeitung eigener Videos kennen
- ◆ Wissen, wie man mit wenig Technik FC macht
- ◆ Tools für externes Material entdecken
- ◆ Den Ursprung der Gamification kennen
- ◆ Entdecken der grundlegenden Elemente, die bei der Gamification verwendet werden
- ◆ Identifizieren der Gamification-Mechanismen
- ◆ Einsatz digitaler Tools bei der Gamification
- ◆ Integration von Gamification im Klassenzimmer und in den Inhalt
- ◆ Lokalisierung von Spielen und Videospiele für Gamification beim Lernen
- ◆ Aufbau von Gamification und Spielen
- ◆ Verbesserung der Logik und des Einfallsreichtums von Schülern
- ◆ Kenntnis der vorhandenen Formate
- ◆ Lernen, wie man Instrumente für einen Escape Room benutzt
- ◆ Entdecken des pädagogischen Wertes eines Escape Rooms
- ◆ Lehren durch Hinterfragen und Herausfordern
- ◆ Verbesserung der verschiedenen Methoden zusammen mit dem FC
- ◆ Kenntnis induktiver Methoden
- ◆ Arbeiten mit induktiven und FC-Methoden
- ◆ Förderung der Selbstregulierung von Schülern
- ◆ Förderung von Lehr- und Lernprozessen durch IKT
- ◆ Entwicklung der digitalen Kompetenz
- ◆ Motivieren der Schüler zum aktiven Lernen, indem sie suchen und nachfragen, um etwas zu lernen
- ◆ Arbeit mit Motivationshilfen
- ◆ Programmierung unter Berücksichtigung der Bloom'schen Taxonomie
- ◆ Wissen, wie man den Raum individuell und in der Gruppe nutzt
- ◆ Verständnis der Bedeutung von Lernmanagementsystemen
- ◆ Entwerfen einer umgedrehten Einheit
- ◆ Umgedrehtes Lernen bewerten
- ◆ Erlernen der Nutzung digitaler Tools für die Bewertung
- ◆ Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit digitalen Tools
- ◆ Spielerisch bewerten
- ◆ Überlegungen zur Festlegung von Lernzielen
- ◆ Wertschätzung der Bedeutung von Feedback für die Verbesserung des Lernprozesses

03

Kompetenzen

Wenn alle Inhalte studiert und die Ziele des Weiterbildenden Masterstudiengangs in Digitale Bildung und neue Lehrmodelle erreicht wurden, wird die Fachkraft über eine überragende Kompetenz und Leistung in diesem Bereich verfügen. Ein umfassender Ansatz in einer Spezialisierung auf hohem Niveau, die den Unterschied macht.





“

Hervorragende Leistungen in jedem Beruf zu erzielen, erfordert Anstrengung und Ausdauer. Aber vor allem, die Unterstützung von Fachleuten, die Ihnen den nötigen Anstoß geben, mit den notwendigen Mitteln und der notwendigen Betreuung. Bei TECH stellen wir Ihnen alles zur Verfügung, was Sie brauchen"



Allgemeine Kompetenzen

- ♦ Verständnis für die Kenntnisse in *Digital Teaching and Learning*, die eine Möglichkeit für den Einstieg oder die berufliche Weiterentwicklung in diesem Bereich bieten
- ♦ Verständnis der Kenntnisse der Bildungstechnologie und der digitalen Fähigkeiten, die es ermöglichen, sich in diesem Bereich zu entwickeln
- ♦ Anwendung der erworbenen Kenntnisse in der Praxis, mit einer guten theoretischen Grundlage, um alle Probleme zu lösen, die im Arbeitsumfeld auftreten, und sich an neue Herausforderungen im Zusammenhang mit ihrem Studienbereich anzupassen
- ♦ Integration der im Rahmen des Programms erworbenen Kenntnisse mit dem Vorwissen sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- ♦ Vermittlung der erworbenen theoretischen und praktischen Kenntnisse sowie Entwicklung der Kritik- und Argumentationsfähigkeit vor einem spezialisierten und nicht spezialisierten Publikum in klarer und eindeutiger Form
- ♦ Entwicklung von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um die Leistung ihrer Tätigkeit zu verbessern
- ♦ Kenntnisse besitzen und verstehen, die eine Grundlage oder Gelegenheit für Originalität bei der Entwicklung und/oder Anwendung von Ideen bieten, häufig in einem Forschungskontext
- ♦ Anwenden des erworbenen Wissens und der Problemlösungsfähigkeiten in neuen oder ungewohnten Umgebungen innerhalb breiterer (oder multidisziplinärer) Kontexte, die mit ihrem Studienbereich zusammenhängen
- ♦ Wissen zu integrieren und sich der Komplexität der Formulierung von Urteilen auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen zu stellen, einschließlich Überlegungen zur sozialen und ethischen Verantwortung im Zusammenhang mit der Anwendung ihres Wissens und ihrer Urteile
- ♦ Vermitteln von Schlussfolgerungen und den dahinter stehenden Erkenntnissen und Begründungen an Fach- und Laienpublikum in klarer und unmissverständlicher Form
- ♦ Über die Lernfähigkeiten verfügen, die Sie in die Lage versetzen, ihr Studium weitgehend selbstgesteuert oder autonom fortzusetzen



Spezifische Kompetenzen

- ◆ Klassifizieren der Merkmale des direkten und des indirekten Lernens
- ◆ Anwendung der verschiedenen Tools für die Erstellung von Inhalten, die Verwaltung der sozialen Medien und die Analyse der sozialen Medien
- ◆ Erläutern, wie soziale Netzwerke entstanden sind und welche Veränderungen sie im Bereich der Bildung bewirkt haben
- ◆ Erläutern von Metakognition und Lernintelligenz
- ◆ Erläutern des Unterschieds zwischen einem beruflichen und einem persönlichen Lehrernetz sowie die verschiedenen Schlüssel, die in beiden zu beachten sind
- ◆ Verwendung der Apple-Programmiersprache und Anerkennung der wachsenden Bedeutung dieser Art von digitaler Kompetenz
- ◆ Anwendung grundlegender Schlüssel zur Analyse der von sozialen Netzwerken bereitgestellten Daten, um Entscheidungen über die zu verbreitenden Inhalte zu treffen
- ◆ Digitale Konversation praktizieren und die Schlüssel, die sie definieren
- ◆ Erklärung der Grundregeln in sozialen Netzwerken für eine angemessene und effektive Nutzung von Profilen
- ◆ Anwendung der technopädagogischen Kriterien für die Wahl der verschiedenen Apparate als Management-, Lehr- und Lernmittel
- ◆ Identifizierung der Schlüsselemente und -instrumente bei der Analyse vor der Einführung von Technologie im Klassenzimmer
- ◆ Wissen, wie man die Leitlinien anwendet, die die Gestaltung des Umsetzungsmodells leiten sollten
- ◆ Anwendung des FC-Modells zusammen mit anderen aktiven Methoden im Unterricht
- ◆ Ein Flipped Classroom einrichten
- ◆ Erstellung eigener Inhalte für ein Flipped Classroom
- ◆ Gamifizieren der zu bearbeitenden Inhalte
- ◆ Lernen, wie man einen Escape Room erstellt, um mentale Fähigkeiten, Kreativität und kritisches Denken zu entwickeln
- ◆ Erstellung von Grafikmaterial mit einer Vielzahl von Werkzeugen
- ◆ Erwerb von IKT-Kenntnissen
- ◆ Programmieren und Planen mit Hilfe des FC-Modells lernen
- ◆ Lernen, anders zu bewerten



