

Weiterbildender Masterstudiengang Digitale Lehre und Gamification



tech technologische
universität

Weiterbildender Masterstudiengang Digitale Lehre und Gamification

Modalität: Online

Dauer: 2 Jahre

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 3.000 Std.

Internetzugang: www.techtitute.com/bildung/weiterbildender-masterstudiengang/weiterbildender-masterstudiengang-digitale-lehre-gamification

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 20

05

Struktur und Inhalt

Seite 26

06

Methodik

Seite 44

07

Qualifizierung

Seite 52

01

Präsentation

Die Technologie ist in die Welt des Bildungswesens eingedrungen und hat viele Veränderungen und ein grundlegendes Überdenken der üblichen Unterrichtssysteme mit sich gebracht. Und doch ist dies nur ein relativ kurzer Vorsprung im Vergleich zu denjenigen, die sich anschicken, in das Bildungssystem vorzudringen. Der Einsatz alternativer Lehrsysteme, die die neuen Entwicklungen organisch und nicht nur unterstützend einbeziehen, die mehr mit der realen Situation der Technologie und dem Lernprozess der neuen Generationen verbunden sind und die vollständig mit den neuen Entwicklungen synchronisiert sind, ist eine Anforderung, die jede Lehrkraft meistern muss.





“

Der Weiterbildende Masterstudiengang in Digitale Lehre und Gamification von TECH ermöglicht es Ihnen, die aktuellsten Kenntnisse in diesem unaufhaltsamen Fortschritt zu erwerben; eine Spezialisierung von größerer Intensität, Dauer und pädagogischer Wirkung, die geschaffen wurde, um den anspruchsvollsten Fachleuten eine hochqualifizierte Antwort zu geben"

Das Programm dieses weiterbildenden Masterstudiengangs ermöglicht es Ihnen, zwei der aktuellen Trends zu beherrschen: Gamification und digitale Transformation. Daher wird dieses Programm nicht nur von Fachleuten durchgeführt, die erfolgreich Gamification und Gamifizierung in Unternehmen, menschlichen Gruppen und realen Schülern entwickelt und implementiert haben, um aktuelle Probleme in Unternehmen, Klassenzimmern und realen Schulen zu lösen, sondern auch die Schüler werden in die Gamifizierung integriert, so dass sie aus erster Hand erfahren können, was es bedeutet, in einer gamifizierten Umgebung zu lernen. Darüber hinaus werden die digitalen Ressourcenmodule sie in die Lage versetzen, den Bildungswandel in ihren Schulen anzuführen.

Wenn Sie zur Geschäftswelt gehören, wird dieses Programm für Sie nützlich sein, um Gamification-Initiativen in Abteilungen wie Personalwesen, Marketing oder Verkauf zu entwerfen und umzusetzen. Wenn Sie aus der Welt des Bildungswesens kommen, können Sie die Bildungsinnovation anführen, indem Sie zwei ihrer Hauptpunkte beherrschen: digitale Implementierung und Gamification. Sie werden auch lernen, wie man Spiele und Gamifications entwirft, die vermarktet werden können, wodurch sich Ihre Werbemöglichkeiten und die Entwicklung Ihrer persönlichen Marke vervielfachen.

Diese Spezialisierung bedeutet, dass die Fachleute in diesem Bereich ihre Erfolgchancen erhöhen, was zu einer besseren Praxis und zu Maßnahmen führt, die sich direkt auf die pädagogische Behandlung, auf die Verbesserung des Bildungssystems und auf den sozialen Nutzen für die gesamte Gemeinschaft auswirken.

Eine unentbehrliche Ergänzung für alle, die in die Welt der Bildung einsteigen wollen, die Besonderheiten des Unterrichts kennenlernen und sich mit den technologischen Werkzeugen vertraut machen wollen, die im Rahmen eines Lehrplanprojekts im Klassenzimmer eingesetzt werden.

Dieser weiterbildende Masterstudiengang bietet eine breite und vollständige Sicht auf den Bereich der Anwendung von Technologie im Bildungswesen aus einer angewandten Perspektive, beginnend mit den grundlegendsten Werkzeugen und einschließlich der Entwicklung von Lehrfähigkeiten.

Dies ist ein Fortschritt gegenüber den eminent pädagogischen, auf den Unterricht ausgerichteten Programmen, die sich nicht eingehend mit dem Einsatz von Technologie im Bildungskontext 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 in Digitale Lehre und Gamification** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale der Spezialisierung sind:

- ♦ Entwicklung von Fällen oder Situationen, die von Experten der verschiedenen Fachgebiete vorgestellt werden
- ♦ Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- ♦ Neuigkeiten, Entwicklungen und neue Arbeitsweisen
- ♦ Veranstaltung von praktischen Workshops zur Anwendung der vorgestellten Techniken und Methoden
- ♦ Echte hochauflösende Bilder in den Demonstrationen
- ♦ Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Algorithmusgestütztes interaktives Lernsystem zur Entwicklung von Entscheidungsfähigkeiten in den gestellten Situationen
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen und individuelle Reflexionsarbeiten
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Ein Weiterbildender Masterstudiengang, der speziell für Fachleute geschaffen wurde, die die höchste Qualifikation anstreben, mit dem besten Lehrmaterial, der Arbeit an echten Fällen und dem Lernen von den besten Fachleuten des Sektors"

“

Dieser weiterbildende Masterstudiengang ist vielleicht die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, und zwar aus zwei Gründen: Sie aktualisieren nicht nur Ihre Kenntnisse in Digitale Lehre und Gamification, sondern erhalten auch ein Diplom der TECH Technologischen Universität"

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen 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 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.

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte in den Bereichen Digitale Lehre und Gamification zu informieren und Ihre Lehrfähigkeiten zu verbessern, indem Sie die neuesten Techniken beherrschen: der sicherste Weg, um sich unter den Besten zu positionieren.

Steigern Sie Ihr Selbstvertrauen bei der Entscheidungsfindung, indem Sie Ihr Wissen durch diesen weiterbildenden Masterstudiengang auf den neuesten Stand bringen, das für die Fortbildung der Besten entwickelt wurde.



02 Ziele

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Digitale Lehre und Gamification ist darauf ausgerichtet, eine vollständige, detaillierte und aktualisierte Vision der Arbeit in den neuen Techniken der digitalen Lehre und Gamification, als Schlüsselement in den Zielen der neuen Bildung zu bieten. Unser Ziel ist es, Ihnen die beste auf dem Markt erhältliche Fortbildung zu bieten und damit Ihre berufliche Entwicklung zu sichern.