Unser Ziel ist ganz einfach: Ihnen eine hochwertige Spezialisierung mit dem besten heute verfügbaren Lehrsystem zu bieten, damit Sie in Ihrem Beruf Spitzenleistungen erbringen können"

04

Kursleitung

Als Teil des Gesamtqualitätskonzepts unseres Kurses sind wir stolz darauf, Ihnen einen Lehrkörper auf höchstem Niveau anbieten zu können, der aufgrund seiner nachgewiesenen Erfahrung im Bildungsbereich ausgewählt wurde. Fachleute aus verschiedenen Bereichen und mit unterschiedlichen Kompetenzen, die ein komplettes multidisziplinäres Team bilden. Eine einzigartige Gelegenheit, von den Besten zu lernen.



“

Unsere Lehrkräfte stellen Ihnen ihre Erfahrung und ihre pädagogischen Fähigkeiten zur Verfügung, um Ihnen eine anregende und kreative Aktualisierung zu bieten"

Gast-Direktion

La Dra. Stephanie Doscher es una líder educativa de renombre internacional, reconocida por su influencia en el campo del aprendizaje global y la internacionalización integral. Como Directora de la Office of Collaborative Online International Learning (COIL), en la Florida International University (FIU), ha forjado un camino pionero en la creación de estrategias educativas inclusivas y accesibles para todos los estudiantes.

Con un enfoque en el liderazgo y el cambio organizacional, la Dra. Doscher es reconocida por su habilidad para facilitar transformaciones significativas en entornos educativos. Además, su énfasis en la conexión, colaboración, comunicación y mejora continua resalta su compromiso con la excelencia educativa y su visión de un aprendizaje global accesible para todos los estudiantes.

Los intereses de investigación de Doscher abarcan las estrategias de enseñanza y evaluación para el aprendizaje global, así como la intersección entre este aprendizaje, la internacionalización integral, la innovación social y la excelencia inclusiva. Su trabajo reciente se centra en la relación entre la diversidad y la producción de conocimiento a través del intercambio virtual COIL.

De hecho, posee una prolífica producción académica, con múltiples artículos en revistas especializadas de renombre, tales como *Journal of International Students*, *EAIE Forum*, e *International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education*. Igualmente, ha participado en presentaciones de diversas conferencias y talleres internacionales, enriqueciendo el diálogo académico sobre la educación global.

Asimismo, sus contribuciones como coautora de obras como "The Guide to COIL Virtual Exchange" y "Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students", han consolidado su posición como una experta destacada en el ámbito educativo global. Ambos manuales han servido para involucrar a los estudiantes universitarios en la resolución colaborativa de problemas de aprendizaje globales. Sin olvidar su destacado papel como presentadora del podcast "Making Global Learning Universal".



Dra. Doscher, Stephanie

- Miembro del Center for Leadership en FIU
- Especialista en Aprendizaje Global
- Doctorado en Administración y Supervisión Educativa por la FIU
- Máster en Educación Secundaria por la Western Washington University
- Miembro de: Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA) y Comparative and International Education Society (CIES)

“

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Leitung



Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ◆ Technischer Ingenieur für Computer Management
- ◆ Masterstudiengang in E-Commerce und Spezialist für die neuesten Technologien in den Bereichen Unterricht, digitales Marketing, Entwicklung von Webanwendungen und Internetgeschäfte



Hr. Azorín López, Miguel Ángel

- ◆ Fachlehrer für Sportunterricht
- ◆ Experte für Flipped Classroom (Stufe I Flipped Learning und Stufe I Ausbilder für Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Professoren

Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und Informations- und Kommunikationstechnologien der UOC
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie und Kunst
- ♦ Leitung von CuriosiTIC: Programm für die Integration von IKT in den Unterricht an der JABY-Schule

Hr. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Lehrer für den Grundschulbereich, Level I Flipped Learning

Hr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologe, Experte für digitale Identität und Masterstudiengang in Kommunikation, digitalem Marketing und sozialen Netzwerken
- ♦ Dozent für digitale Identität, Social Media Manager in einer Kommunikationsagentur und Dozent in der Aula Salud

Hr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Promotion in Psychologie, Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie
- ♦ Direktor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften und Wissenschaftskommunikator.
- ♦ Diplom in Arbeitsbeziehungen
- ♦ Universitätsexperte für klinische Hypnose
- ♦ Universitätsexperte für Didaktik und Methodik

Fr. Payá López, Miriam

- ♦ Lehrerin mit dem Schwerpunkt Englisch als Fremdsprache, Expertin in TIC

05

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieser Spezialisierung wurden von den verschiedenen Lehrkräften mit einem klaren Ziel entwickelt: sicherzustellen, dass unsere Studenten alle notwendigen Fähigkeiten erwerben, um echte Experten auf diesem Gebiet zu werden. Der Inhalt dieses Kurses wird es Ihnen ermöglichen, alle Aspekte der verschiedenen Disziplinen in diesem Bereich kennenzulernen. Ein umfassendes und gut strukturiertes Programm, das Sie zu höchsten Qualitäts- und Erfolgsstandards führen wird.



“

Durch eine sehr gut aufgegliederte Entwicklung werden Sie in der Lage sein, Zugang zu den modernsten Kenntnissen im Bereich der digitalen Bildung und der neuen Lehrmodelle zu erhalten"

Modul 1. Digital learning

- 1.1. Definition von Lernen
 - 1.1.1. Formelles vs. informelles Lernen
 - 1.1.1.1. Merkmale des formalen Lernens
 - 1.1.1.2. Merkmale des informellen Lernens
 - 1.1.2. Implizites Lernen vs. Nicht-formales Lernen
 - 1.1.2.1. Merkmale des impliziten Lernens
 - 1.1.2.2. Merkmale des nicht-formalen Lernens
- 1.2. Psychologische Prozesse beim Lernen
 - 1.2.1. Gedächtnis vs. Aufmerksamkeit
 - 1.2.1.1. Das Gedächtnis beim Lernen
 - 1.2.1.2. Die Aufmerksamkeit beim Lernen
 - 1.2.2. Metakognition vs. Intelligenz
 - 1.2.2.1. Die Metakognition beim Lernen
 - 1.2.2.2. Intelligenz und Lernen
- 1.3. Arten des Lernens
 - 1.3.1. Direktes vs. indirektes Lernen
 - 1.3.1.1. Merkmale des direkten Lernens
 - 1.3.1.2. Merkmale des indirekte Lernens
 - 1.3.2. Aktives vs. passives Lernen
 - 1.3.2.1. Merkmale des aktiven Lernens
 - 1.3.2.2. Merkmale des passiven Lernens
- 1.4. Kontext beim Lernen
 - 1.4.1. Traditionelle Schule
 - 1.4.1.1. Familie und Erziehung
 - 1.4.1.2. Schule und Bildung
 - 1.4.2. Schule 4.0
 - 1.4.2.1. Merkmale der Schule 2.0
 - 1.4.2.2. Merkmale der Schule 4.0
- 1.5. Technologische Fähigkeiten von Lehrkräften
 - 1.5.1. Digitaler Migrant vs. digitalem Nativen
 - 1.5.1.1. Merkmale des digitalen Migranten
 - 1.5.1.2. Merkmale des digitalen Nativen
 - 1.5.2. Digitale Kompetenzen von Lehrern
 - 1.5.2.1. Schulung in Büroautomation
 - 1.5.2.2. Verwaltung digitaler Elemente
- 1.6. Technologische Fähigkeiten von Studenten
 - 1.6.1. Freizeittechnik
 - 1.6.1.1. Pädagogische Spiele
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Bildungstechnologie
 - 1.6.2.1. Internet in der Schule
 - 1.6.2.2. Andere technologische Medien im Klassenzimmer
- 1.7. Traditioneller Unterricht mit Bildungstechnologie
 - 1.7.1. Definierende Merkmale der Bildungstechnologie
 - 1.7.1.1. Technologische Fortschritte im Klassenzimmer
 - 1.7.1.2. Technologische Ausstattung im Klassenzimmer
 - 1.7.2. Vor- und Nachteile der Bildungstechnologie
 - 1.7.2.1. Vorteile der Bildungstechnologie
 - 1.7.2.2. Nachteile der Bildungstechnologie
- 1.8. Fernunterricht
 - 1.8.1. Definierende Merkmale
 - 1.8.1.1. Die Herausforderung des Fernunterrichts
 - 1.8.1.2. Die Merkmale von Teilnehmern am Fernunterricht
 - 1.8.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.8.2.1. Vorteile des Fernunterrichts
 - 1.8.2.2. Nachteile des Fernunterrichts



- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Definierende Merkmale
 - 1.9.1.1. Technologische Integration der Bildung
 - 1.9.1.2. Merkmale der Nutzer von *Blended Learning*
 - 1.9.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.9.2.1. Vorteile des *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Nachteile des *Blended Learning*
- 1.10. Virtueller Unterricht
 - 1.10.1. Definierende Merkmale
 - 1.10.1.1. Neue Herausforderungen durch die Virtualisierung der Bildung
 - 1.10.1.2. Neue E-Learning-Einrichtungen
 - 1.10.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.10.2.1. Vorteile des E-Learnings
 - 1.10.2.2. Nachteile des E-Learnings

Modul 2. *Digital teaching*

- 2.1. Geschichte der Technologie im Bildungswesen
 - 2.1.1. Geschichte und Entwicklung der Technologie
 - 2.1.2. Neue Herausforderungen
- 2.2. Internet in Schulen
 - 2.2.1. Verwendung von Internet in Schulen
 - 2.2.2. Der Einfluss des Internets auf die Bildung
- 2.3. Geräte für Lehrkräfte und Schüler
 - 2.3.1. Geräte im Klassenzimmer
 - 2.3.2. Das elektronische Whiteboard
 - 2.3.3. Geräte für Schüler
 - 2.3.4. Tablets
- 2.4. Anpassung von Schulmaterial und Kosten
 - 2.4.1. Das Wegfallen von Papier
 - 2.4.2. Lizenzierung und Kosten
- 2.5. Technologisches Studentenmanagement
 - 2.5.1. Anpassung der Schüler an neue Technologien
 - 2.5.2. Umgang mit Lernenden als Digital Natives

- 2.6. Online-Tutoring
 - 2.6.1. Vorteile und Nachteile
 - 2.6.2. Implementierung
- 2.7. Eltern als digitale Migranten
 - 2.7.1. Techniktraining für Erwachsene
 - 2.7.2. Wie überwindet man die technologische Barriere?
- 2.8. Verantwortungsvoller Umgang mit neuen Technologien
 - 2.8.1. Privatsphäre
 - 2.8.2. Datenschutz
 - 2.8.3. *Cyberkriminalität* in der Schule
- 2.9. Abhängigkeiten und Pathologien
 - 2.9.1. Definition von Technologieabhängigkeit
 - 2.9.2. Wie kann man Sucht vermeiden?
 - 2.9.3. Wie kommt man aus einer Abhängigkeit heraus?
 - 2.9.4. Neue Pathologien durch Technologie
- 2.10. *Cyberbullying*
 - 2.10.1. Definition von *Cyberbullying*
 - 2.10.2. Wie kann man *Cyberbullying* vermeiden?
 - 2.10.3. Wie verhält man sich in Fällen von *Cyberbullying*

Modul 3. Digitale Identität und Digital Branding

- 3.1. Digitale Identität
 - 3.1.1. Definition der digitalen Identität
 - 3.1.2. Verwaltung der digitalen Identität im Unterricht
 - 3.1.3. Anwendungsbereiche der digitalen Identität
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Einführung in das Bloggen im Unterricht
 - 3.2.2. Blogs und digitale Identität
- 3.3. Rollen in der digitalen Identität
 - 3.3.1. Die digitale Identität der Schüler
 - 3.3.2. Digitale Identität von Lehrkräften

- 3.4. Branding
 - 3.4.1. Was ist Digital Branding?
 - 3.4.2. Wie arbeitet man an Digital Branding?
- 3.5. Wie positioniert man sich in der digitalen Lehrtätigkeit?
 - 3.5.1. Erfolgreiche Fälle von Lehrkraft-Branding
 - 3.5.2. Typische Anwendungen
- 3.6. Online-Reputation
 - 3.6.1. Online-Reputation vs. Physischer Ruf
 - 3.6.2. Online-Reputation in der Lehre
 - 3.6.3. Krisenmanagement für die Online-Reputation
- 3.7. Digitale Kommunikation
 - 3.7.1. Persönliche Kommunikation und digitale Identität
 - 3.7.2. Unternehmenskommunikation und digitale Identität
- 3.8. Kommunikationstools
 - 3.8.1. Kommunikationstools für den Unterricht
 - 3.8.2. Protokolle der Kommunikation im Unterricht
- 3.9. Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern
 - 3.9.1. E-Mail
 - 3.9.2. Digitales Tagebuch auf neuen Plattformen