“

Dieser weiterbildende Masterstudiengang wurde entwickelt, damit Sie Ihre Kenntnisse im Digitale Lehre und Gamification unter Verwendung der neuesten Bildungstechnologien erwerben oder aktualisieren können, um auf flüssige, effiziente und sichere Weise die Fähigkeit zu erlangen, die avantgardistischsten Techniken zu entwickeln, zu überwachen und damit zu arbeiten"



Allgemeine Ziele

Bereich digitale Bildung, E-Learning und soziale Netzwerke

- ◆ Identifizierung der psycho-pädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ◆ Entwurf eigener Gamifications und Spiele, sowohl für den privaten als auch für den kommerziellen Gebrauch
- ◆ Auswahl der Spiele, die in ABJ verwendet werden können, entsprechend unseren Bedürfnissen und Zielen
- ◆ Anwendung von Gamification-Strategien in geschäftlichen Umgebungen
- ◆ Anwendung von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ◆ Teamführung durch Gamification
- ◆ Leitung des digitalen Wandels in Ihren Zentren
- ◆ Identifizierung der Elemente der neuen digitalen Schule
- ◆ Anpassung Ihrer Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ◆ Vervollständigung eines Portfolios von Innovationen in den Bereichen Gamification, ABJ und digitale Ressourcen

Bereich Gamification und digitale Ressourcen

- ◆ Einführung der Studenten in die Welt des Unterrichts aus einer breiten Perspektive, die sie auf ihre zukünftige Arbeit vorbereitet
- ◆ Kennenlernen 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 Lehrinnovationen





Spezifische Ziele

Bereich digitale Bildung, E-Learning und soziale Netzwerke

- ♦ Widmung besonderer Aufmerksamkeit für die Bewertung und die damit verbundenen Prozesse, um die Qualität der beruflichen Praxis zu verbessern
- ♦ Einführung der Studenten in die umfangreiche Welt des Spiels aus einer auf den Bildungsbereich angewandten Perspektive, damit sie sich der verschiedenen Beiträge und Auswirkungen sowohl auf die menschliche Entwicklung als auch auf den Erwerb neuer Fähigkeiten bewusst werden
- ♦ Kenntnis der Möglichkeiten, die die neuen technologischen Instrumente in der pädagogischen Praxis bieten
- ♦ Ermöglichung der Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten durch Förderung von Fortbildung und Forschung
- ♦ Verständnis der Grundsätze der Lehre, die eine Möglichkeit für den Einstieg oder die berufliche Entwicklung in diesem Bereich bieten
- ♦ 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
- ♦ Kenntnis der Bedeutung des Begriffs Gamification und Abgrenzung zu anderen Verfahren
- ♦ Analyse verschiedener Verhaltensmodelle im Zusammenhang mit Gamification
- ♦ Kenntnis der Geschichte und Entwicklung des Spiels
- ♦ Erlernen der verschiedenen Arten von Gamification
- ♦ Kenntnis der Spielmechanismen und wie wir sie zu unserem Vorteil nutzen können
- ♦ Analyse der verschiedenen Formen der Spielerorganisation und ihrer Auswirkungen auf die Entwicklung des Spiels
- ♦ Kenntnis der zeitlichen Einteilungen, die die Momente des Spiels aneinanderreihen
- ♦ Analyse des Konzepts des Zufalls, seiner Nützlichkeit und der Mechanismen, die ihn hervorbringen
- ♦ Verständnis für die Formen der Interaktion zwischen den Spielern, die durch verschiedene Mechanismen ausgelöst werden können, sowie für die Bedeutung der Anpassung des Fortschritts der beteiligten Spieler
- ♦ Entdeckung verschiedener Spielmechanismen, die zwar nicht unbedingt in allen Spielen vorhanden sind, aber zur Entwicklung des Spiels beitragen und die Interaktion zwischen den Spielern und dem Spiel selbst bestimmen
- ♦ Erlernen der Vorgehensweise bei der Festlegung des Endes eines Spiels und der verschiedenen Mechanismen, die uns dabei helfen, es zu erreichen
- ♦ Analyse verschiedener Möglichkeiten, die Ergebnisse eines Spiels über das eigentliche Spiel oder die Sitzung hinaus zu übertragen und seine Bedeutung für den Schulalltag zu erweitern
- ♦ Erkennen der verschiedenen Probleme, die bei der Entwicklung eines Spiels und der Anpassung der Spielmechanik auftreten können
- ♦ Reflexion über die Notwendigkeit, die pädagogischen Ziele zu analysieren, die bei der Entwicklung eines neuen Spiels erreicht werden sollen
- ♦ Wertschätzung des unterschiedlichen Beitrags der Ziele von Spiel, Wettbewerb und Zusammenarbeit für ihre Anwendung im Unternehmen oder im Klassenzimmer
- ♦ Anerkennung der Bedeutung der verschiedenen Elemente der Spiele
- ♦ Identifizierung der Merkmale der verschiedenen Brettspiele
- ♦ Beurteilung des Beitrags der einzelnen Elemente zum Gamification-Erlebnis
- ♦ Auswahl der Spieltypen nach unseren Bedürfnissen
- ♦ Reflexion der Auswirkungen der Mechanik auf das Spielerlebnis