Modul 4. Soziale Netzwerke und Blogs im Unterricht

- 4.1. Soziale Netzwerke
 - 4.1.1. Ursprung und Entwicklung
 - 4.1.2. Soziale Netzwerke für Lehrkräfte
 - 4.1.3. Strategie, Analytik und Inhalt
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Facebook
 - 4.2.2. Facebook-Seiten für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 4.2.3. Gruppen
 - 4.2.4. Suche und elektronische Datenbanken in Facebook
 - 4.2.5. Instrumente

- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Twitter
 - 4.3.2. Twitter Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 4.3.3. Suche und elektronische Datenbanken in Twitter
 - 4.3.4. Instrumente
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. Der Ursprung und die Entwicklung von LinkedIn
 - 4.4.2. LinkedIn-Profil für Lehrkräfte
 - 4.4.3. Gruppen in LinkedIn
 - 4.4.4. Suche und elektronische Datenbanken in LinkedIn
 - 4.4.5. Instrumente
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. Der Ursprung und die Entwicklung von YouTube
 - 4.5.2. YouTube Channels für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Instagram
 - 4.6.2. Instagram Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
- 4.7. Multimedia Inhalte
 - 4.7.1. Fotografie
 - 4.7.2. Infografiken
 - 4.7.3. Video
 - 4.7.4. Live-Videos
- 4.8. Verwaltung von Blogs und sozialen Netzwerken
 - 4.8.1. Grundregeln für die Verwaltung sozialer Netzwerke
 - 4.8.2. Verwendung im Unterricht
 - 4.8.3. Tools zur Erstellung von Inhalten
 - 4.8.4. Tools zur Verwaltung sozialer Netzwerke
 - 4.8.5. Tricks in sozialen Netzwerken

- 4.9. Analyse-Tools
 - 4.9.1. Was analysieren wir?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Kommunikation und Reputation
 - 4.10.1. Quellenverwaltung
 - 4.10.2. Kommunikationsprotokolle
 - 4.10.3. Krisenmanagement

Modul 5. Technologische Innovation im Bildungswesen

- 5.1. Vor- und Nachteile des Einsatzes von Technologie im Bildungswesen
 - 5.1.1. Technologie als Mittel der Bildung
 - 5.1.2. Vorteile der Nutzung
 - 5.1.3. Nachteile und Abhängigkeiten
- 5.2. Pädagogische Neurotechnologie
 - 5.2.1. Neurowissenschaften
 - 5.2.2. Neurotechnologie
- 5.3. Programmierung im Bildungswesen
 - 5.3.1. Vorteile der Programmierung im Bildungswesen
 - 5.3.2. Scratch-Plattform
 - 5.3.3. Das erste "Hello World" erstellen
 - 5.3.4. Befehle, Parameter und Ereignisse
 - 5.3.5. Export von Projekten
- 5.4. Einführung in den *Flipped Classroom*
 - 5.4.1. Worauf basiert es?
 - 5.4.2. Beispiele für die Verwendung
 - 5.4.3. Videoaufnahme
 - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Einführung in Gamification
 - 5.5.1. Was ist Gamification?
 - 5.5.2. Erfolgsgeschichten
- 5.6. Einführung in die Robotik
 - 5.6.1. Die Bedeutung der Robotik in der Bildung
 - 5.6.2. Arduino (Hardware)
 - 5.6.3. Arduino (Programmiersprache)

- 5.7. Tipps und Beispiele für den Einsatz im Unterricht
 - 5.7.1. Kombination von Innovationswerkzeugen im Klassenzimmer
 - 5.7.2. Beispiele aus der Praxis
- 5.8. Einführung in Augmented Reality
 - 5.8.1. Was ist AR?
 - 5.8.2. Was sind dessen Vorteile im Bildungswesen
- 5.9. Wie Sie Ihre eigenen AR-Anwendungen entwickeln
 - 5.9.1. *Unity*
 - 5.9.2. Beispiele für die Verwendung
- 5.10. *Samsung Vrtual School Suitcase*
 - 5.10.1. Immersives Lernen
 - 5.10.2. Die Schultasche der Zukunft

Modul 6. Die Apple Umgebung im Bildungswesen

- 6.1. Mobile Geräte in der Bildung
 - 6.1.1. *m-learning*
 - 6.1.2. Eine problematische Entscheidung
- 6.2. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 6.2.1. Technopädagogische Kriterien
 - 6.2.2. Andere Überlegungen
 - 6.2.3. Typische Einwände
- 6.3. Was braucht mein Zentrum?
 - 6.3.1. Pädagogische Philosophie
 - 6.3.2. Sozioökonomische Kriterien
 - 6.3.3. Prioritäten
- 6.4. Unser eigenes Modell entwerfen
 - 6.4.1. "Wer viel liest und viel läuft, sieht viel und weiß viel"
 - 6.4.2. Wichtige Entscheidungen
 - 6.4.2.1. Trolleys oder 1:1 Verhältnis?
 - 6.4.2.2. Für welches Modell entscheiden wir uns?
 - 6.4.2.3. IDP oder Fernsehen? Weder noch?



- 6.5. Apples Ökosystem für das Bildungswesen
 - 6.5.1. Der CSP
 - 6.5.2. Geräte-Management-Systeme
 - 6.5.3. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 6.5.4. Apple School Manager
- 6.6. Andere kritische Entwicklungsfaktoren
 - 6.6.1. Technisch: Konnektivität
 - 6.6.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 6.6.3. Organisatorisch
- 6.7. Das Klassenzimmer in den Händen der Lehrkraft
 - 6.7.1. Unterrichtsmanagement: Klassenzimmer und iDoceo
 - 6.7.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung
- 6.8. Die Karte zur Schatzsuche
 - 6.8.1. Die Office-Suite von Apple
 - 6.8.1.1. Pages
 - 6.8.1.2. Keynote
 - 6.8.1.3. Numbers
 - 6.8.2. Apps für die Multimedia-Produktion
 - 6.8.2.1. iMovie
 - 6.8.2.2. Garage Band
 - 6.8.2.3. Clips
- 6.9. Apple und neue Methoden
 - 6.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything und EdPuzzle*
 - 6.9.2. Gamification: Kahoot, Socrative und Plickers
- 6.10. Jeder kann programmieren
 - 6.10.1. Swift playgrounds
 - 6.10.2. Robotik mit LEGO

Modul 7. Google GSuite for education

- 7.1. Geschichte von Google
 - 7.1.1. Wer ist Google?
 - 7.1.2. Die Bedeutung einer Partnerschaft mit Google
- 7.2. Google und Bildung
 - 7.2.1. Das Engagement von Google im Bildungsbereich
 - 7.2.2. Gegenwärtige und zukünftige Tools
- 7.3. Google-Anwendungen
 - 7.3.1. Anwendungskatalog
 - 7.3.2. Gmail
 - 7.3.3. Calendar
 - 7.3.4. Google Sheets
 - 7.3.5. Google Forms
 - 7.3.6. Google Docs
- 7.4. Einführung in GSuite *for education*
 - 7.4.1. Erste Schritte
 - 7.4.2. *Trial Version*
 - 7.4.3. Arten der technischen Unterstützung
 - 7.4.4. Technische Dokumentation
- 7.5. Bewerbungsverfahren in Ihrer Schule
 - 7.5.1. Dokumentation und Anforderungen
 - 7.5.2. Version aktualisieren
- 7.6. Konfiguration der Konsole
 - 7.6.1. Erste Schritte
 - 7.6.2. Verwalter der Konsole
 - 7.6.3. Benutzer
 - 7.6.4. Profile
 - 7.6.5. Berichte
 - 7.6.6. Gruppen
 - 7.6.7. Funktionen des Administrators
 - 7.6.8. Geräteverwaltung
 - 7.6.9. Sicherheit
 - 7.6.10. Domains
 - 7.6.11. Datenmigration

- 7.7. Zugriffsrechte-Einstellungen
 - 7.7.1. Benutzerberechtigungen
 - 7.7.2. Ordnerberechtigungen in Drive
 - 7.7.3. Rollen
 - 7.7.4. Richtlinien zur Privatsphäre
 - 7.7.5. Datenschutz
- 7.8. Google Classroom für Lehrer und Schüler
 - 7.8.1. Anweisungen für Lehrer
 - 7.8.2. Anweisungen für Schüler
- 7.9. Typische Anwendungen im Klassenzimmer und Beratung
 - 7.9.1. Korrektur von Hausaufgaben
 - 7.9.2. Schülertagebuch
 - 7.9.3. Tipps für die Nutzung und Einbeziehung von Schülern und Eltern
 - 7.9.4. Zusätzliche Komponenten für die erweiterte Nutzung
 - 7.9.4.1. Flubaroo
 - 7.9.4.2. *FormLimiter*
 - 7.9.4.3. Autocrat
 - 7.9.4.4. Doctopus
- 7.10. Google Chromebook
 - 7.10.1. Verwendung des Geräts
 - 7.10.2. Preise und Merkmale

Modul 8. IKT und ihre praktische und interaktive Anwendung

- 8.1. Neue Technologien im Bildungswesen
 - 8.1.1. Der Bildungskontext 2.0
 - 8.1.2. Warum IKT nutzen?
 - 8.1.3. Die digitalen Kompetenzen von Lehrern und Schülern
 - 8.1.4. Zusammenfassung
- 8.2. IKT im Klassenzimmer und ihre Anwendung
 - 8.2.1. Digitales Buch
 - 8.2.2. Digitales Whiteboard
 - 8.2.3. Digitaler Rucksack
 - 8.2.4. Mobile Geräte
 - 8.2.5. Zusammenfassung
- 8.3. IKT im Internet und ihre Anwendung
 - 8.3.1. Browsen, Suchen und Filtern von Informationen
 - 8.3.2. Lern-Software
 - 8.3.3. Geführte Aktivitäten im Internet
 - 8.3.4. Bildungsblogs und Websites
 - 8.3.5. Wikis von Sprach- und Literaturlehrern
 - 8.3.6. Lernplattformen: Moodle und Schoology
 - 8.3.7. Google Classroom
 - 8.3.8. Google Docs
 - 8.3.9. MOOCs
 - 8.3.10. Zusammenfassung
- 8.4. Soziale Netzwerke und ihre Anwendungen im Unterricht
 - 8.4.1. Einführung in soziale Netzwerke
 - 8.4.2. Facebook
 - 8.4.3. Twitter
 - 8.4.4. Instagram
 - 8.4.5. LinkedIn
 - 8.4.6. Zusammenfassung
- 8.5. Neue Methoden im Klassenzimmer
 - 8.5.1. Schemata, Konzept und Mindmapping
 - 8.5.2. Infografiken
 - 8.5.3. Animierte Präsentationen und Texte
 - 8.5.4. Erstellung von Videos und Tutorials
 - 8.5.5. Gamification
 - 8.5.6. *Flipped Classroom*
 - 8.5.7. Zusammenfassung
- 8.6. Gemeinsame Aktivitäten entwerfen
 - 8.6.1. Gemeinsame Aktivitäten erstellen
 - 8.6.2. Lesen und Schreiben mit IKT
 - 8.6.3. Dialog- und Argumentationsfähigkeiten mit IKT ausbauen
 - 8.6.4. Aufmerksamkeit auf die Vielfalt der Gruppe
 - 8.6.5. Programmierung und Überwachung der Aktivitäten
 - 8.6.6. Zusammenfassung

- 8.7. Bewertung mit IKT
 - 8.7.1. IKT-Bewertungssysteme
 - 8.7.2. Das ePortfolio
 - 8.7.3. Selbsteinschätzung, Beurteilung durch Peers und Feedback
 - 8.7.4. Zusammenfassung
- 8.8. Mögliche Fallstricke des Webs
 - 8.8.1. Filtern von Informationen und Infoxierung
 - 8.8.2. Ablenkungen im Netz
 - 8.8.3. Follow-up der Aktivitäten
 - 8.8.4. Zusammenfassung
- 8.9. Meine IKT-Ressourcen
 - 8.9.1. Speichern und Abrufen von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 8.9.2. Aktualisierung von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 8.9.3. Zusammenfassung

Modul 9. Gamification als aktive Methodik

- 9.1. Geschichte, Definition und Konzepte
 - 9.1.1. Geschichte und Kontext
 - 9.1.2. Definition
 - 9.1.3. Erste Konzepte
- 9.2. Elemente
 - 9.2.1. Klassifizierungen
 - 9.2.2. Abzeichen und Diplome
 - 9.2.3. Sammlerstücke
 - 9.2.4. Tauschmittel
 - 9.2.5. Schlüssel
 - 9.2.6. Auszeichnungen
- 9.3. Mechanik
 - 9.3.1. Strukturelle Gamification
 - 9.3.2. Inhaltliche Gamification

- 9.4. Digitale Werkzeuge
 - 9.4.1. Managementinstrumente
 - 9.4.2. Produktivitäts-Tools
 - 9.4.2.1. Abzeichen
 - 9.4.2.2. Karten
 - 9.4.2.3. Andere
- 9.5. Gamification und Serious Games
 - 9.5.1. Das Spiel im Unterricht
 - 9.5.2. Typologie der Spiele
- 9.6. Kommerzieller Spielekatalog
 - 9.6.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 9.6.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt
- 9.7. Videospiele und APPS
 - 9.7.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 9.7.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt
- 9.8. Gamification entwerfen
 - 9.8.1. Herangehensweise, Ziele
 - 9.8.2. Integration in den Lehrplan
 - 9.8.3. Geschichte
 - 9.8.4. Ästhetik
 - 9.8.5. Bewertung
- 9.9. Spiel-Design
 - 9.9.1. Herangehensweise, Ziele
 - 9.9.2. Integration in den Lehrplan
 - 9.9.3. Geschichte
 - 9.9.4. Ästhetik
 - 9.9.5. Bewertung
- 9.10. Fallstudien
 - 9.10.1. Von Gamification
 - 9.10.2. Von Ludification

Modul 10. Was ist das *Flipped Classroom*-Modell?