- ◆ Unterscheidung zwischen Karten und Spielkarten
- ◆ Definition der verschiedenen Mechanismen von Karten- und Würfelspielen
- ◆ Unterscheidung zwischen verschiedenen Arten von Spielen
- ◆ Definition des Konzepts und der Geschichte von Rollenspielen
- ◆ Identifizierung der Elemente des Rollenspiels
- ◆ Unterscheidung zwischen Rollenspielen und RPGs
- ◆ Reflexion über die Bedeutung des *Storytellings* in Rollenspielen
- ◆ Kenntnis der Geschichte der Videospiele
- ◆ Identifizierung von Lernspielen und Apps
- ◆ Wertschätzung für die erzieherischen Elemente des Einzel- und Mannschaftsspiels
- ◆ Auswahl zwischen kompetitiven und kooperativen Spielen je nach Zielsetzung
- ◆ Beschreibung der wichtigsten Brettspiele
- ◆ Erklärung der wichtigsten Kartenspiele, Rollenspiele und Würfelspiele
- ◆ Evaluierung der Anwendung der wichtigsten Karten-, Rollenspiel- und Würfelspiele im ABJ
- ◆ Definition der wichtigsten Videospiele mit pädagogischer Anwendung
- ◆ Evaluierung seiner Anwendung im ABJ
- ◆ Erklärung der wichtigsten Merkmale der Gamification im Unternehmen
- ◆ Erkennung der positiven und möglichen negativen Aspekte der Einführung eines Gamification-Systems für Unternehmen
- ◆ Ermittlung der Auswirkungen von Gamification auf den Vertrieb eines Unternehmens
- ◆ Analyse von Gamification-Strategien für das Unternehmensmarketing
- ◆ Beurteilung, wie die Gamification die Arbeitsweise in einem Unternehmen verändert hat und wie sie von den Personalabteilungen umgesetzt wurde
- ◆ Einschätzung der Bedeutung von Gamification anhand von Beispielen guter Praxis
- ◆ Beschreibung verschiedener Business-Gamification-Plattformen und ihrer Ergebnisse
- ◆ Förderung eines großen Respekts vor der Erzählung, da sie unser wichtigstes Organ ist
- ◆ Nutzung der Geschichte, um unsere Teilnehmer zu organisieren und auch zu motivieren
- ◆ Förderung der Beteiligung der Teilnehmer durch erzählerische Mittel
- ◆ Benennung der Elemente der narrativen Managementfunktionen innerhalb der verschiedenen Prozesse
- ◆ Umwandlung von Ebenen in Etiketten für die Aufgabenverteilung
- ◆ Sicherstellung, dass die verschiedenen Funktionen der Teilnehmer mit dem Niveau, über das sie verfügen, in Zusammenhang stehen
- ◆ Erlernen der Förderung eines kollaborativen Umfelds
- ◆ Gemeinsames Wissen zum wichtigsten Kapital eines jeden Teams machen
- ◆ Bereitstellung von Strategien für den Aufbau von Kapazitäten in den Arbeitsgruppen selbst
- ◆ Erlernen der Förderung von Wissen, Befähigung und Kommunikation
- ◆ Verständnis des Einflusses von Spielrollen und Spielerrollen auf eine Gamification-Strategie
- ◆ Kenntnis der wesentlichen Spielrollen für die Gestaltung der Dynamik
- ◆ Erlernen des Umgangs mit dem erzählerischen Umfeld unter Berücksichtigung der verschiedenen Spielertypen
- ◆ Bereitstellung von Interventionskanälen in der vorgeschlagenen Erzählung
- ◆ Verständnis des Einflusses der physischen Umgebung auf das Arbeitsumfeld und die Entwicklung von Gamification
- ◆ Unterscheidung zwischen dem industriellen und dem modernen Bildungsparadigma sowie den Bestandteilen der digitalen Schule

- ♦ Anerkennung der Rolle der institutionellen Akteure, die an der digitalen Transformation des Zentrums beteiligt sind
- ♦ Anerkennung der erzieherischen Rolle der Familie in der digitalen Gesellschaft
- ♦ Identifizierung und Anerkennung der Möglichkeiten, wie einige technologische Ressourcen genutzt werden können, um Schüler zu inspirieren und zu motivieren
- ♦ Analyse der Merkmale der verschiedenen Spieltypen und -elemente, um ein Gleichgewicht zwischen Unterhaltung und dem Erreichen pädagogischer Ziele herzustellen
- ♦ Identifizierung der verschiedenen Arten und Instrumente der kompetenzbasierten Bewertung im digitalen Kontext

Bereich Gamification und digitale Ressourcen

- ♦ Ermittlung, was beiläufiges Lernen ist
- ♦ Differenzierung des institutionellen Lernens
- ♦ Kenntnis der Vorteile des direkten Lernens
- ♦ Nutzung des Potenzials des indirekten Lernens
- ♦ Erkennung von Qualifikationsdefiziten
- ♦ Verständnis für akademische Schwierigkeiten
- ♦ Erkundung der Möglichkeiten der informellen Bildung
- ♦ Kenntnis der Vorteile der formalen Bildung
- ♦ Nutzung der Beziehung zwischen Intelligenz und Familie
- ♦ Kenntnisse über Familienbildungsmodelle
- ♦ Verständnis für die Besonderheiten der Erwachsenenbildung
- ♦ Überprüfung der Merkmale der Adoleszenz
- ♦ Beobachtung der psychosexuellen Entwicklung von Jugendlichen

- ♦ Erkennung der Geschlechtsidentität bei Jugendlichen
- ♦ Entdeckung von Kommunikationsprozessen
- ♦ Kenntnis der Prozesse der Unterrichtsübertragung
- ♦ Entwicklung von Sprachkompetenz im Klassenzimmer
- ♦ Verständnis der Sprachpflege im Klassenzimmer
- ♦ Erkundung der Verwendung der Wandtafel
- ♦ Wissen über den Einsatz von Projektoren
- ♦ Einholung von Bildern und Nutzungslizenzen
- ♦ Entwicklung von Fähigkeiten im Umgang mit selbst erstellten Bildern
- ♦ Erforschung von Video als Hilfsmittel
- ♦ Entdeckung des Unterrichts durch Videos
- ♦ Vorbereitung von Berichten und schriftlichen Aufträgen
- ♦ Wissen über Blogs und Foren
- ♦ Beobachtung von Unterrichtsschwierigkeiten
- ♦ Verständnis für Schwierigkeiten im Klassenzimmer
- ♦ Verständnis für die Vor- und Nachteile des gemeinschaftlichen Lernens
- ♦ Klärung der Vor- und Nachteile des Kompetenzzlernens
- ♦ Wissen über Unterrichtsmaterialien
- ♦ Differenzierung des Referenzmaterials
- ♦ Erkundung von Unterrichtsressourcen im Internet
- ♦ Entwicklung von Wikis und Internet-Referenzmaterial

03

Kompetenzen

Nach Bestehen der Prüfungen des Weiterbildenden Masterstudiengangs in Digitale Lehre und Gamification werden Sie die beruflichen Kompetenzen erworben haben, die Sie benötigen, um Ihre Arbeit mit höchster Qualität auszuführen, mit dem aktuellsten Wissen in diesem Bereich und mit der Gewissheit, einen Unterricht anzubieten, der auf dem größten Wissens- und Erfahrungsschatz basiert, der auf dem aktuellen Unterrichtsmarkt verfügbar ist. Ein Sprung in die Praxis auf hohem Niveau.





“

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Digitale Lehre und Gamification wird Sie mit den Qualifikationen und Fähigkeiten der modernsten Experten zu den höchsten Ebenen der Arbeit in diesem Bereich führen"



Allgemeine Kompetenzen

Bereich digitale Bildung, *E-Learning* und soziale Netzwerke

- ◆ 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
- ◆ In der Lage sein, Wissen zu integrieren und mit der Komplexität von Urteilen auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen umzugehen, einschließlich der Reflexion über die soziale und ethische Verantwortung, die mit der Anwendung ihres Wissens und ihrer Urteile verbunden ist
- ◆ Kommunikation Ihrer Ergebnisse (und der dahinter stehenden Erkenntnisse und Überlegungen) für Fachleute und Nichtfachleute in klarer und eindeutiger Form
- ◆ Über die Lernfähigkeiten verfügen, die Sie in die Lage versetzen, ihr Studium weitgehend selbstgesteuert oder autonom fortzusetzen