- 10.1. *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.1.1. Konzept
 - 10.1.2. Geschichte
 - 10.1.3. Was ist es und wie funktioniert es?
- 10.2. Die neue Rolle des Lehrers im *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.2.1. Die neue Rolle des Lehrers
 - 10.2.2. Arbeit im Klassenzimmer
- 10.3. Die Rolle der Schüler im *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.3.1. Neues Lernen für Schüler
 - 10.3.2. Hausaufgaben im Unterricht, Unterricht zu Hause
- 10.4. Einbindung der Familien im *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.4.1. Beteiligung der Familie
 - 10.4.2. Kommunikation mit den Eltern
- 10.5. Unterschiede zwischen dem traditionellen Modell und dem *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.5.1. Traditionelles Klassenzimmer vs. umgedrehtes Klassenzimmer
 - 10.5.2. Arbeitszeit
- 10.6. Die Personalisierung der Bildung
 - 10.6.1. Was ist personalisiertes Lernen?
 - 10.6.2. Wie kann man das Lernen personalisieren?
 - 10.6.3. Beispiele für personalisiertes Lernen
- 10.7. Beachtung der Diversität im *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.7.1. Materialien zur Beachtung der Diversität?
 - 10.7.2. Wie hilft uns das FC-Modell dabei, die Beachtung der Diversität in die Praxis umzusetzen?

- 10.8. Vorteile des Flipped Classroom-Modells
 - 10.8.1. Flexibilität der Studenten beim Lernen
 - 10.8.2. Inhalt vorziehen
 - 10.8.3. Lernumgebung um die Lernenden herum
 - 10.8.4. Zusammenarbeit zwischen Schülern
 - 10.8.5. Extra Zeit außerhalb des Unterrichts
 - 10.8.6. Mehr Zeit für die persönliche Betreuung der Schüler
- 10.9. Die Beziehung von Blooms Taxonomie zum *Flipped Classroom*-Modell
 - 10.9.1. Was ist eine Taxonomie?
 - 10.9.2. Geschichte
 - 10.9.3. Stufen und Beispiele
 - 10.9.4. Tabelle der Verben

Modul 11. Einführung des Modells in Verbindung mit neuen Methoden des kooperativen Lernens

- 11.1. Flipped Classroom und kooperatives Lernen
 - 11.1.1. Was ist kooperatives Lernen?
 - 11.1.2. Probleme bei der Umsetzung des kooperativen Lernens
- 11.2. Wir gruppieren unsere Studenten zusammen
 - 11.2.1. Wir entwerfen die Gruppierung
 - 11.2.2. Einteilung, Verteilung und Platzierung der Schüler in den Teams
- 11.3. Wir schaffen eine kooperative Klasse
 - 11.3.1. Regeln in der Kooperative
 - 11.3.2. Kooperative Rollen
- 11.4. Die drei Säulen des kooperativen Lernens
 - 11.4.1. Positive Interdependenz
 - 11.4.2. Individuelle Verantwortung
 - 11.4.3. Gleichberechtigte Teilnahme
- 11.5. Muster der Zusammenarbeit im umgedrehten Klassenzimmer
 - 11.5.1. Gruppenarbeit
 - 11.5.2. Gruppenarbeit und Einzelarbeit
 - 11.5.3. Einzel- und Gruppenarbeit
 - 11.5.4. Einzelarbeit



- 11.6. Einfache kooperative Techniken
 - 11.6.1. Drei-Minuten-Pause
 - 11.6.2. Kooperatives Twitter
- 11.7. Komplexe kooperative Techniken
 - 11.7.1. Jigsaw oder Puzzlespiel
 - 11.7.2. Forschungsgruppen
- 11.8. Bewertung
 - 11.8.1. Bewertung des Lehrers
 - 11.8.2. Selbsteinschätzung
 - 11.8.3. Co-Bewertung

Modul 12. Ein Flipped Classroom einrichten

- 12.1. Bringen Sie den Studenten die Technik bei, machen Sie sie mit dem Modell vertraut
 - 12.1.1. Lehren, wie man Videos ansieht
 - 12.1.2. Schüler überzeugen
 - 12.1.3. Brainstorming lehren
- 12.2. Vorbereitung des Inhalts
 - 12.2.1. Die Säulen des FC
 - 12.2.2. Vorteile
 - 12.2.3. Nachteile
- 12.3. Einen Platz für das Material schaffen
 - 12.3.1. Wie kann ich Videos oder Material teilen?
 - 12.3.2. Wo kann ich Material von anderen finden?
- 12.4. Die Flip-in-Class kennenlernen
 - 12.4.1. "Flip im Unterricht" Modus
 - 12.4.2. Gründe für die Verwendung
 - 12.4.3. Wie funktioniert das?
- 12.5. Probleme und Hindernisse, die auftreten können
 - 12.5.1. Hindernisse, die in verschiedenen Situationen auftreten können
- 12.6. Lösung möglicher Schwierigkeiten
 - 12.6.1. Wie können Probleme gelöst werden?
- 12.7. Warum das Flipped Classroom wirklich funktioniert
 - 12.7.1. Hauptgrund für das Funktionieren des FC
 - 12.7.2. Die Wahrnehmung des FC-Modells durch die Studenten

- 12.8. Tipps zum Merken
 - 12.8.1. Tipps für personalisierte Räume
 - 12.8.2. Die Zeit im Klassenzimmer ansprechend gestalten
- 12.9. Cornell-Notizen
 - 12.9.1. Was sind Cornell-Notizen?
 - 12.9.2. Geschichte der Cornell-Notizen
 - 12.9.3. Format und Zusammenhang mit FC
 - 12.9.4. Notizen und Anmerkungen

Modul 13. Erstellung von eigenen Inhalten, Flipped Classroom Tools

- 13.1. Einführung
 - 13.1.1. Eigener Inhalt
 - 13.1.2. Externer Inhalt
 - 13.1.3. Tools und Apps
- 13.2. Tipps für die Erstellung effektiver Videos
 - 13.2.1. Die Bedeutung eines guten digitalen Designs
 - 13.2.2. Dauer
 - 13.2.3. Arten von Plänen
 - 13.2.4. Stimme, Intonation
 - 13.2.5. Videos bereichern
 - 13.2.6. Konkretheit im Video
- 13.3. Videoerstellung mit Handy, Tablet
 - 13.3.1. Wie erstellt man die Videos?
 - 13.3.2. Videobearbeitung
- 13.4. Video mit Bildschirmaufnahme erstellen
 - 13.4.1. Wie erstellt man die Videos?
 - 13.4.2. Videobearbeitung
- 13.5. Videoerstellung mit Chroma
 - 13.5.1. Zu verwendende Tools
 - 13.5.2. Bearbeitung

- 13.6. Infrastruktur für digitale Gadgets
 - 13.6.1. Vielseitigkeit
 - 13.6.2. Benutzerfreundlichkeit
 - 13.6.3. Kosten
- 13.7. Andere wichtige Elemente bei der Erstellung und Bearbeitung von Videos
 - 13.7.1. Instrumente
 - 13.7.2. Hardware
- 13.8. Flipped Classroom mit wenig Technologie durchführen
 - 13.8.1. Wie kann dies mit wenig oder gar keiner Technologie erreicht werden?

Modul 14. Escape Room im Klassenzimmer

- 14.1. Geschichte der Escape Rooms
 - 14.1.1. Woher kommt sie?
 - 14.1.2. Popularität
- 14.2. Das Format kennen
 - 14.2.1. Wann sollte man es tun?
 - 14.2.2. Indoor Escape Room
 - 14.2.3. Outdoor Escape Room
 - 14.2.4. Erstellung von Formaten
- 14.3. Zu berücksichtigende Schritte
 - 14.3.1. Erzählung
 - 14.3.2. Materialien
 - 14.3.3. Tests
- 14.4. Aspekte, die Aufmerksamkeit erregen
 - 14.4.1. Überraschung
 - 14.4.2. Kreativität
 - 14.4.3. Emotion
- 14.5. Verbessern Sie das Lernen durch Motivation
 - 14.5.1. Ermutigung zur Teamarbeit mit einem gemeinsamen Ziel für alle Teilnehmer
 - 14.5.2. Räume für Diskussionen und Entscheidungsfindung schaffen

- 14.6. Bei der Erstellung zu berücksichtigende Aspekte
 - 14.6.1. Konfiguration des Klassenzimmers
 - 14.6.2. Inhalt
 - 14.6.3. Design zum Lösen von Rätseln
 - 14.6.4. Entwurf von Rätseln, Puzzles
 - 14.6.5. Spannende Erzählung
 - 14.6.6. Reihenfolge der Aufgaben
 - 14.6.7. Belohnung
- 14.7. Instrumente für die Erstellung
 - 14.7.1. Materialien und ihre Möglichkeiten
- 14.8. Fallstudien
 - 14.8.1. Beispiel für einen Escape Room

Modul 15. Mit dem umgedrehten Klassenzimmer die Messlatte höher legen

- 15.1. Induktive Methoden
 - 15.1.1. Was sind induktive Methoden?
 - 15.1.2. Deduktive vs. induktive Methoden
 - 15.1.3. Induktive Methoden + FC
- 15.2. PBL-Projekte
 - 15.2.1. Beschreibung der Methode
 - 15.2.2. Ziele der Umsetzung
 - 15.2.3. Merkmale und Phasen
 - 15.2.4. PBL und FC
- 15.3. Unterricht unter Gleichaltrigen (*peer Instruction*)
 - 15.3.1. Was ist Peer-Instruction?
 - 15.3.2. Wie funktioniert das?
 - 15.3.3. *Peer Instruction* und FC
- 15.4. *Flipped mastery*
 - 15.4.1. Was ist eine mastery class?
 - 15.4.2. Werk von Ramsey Musallam
 - 15.4.3. *Mastery learning cycles*

- 15.5. *Learning by doing* (Lernen durch Handeln)
 - 15.5.1. Geschichte
 - 15.5.2. Was bedeutet Lernen durch Handeln?
 - 15.5.3. Vorteile
 - 15.5.4. Vorschläge
- 15.6. Problemorientiertes Lernen
 - 15.6.1. Was ist problemorientiertes Lernen?
 - 15.6.2. Mit dieser Methodik arbeiten
 - 15.6.3. PBL+ FC
- 15.7. SAMR-Modell
 - 15.7.1. Integration von IKT in Bildungsprozesse
 - 15.7.2. Darstellung des Modells
 - 15.7.3. Komponenten des SAMR-Modells - Schritt für Schritt
- 15.8. *Blended Learning*
 - 15.8.1. Was ist *Blended Learning*?
 - 15.8.2. Vorteile
 - 15.8.3. Beispiele für BL-Systeme
 - 15.8.4. Strategien
- 15.9. JITT (*Just-in-time-Teaching*)
 - 15.9.1. Geschichte
 - 15.9.2. Methodik
 - 15.9.3. JITT + FC

Modul 16. Erstellung von grafischem Material, Flipped ist nicht nur Video Gestaltung eines PLE (persönliche Lernumgebung)

- 16.1. Was ist eine persönliche Lernumgebung (PLE)?
 - 16.1.1. Konzept von PLE
 - 16.1.2. Entwerfen Sie Ihr eigenes PLE
- 16.2. Klassenzimmer-Plattformen
 - 16.2.1. Edmodo
 - 16.2.2. Google Classroom
- 16.3. Erstellung von interaktivem Material
 - 16.3.1. Genial.ly

- 16.4. QR-Codes
 - 16.4.1. Pädagogische Anwendungen
 - 16.4.2. Erstellung von QR-Codes
- 16.5. Infografiken
 - 16.5.1. Piktochart
 - 16.5.2. Canva
- 16.6. Mind Map
 - 16.6.1. GonConqr
 - 16.6.2. Mindomo
 - 16.6.3. Popplet
- 16.7. Erstellung einer Website
 - 16.7.1. WIX
- 16.8. Nutzung von sozialen Netzwerken beim Lernen
 - 16.8.1. Twitter
 - 16.8.2. Instagram
- 16.9. Arbeiten mit PDF
 - 16.9.1. Perrusall

Modul 17. Programmieren und Planen im Flipped Classroom-Modell

- 17.1. Warum unseren Unterricht umdrehen?
 - 17.1.1. Beweise für die Notwendigkeit des umgedrehten Unterrichts
- 17.2. Blooms Taxonomie für die Programmierung
 - 17.2.1. Wir definieren die kognitiven Ebenen der Bloomschen Taxonomie wie folgt
- 17.3. Individueller Raum
 - 17.3.1. Individueller Raum für Lehrer und Schüler
- 17.4. Lernmanagement-System
 - 17.4.1. Google classroom
 - 17.4.2. Padlet
- 17.5. Gruppenraum
 - 17.5.1. Was tun Sie im Gruppenraum?
- 17.6. Entwerfen einer umgedrehten Einheit
 - 17.6.1. Elemente einer umgedrehten Einheit
 - 17.6.2. Beispiel einer umgedrehten Einheit
- 17.7. Wie können Sie Ihre umgedrehte Klasse bewerten?
 - 17.7.1. Verschiedene Strategien zur Bewertung unserer Schüler