Bereich Gamification und digitale Ressourcen

- ◆ Kenntnisse in einem Fachbereich besitzen und verstehen, der auf den Grundlagen der allgemeinen Sekundarschulbildung aufbaut und in der Regel auf einem Niveau liegt, das sich zwar auf fortgeschrittene Lehrbücher stützt, aber auch einige Aspekte mit einbezieht, die Kenntnisse aus dem neuesten Stand des Fachbereichs beinhalten
- ◆ Anwendung ihrer Kenntnisse auf ihre Arbeit oder ihren Beruf in professioneller Weise und besitzen die Fähigkeiten, die normalerweise durch die Entwicklung und Verteidigung von Argumenten und Problemlösungen in ihrem Studienbereich nachgewiesen werden
- ◆ Sammlung und Interpretation relevanter Daten (in der Regel in ihrem Fachgebiet), um Urteile zu fällen, die auch Überlegungen zu relevanten sozialen, wissenschaftlichen oder ethischen Fragen beinhalten
- ◆ Vermittlung von Informationen, Ideen, Problemen und Lösungen an ein fachkundiges und nicht fachkundiges Publikum
- ◆ Entwicklung der notwendigen Lernfähigkeiten, um weitere Untersuchungen mit einem hohen Maß an Selbstständigkeit durchführen zu können



Spezifische Kompetenzen

Bereich digitale Bildung, *E-Learning* und soziale Netzwerke

- ◆ Wissen über das Persönlichkeitstraining des Jugendlichen
- ◆ Entdeckung des Einflusses der Schule auf die Werte
- ◆ Erkennung von Rebellion in der Schule
- ◆ Verständnis der emotionalen Entwicklung Jugendlicher
- ◆ Anwendung der emotionalen Intelligenz auf Jugendliche
- ◆ Einführung in die Anpassung von technologischem Material für Kinder
- ◆ Unterscheidung von häuslichen Verstärkungsprogrammen für Kinder
- ◆ Verständnis von Internetnetzwerken und -foren im Klassenzimmer bei Jugendlichen
- ◆ Feststellung der Grenzen des Internets im Klassenzimmer bei Jugendlichen
- ◆ Entdeckung der virtuellen Bibliotheken
- ◆ Planung von allgemeinen und spezifischen Zielen
- ◆ Erkundung der Definition von abhängigen und unabhängigen Variablen
- ◆ Kenntnisse über Forschungsdesigns
- ◆ Erlernen von genauen Ressourcen für die Forschung
- ◆ Entwicklung der Fähigkeit, Informationen zu suchen und zu filtern
- ◆ Entdeckung der digitalen Kommunikation
- ◆ Lernen über Web 2.0 und 4.0
- ◆ Einführung in den Ursprung der sozialen Netzwerke
- ◆ Unterscheidung der Entwicklung von sozialen Netzwerken
- ◆ Verständnis der beruflichen Netzwerke

- ◆ Kenntnis der Netzwerke in der Freizeit und im Privaten
- ◆ Annäherung an die Lehrplanentwicklung
- ◆ Erlernen der Anwendung von Innovationen in Lehrplänen
- ◆ Entdeckung der Internationalisierung des Unterrichts
- ◆ Erkennung der Vorteile der Virtualisierung des Unterrichts
- ◆ Identifizierung der Überwachung der Fortschritte der Schüler
- ◆ Einrichtung von Plattformen für die Zusammenarbeit
- ◆ Verständnis für kollaborative Foren und Chats
- ◆ Festlegung des Anwendungsbereichs der digitalen Identität
- ◆ Entdeckung der digitalen Identität und Blogging
- ◆ Unterscheidung zwischen digitaler Identität und sozialen Netzwerken
- ◆ Verständnis der digitalen Identität und Youtube
- ◆ Kennenlernen der digitalen Identität und Youtuber

Bereich Gamification und digitale Ressourcen

- ◆ Anwendung der erworbenen Kenntnisse in Bezug auf die direkte und indirekte Bewertung des Lernens, mit einer guten theoretischen Grundlage, um alle Probleme zu lösen, die in der Arbeitsumgebung auftreten, und sich an neue Herausforderungen im Zusammenhang mit ihrem Studienbereich anzupassen
- ◆ Integration des erworbenen Wissens über Bildungstechnologie sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- ◆ Entwicklung von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um die Leistung ihrer Arbeit zu verbessern
- ◆ Differenzierung der Dynamik im Zusammenhang mit Gamification
- ◆ Erkennung der verschiedenen Mechanismen, die die Gamification ausmachen
- ◆ Unterscheidung der Spielertypen nach den verschiedenen Autoren
- ◆ Analyse der 3 Schlüsselfaktoren, die den Zweck eines gamifizierten Prozesses aufzeigen

- ◆ Entdeckung der Vorteile von Gamification in verschiedenen Umgebungen
- ◆ Identifizierung der Unterschiede zwischen Gamifizierung und Gamification
- ◆ Erklärung der Entwicklung von Spielen
- ◆ Beschreibung der verschiedenen Arten von Spielen
- ◆ Anwendung von Videospiele im Klassenzimmer
- ◆ Anwendung von Teambildungstechniken
- ◆ Entwicklung von Strategien zum *Team Building* in Unternehmen
- ◆ Evaluierung der Anwendung der wichtigsten Brettspiele in ABL
- ◆ Erarbeitung von Kompetenztabellen
- ◆ Verwaltung von Aufgaben auf eine spielerische Weise
- ◆ Festlegung von Strategien und Instrumenten zur Überwachung von Maßnahmen
- ◆ Erwerb von Strategien zur Förderung des Teamzusammenhalts
- ◆ Entwicklung von Motivationsstrategien durch gemeinsame Herausforderungen
- ◆ Anwendung von Tools zur Förderung der digitalen Zusammenarbeit
- ◆ Definition von Strategien zur Förderung der Motivation in einer Arbeitsgruppe
- ◆ Verbesserung der Fähigkeit, die Funktionsweise einer Gruppe zu analysieren
- ◆ Erledigung sich wiederholender Aufgaben auf eine andere Art und Weise
- ◆ Verwaltung des Arbeitsumfelds auf möglichst effiziente und funktionelle Weise
- ◆ Erwerb von Strategien zur Erzeugung von Qualitäts-Gamifications
- ◆ Umwandlung eines Bedienfelds in ein vollständig spielerisches Szenario
- ◆ Arbeit mit Webanwendungen und Apps zur Verwaltung der Arbeitsentwicklung auf der Grundlage von Gamification
- ◆ Erlernen von Strategien für den Einsatz verschiedener Gamification-Elemente
- ◆ Erarbeitung einzelner Aufgaben und ihrer Rubriken
- ◆ Erarbeitung gemeinsamer Aufgaben und ihrer Rubriken
- ◆ Erstellung von Skripte/Basispräsentationen für *Flipped Classroom Videos*