Modul 18. Eine neue Form der Bewertung

- 18.1. Kahoot
 - 18.1.1. Beschreibung des Tools
 - 18.1.2. Spiel-Modi
 - 18.1.3. Erstellung von Aktivitäten
- 18.2. Socrative
 - 18.2.1. Beschreibung des Tools
 - 18.2.2. Spiel-Modi
 - 18.2.3. Erstellung von Aktivitäten
- 18.3. Google Forms
 - 18.3.1. Beschreibung des Tools
 - 18.3.2. Erstellung von Dokumenten
- 18.4. EdPuzzle
 - 18.4.1. Beschreibung des Tools
 - 18.4.2. Erstellung von Aktivitäten
- 18.5. Rubriken
 - 18.5.1. Beschreibung des Bewertungssystems der Rubriken
 - 18.5.2. Rubriken erstellen
- 18.6. iDoceo
 - 18.6.1. Beschreibung des Tools
 - 18.6.2. Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit iDoceo
- 18.7. Addittio
 - 18.7.1. Beschreibung des Tools
 - 18.7.2. Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit Addittio
- 18.8. CoRubrics
 - 18.8.1. Beschreibung des Tools
 - 18.8.2. Erstellen von Rubriken mit CoRubrics
- 18.9. Google Classroom
 - 18.9.1. Beschreibung des Tools
 - 18.9.2. Lernen Sie, virtuelle Klassenzimmer und ihre Aufgaben zu verwalten



*Eine vollständige Spezialisierung,
die Ihnen das Wissen vermittelt,
das Sie brauchen, um sich mit
den Besten zu messen"*

06

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.

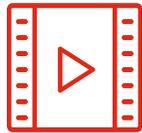
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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

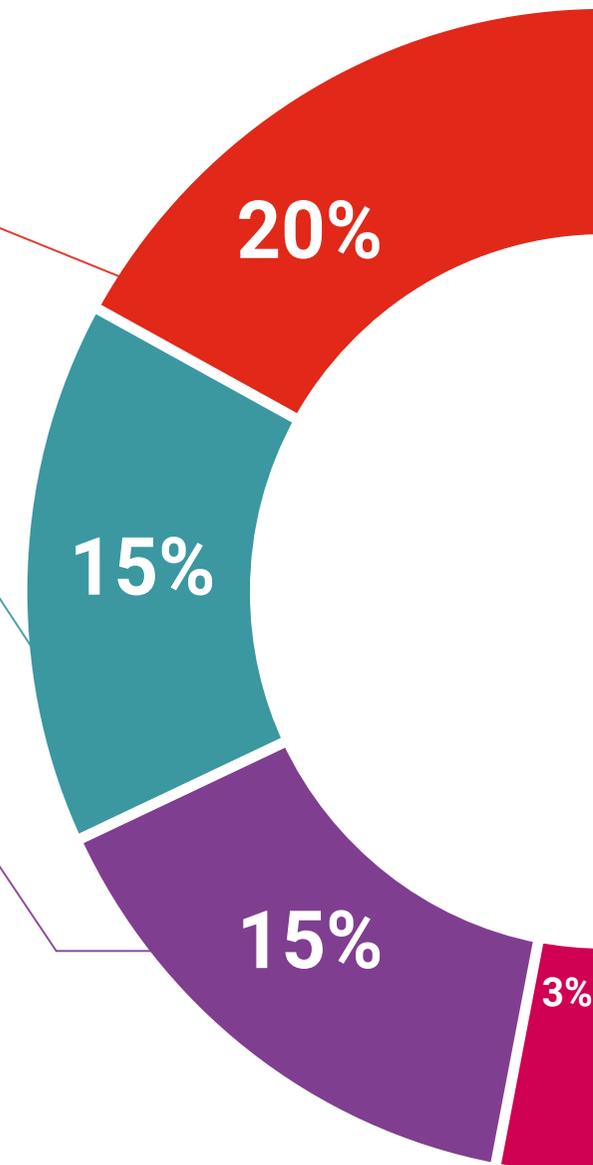
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

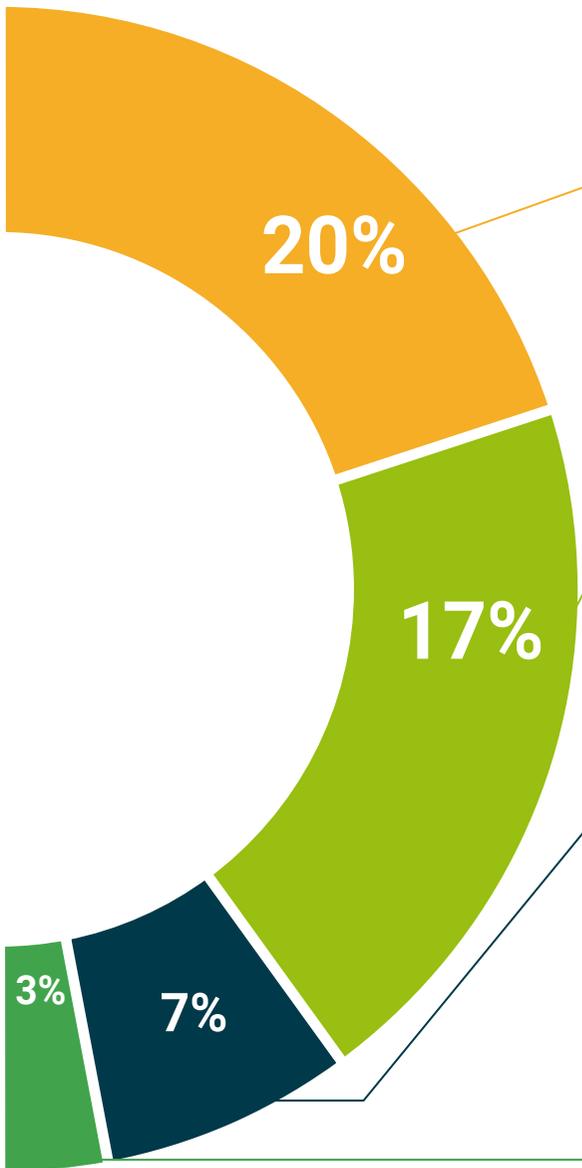
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.



07

Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Digitale Bildung und neue Lehrmodelle garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom..



“

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Digitale Bildung und neuen Lehrmodelle ist das größte Kompendium des Wissens auf diesem Gebiet: Eine Qualifikation, die für jede Fachkraft in diesem Bereich einen hochqualifizierten Mehrwert darstellt"

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Digitale Bildung und neue Lehrmodelle** 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: **Weiterbildender Masterstudiengang in Digitale Bildung und neue Lehrmodelle**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **3.000 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

tech technologische
universität

Weiterbildender
Masterstudiengang
Digitale Bildung und
neue Lehrmodelle

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 Jahre
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Weiterbildender
Masterstudiengang
Digitale Bildung und
neue Lehrmodelle