- ◆ Verwendung von *Explain Everything* zur Erstellung von Videosammlungen
- ◆ Verwendung von Strategien, die es den Schülern ermöglichen, sowohl individuell als auch kollektiv zu arbeiten
- ◆ Entwicklung von Gamification-Mechanismen
- ◆ Erstellung eines narrativen Videos
- ◆ Erstellung von Überwachungsinstrumenten
- ◆ Gestaltung von Belohnungen
- ◆ Erstellung und Verwaltung eines Youtube-Kanals
- ◆ Erstellung und Verwaltung eines Podcasts
- ◆ Erstellung von Inhalten in *EdPuzzle*
- ◆ Erstellung von Aufgaben in *EdPuzzle*
- ◆ Verwendung von Designtools für die Produktion von *print and play* Spiele
- ◆ Erstellung von Materialien in Moodle
- ◆ Erstellung von Aufgaben in Moodle
- ◆ Erstellung von Materialien und Aufgaben in Google Classroom

“

Verschaffen Sie sich einen Vorsprung an Spitzenleistungen durch eine Fortbildung bei den am besten qualifizierten Experten von heute und steigern Sie Ihre Wettbewerbsfähigkeit mit einem unschlagbaren Lebenslauf“

04

Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören führende Spezialisten für Digitale Lehre und Gamification, die ihre Erfahrungen in diese Spezialisierung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Fachleute an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen. Ein Lehrkörper aus Experten, die aufgrund ihrer beruflichen Laufbahn und ihrer pädagogischen Fähigkeiten ausgewählt wurden, wird Ihnen ermöglichen, von den direkten Erfahrungen der Besten des Sektors zu lernen.





“

Lernen Sie von den Besten mit diesem außergewöhnlichen und umfangreichen Lehrkörper, der sich aus den besten Fachleuten des Sektors zusammensetzt. So können Sie von der direkten Erfahrung der renommiertesten Spezialisten in allen Bereichen der digitalen Lehre und der Gamification lernen"

Leitung



Hr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psychologe
- Experte für digitale Identität und Masterstudiengang in Kommunikation
- Digitales Marketing und soziale Netzwerke
- Dozent für Digitale Identität
- Social Media Manager in einer Kommunikationsagentur
- Dozent in der Aula Salud



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- Apple Distinguished Educator
- Hochschulabschluss in Geschichte
- Studienleitung an der JABY Schule, Spezialist für Gamification, Flipped Classroom und digitalen Wandel
- Autor der strukturellen Gamification "The Clio Wars" und des ABJ "The Arrow of Time", "The Court of Miracles" oder "The War that would end all wars"



Hr. Albiol Martín, Antonio

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

Professoren

Hr. De la Serna, Juan Moisés

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

Hr. Fuster García, Carlos

- ◆ Promotion in Fachdidaktik, Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ◆ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ◆ Masterstudiengang für das Lehramt an Sekundarschulen und Masterstudiengang in Forschung in Fachdidaktik von derselben Einrichtung

Hr. Herrero González, Jesús

- ◆ Hochschulabschluss in Psychologie
- ◆ Masterstudiengang in Pädagogik, arbeitet für DEVIR (führendes spanisches Unternehmen für Rollenspiele und Brettspiele) und die Hobby- und Spielzeugkette POLY
- ◆ Experte für Spiele und Gamification

Hr. Illán, Raúl

- ◆ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement (UCM)
- ◆ Studiert Jura und Psychologie (UNED)
- ◆ Internationaler Kongress über Achtsamkeit in Organisationen und Unternehmen (UNED) Stress und Angst: Wie man ihre Auswirkungen reduziert (UNED) Angewandte Intelligenz (UNED) Wissenschaftliche Untersuchung von Verbrechen (UNED) Börse und Finanzmärkte (Börse Madrid) Ausbildung von Financial Advisors (Credit Suisse Private Banking)





Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Mitbegründerin von Equipo Talentos, spezialisiert auf Schulungen zu Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen
- ♦ Ausbildung von Lehrkräften für die Gemeinschaft von Madrid und die Junta de Andalucía in den Bereichen PBL, DRR Creation, Gamification oder ICT-Kurse
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation

Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Kinder-, Grund- und Sonderschulbildung der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Leitung der Santo Domingo Vor-, Grund- und Sekundarschule in Algete, Madrid
- ♦ Preisgekrönter Autor, mit Werken wie „Handbuch der Literaturerstellung im Internetzeitalter“ und „Animation der Lektüre im Zeitalter der neuen Technologien“
- ♦ Ausbildung von Lehrkräften in der Region Madrid in Kursen über IKT im Unterricht
- ♦ Digitale Ressourcen oder Förderung des Lesens im digitalen Zeitalter

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

05

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten Zentren und Universitäten Spaniens entwickelt. Im Bewusstsein der Relevanz der aktuellen Spezialisierung haben sie eine didaktische Route entwickelt, in der jedes Fach einen der relevanten Aspekte für die Entwicklung einer hochkompetenten Fachkraft behandelt. All dies bildet einen Lehrplan von hoher pädagogischer Intensität und unvergleichlicher Qualität, der modernste virtuelle Theorie und Praxis umfasst und Sie zu einem Höchstmaß an Beherrschung in diesem Bereich führen wird.



“

Dieser weiterbildende Masterstudiengang ist eine unvergleichliche Gelegenheit, in einer einzigen Spezialisierung alle notwendigen Kenntnisse in Digitale Lehre und Gamification zu erwerben"

Gamification und Digitale Ressourcen

Modul 1. Einrichtung der Tafel: psychopädagogische Aspekte

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

Modul 2. Grundlagen der Gamification. Wie man Gamification praktiziert ohne dabei zu sterben

- 2.1. Gamifizieren
 - 2.1.1. Was ist Gamification?
 - 2.1.2. Was ist keine Gamification?
- 2.2. Das Gehirn in Bewegung: Verhaltensmodelle
 - 2.2.1. Was muss ich tun? Behaviourismus
 - 2.2.2. Warum verhalte ich mich so, wie ich es tue? Kognitivismus
 - 2.2.3. Ich brauche Dopamin! Motivation
- 2.3. Ein Blick zurück in die Geschichte
 - 2.3.1. Es war einmal ... das Spiel
 - 2.3.2. Was ist neu alt? Das Spiel heute
- 2.4. *Move, move, move...* Dynamiken
 - 2.4.1. Nicht auf diese Weise: Spielbeschränkungen oder Einschränkungen
 - 2.4.2. Erzähl mir eine Geschichte: die Erzählung
 - 2.4.3. Mit Herz: Emotionen
 - 2.4.4. Ich werde älter: Der Fortschritt oder die Entwicklung des Spielers
 - 2.4.5. Weil ich es wert bin: Status oder Anerkennung
 - 2.4.6. Komm! Du auch?: Soziale Beziehungen oder Interaktionen
- 2.5. Das dürft ihr nicht verpassen... Mechanik!
 - 2.5.1. Los geht's: Herausforderungen und Ziele
 - 2.5.2. Superman: Wettbewerb
 - 2.5.3. Liga der außergewöhnlichen Persönlichkeiten: Zusammenarbeit
 - 2.5.4. Wie habe ich mich geschlagen? *Feedback*
 - 2.5.5. Mein Schatz: Belohnungen
 - 2.5.6. Ich bin dran: Runden
- 2.6. Drei 'Menschen' und ein Schicksal: Rangliste der Akteure
 - 2.6.1. Die Theorie von Richard Bartle: Er wettet auf 4
 - 2.6.2. Die Theorie von Andrzej *Mrczewski*: steigend auf 5
 - 2.6.3. Amy Jo Kims Theorie: auf 4 bleiben



- 2.7. Zu welchem Zweck?
 - 2.7.1. Motivation: Ich gefalle dir..
 - 2.7.2. Loyalität: Bleib mir treu..
 - 2.7.3. Optimierung: Wenn wir es besser machen..
- 2.8. Vorteile der Gamification

Modul 3. Spielelemente und Mechanismen

- 3.1. Spielen mit Konzepten und Konzeptualisierung von Spielen: eine Einführung
 - 3.1.1. Was sind Spielmechaniken?
 - 3.1.2. Grundlegende Konzepte
- 3.2. Ganz am Anfang: Grundlegende Mechanik
 - 3.2.1. Spiel-Frameworks
 - 3.2.1.1. Gruppierungen
 - 3.2.1.2. Kooperation und Wettbewerb
 - 3.2.2. Zeit
- 3.3. Der Zufall und du: Mechanismen der Zufallsgenerierung
 - 3.3.1. Der Zufall als Ressource
 - 3.3.2. Möglichkeit, Wahrscheinlichkeit und Gewissheit
- 3.4. Zusammen, aber nicht durcheinander: Mechanik und Interaktion
 - 3.4.1. Interaktion und Nicht-Interaktion
 - 3.4.2. Der Umfang
- 3.5. Kein Spiel ohne diese 1: Interaktion mit dem System
 - 3.5.1. Ressourcen
 - 3.5.2. Raummechaniken
 - 3.5.3. *Puzzles* und Fragen
- 3.6. Kein Spiel ohne diese 2: Erzählung und Rollenspiel
 - 3.6.1. Soziale Mechanik
 - 3.6.2. Erzählung
- 3.7. Von der Vorspeise zum Dessert: Belohnungs- und Abschlussmechanismen
 - 3.7.1. Bedingungen für den Sieg
 - 3.7.2. Vergleichende Systeme
 - 3.7.3. Sieg und Niederlage in kooperativen Spielen
 - 3.7.4. Kombinationen

- 3.8. Es gibt da draußen etwas: Belohnungen jenseits des Klassenzimmers
 - 3.8.1. Die Klassiker
 - 3.8.2. Andere Formen von Belohnungen
- 3.9. Von unvorhergesehenen Hindernissen und unerwarteten Misserfolgen: Probleme und Schwierigkeiten
 - 3.9.1. Die Spiele haben keinen Spaß gemacht?
 - 3.9.2. Der Zufall und seine Kontrolle
 - 3.9.3. Schneebälle und Gruben
 - 3.9.4. Wie spät ist es?
 - 3.9.5. Die Geschichte vom Milchmädchen
 - 3.9.6. Alphas, Betas und Testversionen

Modul 4. Gamification und spielbasiertes Lernen (GBL)

- 4.1. Aber weißt du, was wir spielen?
 - 4.1.1. Unterschiede zwischen Spiel und Gamification
 - 4.1.2. Gamification und Spiele
 - 4.1.3. Geschichte der Spiele
- 4.2. Was spielen wir?
 - 4.2.1. Entsprechend ihren Zielen
 - 4.2.1.1. Wettbewerb
 - 4.2.1.2. Kollaboration
 - 4.2.2. Nach den Elementen
 - 4.2.2.1. Brettspiele
 - 4.2.2.2. Karten
 - 4.2.2.3. Würfel
 - 4.2.2.4. Papier und Bleistift (ROL)
- 4.3. Die Bretter unserer Eltern
 - 4.3.1. Erste Zivilisationen, erste Spiele
 - 4.3.1.1. *Senet*
 - 4.3.1.2. Ur Königliches Spiel
 - 4.3.2. Mancala
 - 4.3.3. Schach
 - 4.3.4. *Backgammon*
 - 4.3.5. Parchis
 - 4.3.6. Das Gänsepiel
- 4.4. Wer möchte Millionär werden?
 - 4.4.1. Das Spiel des Lebens
 - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
 - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
 - 4.4.1.3. *The Game of Life*
 - 4.4.1.4. Was lehrt uns *The Game of Life* über Werte?
 - 4.4.2. Monopoly
 - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
 - 4.4.2.2. *Finance* und andere
 - 4.4.2.3. Darrow's Monopoly
 - 4.4.2.4. Patente, Designs und worauf Sie bei Gamification achten sollten
 - 4.4.3. *Scrabble*
- 4.5. Ein erfolgreiches Spiel wurde geschrieben
 - 4.5.1. *Risk*
 - 4.5.2. *Cluedo*
 - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
 - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. *Wargames/* Kriegsspiele und historische Simulationen
 - 4.6.1. Der Ursprung: *Avalon Hill*
 - 4.6.2. Die Reife der *Wargames*
 - 4.6.3. Die CDG-Revolution
 - 4.6.4. Neueste Trends der *Wargames*
 - 4.6.5. Miniaturen *Wargames*
- 4.7. Die Gesellschaft des Rings, des Bleistifts und des Papiers
 - 4.7.1. Der Anfang
 - 4.7.2. Das Goldene Zeitalter und die ersten Polemiken
 - 4.7.3. Die erzählerische Rolle
 - 4.7.4. Rollenspiele im 21. Jahrhundert
- 4.8. Es war einmal in Amerika, *Magic the TCG's* und *Ameritrash*
 - 4.8.1. *Magie und die TCG's*
 - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
 - 4.8.1.2. Andere TCG's
 - 4.8.1.3. LCGs

- 4.8.2. *Ameritrash*
 - 4.8.2.1. Konzept
 - 4.8.2.2. Vorankommen
- 4.8.3. Vermischt. Hybrid-Spiele
- 4.9. Jenseits von Autos und Würstchen. Die Brettspielrevolution in Deutschland
 - 4.9.1. Deutschland ändert die Regeln
 - 4.9.1.1. Die deutsche Spielzeugindustrie
 - 4.9.1.2. Die soziale Betrachtung des Spiels in Deutschland
 - 4.9.1.3. Eine andere Art von Spiel
 - 4.9.2. Eurogames
 - 4.9.2.1. Vorgeschichte
 - 4.9.2.2. Die Siedler von Catan
 - 4.9.2.3. Die Deutschen erobern die Welt
 - 4.9.2.4. Das goldene Zeitalter der Eurogames
 - 4.9.2.5. Eurogames und Bildung

Modul 5. Gamification im Unternehmen. HR, Marketing, Vertrieb

- 5.1. Gamification im Unternehmen
 - 5.1.1. Warum Gamification im Unternehmen?
 - 5.1.2. Supermächte der Gamification (+)
 - 5.1.3. *Kryptonit* der Gamification (-)
- 5.2. Die Steigerung unserer Umsätze - dafür wurde die Business-Gamification doch geboren, oder?
- 5.3. Vermarktung der Kunst des Begehrens
 - 5.3.1. Was willst du mir damit sagen?: Kommunikation
 - 5.3.2. Ich möchte ein like!: Soziale Netzwerke
- 5.4. Gamified Personalwesen
 - 5.4.1. Du bist es wert!: Aufmerksamkeit, Management und Bindung von Talenten
 - 5.4.2. Das sind wir: Konsolidierung der Unternehmenskultur
 - 5.4.3. Ich mache mit!: Motivation und Einhaltung der internen Bürokratie
- 5.5. Und warum nicht... Gläubiger!

Modul 6. Gamification im Unternehmen II: Teammanagement

- 6.1. Wie spielt man dieses Spiel?
 - 6.1.1. Allgemeine Konzepte
 - 6.1.2. Narrative für gemeinsame Gamification
 - 6.1.3. Gamifizierte Aufgabenverwaltung
 - 6.1.4. Nachbereitung der Aktionen
- 6.2. Hier spielen wir alle
 - 6.2.1. Motivation durch gemeinsame Herausforderungen
 - 6.2.2. Reiseplan der Arbeit als gemeinsame Reise
 - 6.2.3. Zusammenarbeit im digitalen Dorf
- 6.3. Wir sind an der Spitze angekommen
 - 6.3.1. Lokalisierung der Knotenpunkte, um das gesamte Netzwerk zu motivieren
 - 6.3.2. Sich wiederholende Aufgaben in anregende Herausforderungen verwandeln
 - 6.3.3. Veränderung der Umwelt durch gemeinsames Handeln
 - 6.3.4. Wie kann die Zusammenarbeit zu einer Win-Win-Situation werden?
 - 6.3.5. Möglichkeiten, eine kleine Aufgabe in eine transformierende Aufgabe zu verwandeln
 - 6.3.6. Informeller Rahmen: Geführte Konversation durch Gamification-Strategien
- 6.4. Wir hatten eine tolle Idee
 - 6.4.1. Die Geschichte entwickelt sich unter Beteiligung aller
 - 6.4.2. Die Erzählung wird zu unserem Gantt-Diagramm.
 - 6.4.3. Arbeit bewältigen durch Story Management
- 6.5. Den Spielstand erhöhen
 - 6.5.1. Abzeichen mit Fokus auf Management, nicht auf Belohnung
 - 6.5.2. Eine Vollmacht ist eine Erklärung der Verantwortung
 - 6.5.3. Strategien für die Einrichtung von Kanälen zur Förderung der Autonomie der Führungskräfte
- 6.6. Ich habe gerade das Level passiert
 - 6.6.1. Level-Konzept innerhalb der gemeinsamen Arbeit
 - 6.6.2. Möglichkeiten zur Aufteilung von Funktionen auf der Grundlage verschiedener Level

- 6.7. Rat der Weisen
 - 6.7.1. Eine Gemeinschaft, die kooperativ arbeitet, lernt auch kooperativ
 - 6.7.2. Wie verknüpft man individuelles Wissen mit gemeinsamen Geschichtenerzählen?
 - 6.7.3. Formeln für die Weitergabe von Wissen, für die interne Lehre und für die Motivation von Schlüsselpersonen
- 6.8. Dieses Team funktioniert, weil wir uns nicht ähnlich sind
 - 6.8.1. Arbeitsrollen basierend auf Spielrollen
 - 6.8.2. Merkmale der verschiedenen Rollen im gemeinsamen Erzählen
 - 6.8.3. Menschen, die Geschichten erfinden: Erzählungen aus individuellen Beiträgen
- 6.9. Die Tricks des Magiers
 - 6.9.1. Verwandeln Sie ein Bedienfeld in ein spielerisches Szenario
 - 6.9.2. Webanwendungen und Apps zur Verwaltung von Gamification
 - 6.9.3. Virtuelle Umgebungen und physische Umgebungen, Beziehung und Verbindung zwischen ihnen
- 6.10. Ziehen wir eine Bilanz
 - 6.10.1. Ersteinschätzung: Ausgangspunkt für unsere Geschichte
 - 6.10.2. Prozessuale Bewertung: Bewertung der Entwicklung der Erzählung, um die Leistung zu beurteilen und Anpassungen vorzunehmen
 - 6.10.3. Überprüfung der Wirksamkeit von Prozessen
 - 6.10.4. Überprüfung der Rollen als Formel zur Bewertung der individuellen Arbeit
 - 6.10.5. Bewertung der Verbindung zwischen den verschiedenen Teilnehmern und ihrer Leichtigkeit, die Prozesse zum Fließen zu bringen
 - 6.10.6. Bewertung der Erfüllung der Herausforderung
 - 6.10.6.1. Abschließende Versammlung zur Bewertung
 - 6.10.6.2. Gemeinsame Feier der erreichten Herausforderungen
 - 6.10.7. Messbare Ergebnisse
 - 6.10.7.1. Ebenen
 - 6.10.7.2. Medaillen
 - 6.10.7.3. Punkte

Modul 7. Wie man eine digitale Schule organisiert

- 7.1. Vor dem Start
 - 7.1.1. Bildung in der digitalen Gesellschaft
 - 7.1.2. Was ist eine digitale Schule?
- 7.2. Die Institution Schule in der digitalen Gesellschaft
 - 7.2.1. Die Tatkraft des Managementteams
 - 7.2.2. Die Schlüsselrolle der Lehrkraft
 - 7.2.3. Familien und Schulen in der digitalen Gesellschaft
- 7.3. Die Schüler der *iGeneration* oder Generation Z
 - 7.3.1. Mythen und Realitäten über Digital Natives
 - 7.3.2. Lernen in der digitalen Gesellschaft
 - 7.3.3. *m-learning*
 - 7.3.4. Das trojanische Pferd?
- 7.4. Was braucht mein Zentrum?
 - 7.4.1. Pädagogische Philosophie
 - 7.4.2. "Wer viel liest und viel läuft, sieht viel und weiß viel"
- 7.5. Lassen Sie uns analysieren, bevor wir beginnen
 - 7.5.1. Prioritäten
 - 7.5.2. Wichtige Entscheidungen
 - 7.5.2.1. Trolleys oder 1:1 Verhältnis?
 - 7.5.2.2. Für welches Modell entscheiden wir uns?
 - 7.5.2.3. IDP oder Fernsehen? Weder noch?
 - 7.5.3. Planung
- 7.6. Design als Schlüssel zur Umsetzung
 - 7.6.1. Der CSP
 - 7.6.2. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 7.6.3. Geräte-Management-Systeme
 - 7.6.4. *Apple School Manager*
 - 7.6.5. Volumen-Einkauf

- 7.7. Die Bedeutung einer guten Grundlage: Entwicklung
 - 7.7.1. Konnektivität
 - 7.7.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 7.7.3. Organisatorisch
 - 7.7.4. Fortbildung
- 7.8. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 7.8.1. Technopädagogische Kriterien
 - 7.8.2. Andere Überlegungen
 - 7.8.3. Typische Einwände
- 7.9. Die Karte zur Schatzsuche
 - 7.9.1. Die Office-Suite von Apple
 - 7.9.1.1. *Pages*
 - 7.9.1.2. *Keynote*
 - 7.9.1.3. *Numbers*
 - 7.9.2. Apps für die Multimedia-Erstellung
 - 7.9.2.1. *iMovie*
 - 7.9.2.2. *Garage Band*
 - 7.9.3. Das Klassenzimmer in den Händen der Lehrkraft
 - 7.9.3.1. Unterrichtsmanagement: Klassenzimmer
 - 7.9.3.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds und LEGO*
- 7.10. Programmbewertung und Kontinuität
 - 7.10.1. Unzeitgemäße Bewertung
 - 7.10.2. Verpflichtungen für den neuen Zyklus

Modul 8. Neue Zeiten, neue Schüler

- 8.1. Neue Zeiten, neue Schüler
 - 8.1.1. Virtualität und Grenzen der Schüler im digitalen Zeitalter
 - 8.1.2. PISA als Maßstab für Bildung heute
 - 8.1.3. Andere aktuelle Bildungsmaßstäbe

- 8.2. Dass sie kompetent, aber auch glücklich sein sollten
 - 8.2.1. Digitale Kompetenz als transversale Achse des Lernens
 - 8.2.2. Dimensionen der digitalen Kompetenz
 - 8.2.3. Wenn wir bei Google nach Glück suchen, werden wir es nicht finden
- 8.3. Aktive und autonome Schüler
 - 8.3.1. Projektbasiertes Lernen im digitalen Kontext
 - 8.3.2. Andere aktive Methoden
 - 8.3.3. Autonomes Lernen im 21. Jahrhundert
- 8.4. Allein schaffst du es nicht, aber mit Freunden schon
 - 8.4.1. Schlüsselemente des kooperativen Lernens im digitalen Kontext
 - 8.4.2. Google Suite für kooperatives Lernen
- 8.5. Kreative und kommunikative Schüler
 - 8.5.1. Digitales Geschichtenerzählen
 - 8.5.2. Audiovisuelles Format
 - 8.5.3. *Flipped Classroom*
- 8.6. Haben unsere Schüler genug Anreize?
 - 8.6.1. Ressourcen, um die gleiche Sprache wie die Schüler zu sprechen
 - 8.6.2. Gute Nutzung des interaktiven Whiteboards
 - 8.6.3. Projizieren oder nicht projizieren, das ist hier die Frage
- 8.7. Feinde der Langeweile
 - 8.7.1. Wettbewerbe und Herausforderungen
 - 8.7.2. Charaktere, Handlungen und Macht
- 8.8. Gefällt mir, teilen, kommentieren
 - 8.8.1. Soziale Netzwerke
 - 8.8.2. Soziale Lernumgebungen und Gamification-Plattformen
- 8.9. Feedback geben
 - 8.9.1. Kompetenzbasierte Evaluierung
 - 8.9.2. Selbst- und Co-Evaluierung
 - 8.9.3. Gamifizierte Hetero-Evaluierung
- 8.10. Spielbare Demos
 - 8.10.1. Im Unterricht
 - 8.10.2. Zu Hause
 - 8.10.3. Brettspiele

Modul 9. Die Lehrkraft in der digitalen Schule

- 9.1. Bildung neu denken: Auf dem Weg in die globale Gesellschaft von 2030
 - 9.1.1. Welche Bildung brauchen wir für das 21. Jahrhundert?
 - 9.1.2. Bildung für globale Bürgerschaft
 - 9.1.3. Die Rolle der Digitalisierung in Schulen
 - 9.1.4. Herausforderungen und Ziele der Bildung im 21. Jahrhundert
- 9.2. Digitale Kompetenz im Unterricht
 - 9.2.1. Kompetent in Sachen Bildung sein
 - 9.2.2. Digitale Bildungstechnologie
 - 9.2.3. Modelle der IKT-Verteilung in Schulen
 - 9.2.4. Digitale Kompetenz im Unterricht
- 9.3. Die Lehrkraftfortbildung in der digitalen Schule
 - 9.3.1. Lehrkraftfortbildung: ein kurzer Überblick über den Stand der Technik
 - 9.3.2. Die Rolle der Lehrkraft im 21. Jahrhundert
 - 9.3.3. Lehrkraftkompetenzen in der digitalen Schule
 - 9.3.4. Digitales Kompetenzportfolio für Lehrkräfte
- 9.4. Die Ineffizienz der einsamen Lehrkraft
 - 9.4.1. Das Bildungsprojekt und das Lehrplanprojekt
 - 9.4.2. Die Kultur der Arbeitsgruppen
 - 9.4.3. Technologie im Dienste der kooperativen Arbeit: Management, Ausbildung und Zusammenarbeit
- 9.5. TPACK: ein Modell für die Lehrkraft von heute
 - 9.5.1. TPACK-Modell
 - 9.5.2. Arten von Wissen für die Anwendung des TPACK-Modells
 - 9.5.3. Umsetzung des TPACK-Modells
- 9.6. Kreative und kommunikative Materialien
 - 9.6.1. Digitales Geschichtenerzählen im Klassenzimmer
 - 9.6.2. Digitale Bücher in der Schule
 - 9.6.3. Offene Bildungsressourcen erstellen
 - 9.6.4. Gedanken und Ideen visualisieren
 - 9.6.5. Video-Geschichtenerzählen
 - 9.6.6. Das Videospiel

- 9.7. Bewertung im digitalen Zeitalter
 - 9.7.1. Auf dem Weg zu einer authentischen Bewertung des Lernens
 - 9.7.2. Beiträge der Technologie zur Bewertung
 - 9.7.3. Bewertungsinstrumente mit Hilfe von Bildungstechnologie
 - 9.7.4. Bewertung mit elektronischer Rubrik
- 9.8. Digitale Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
 - 9.8.1. Einführung in virtuelle Plattformen in der Bildung
 - 9.8.2. Pädagogische Dimensionen des virtuellen Klassenzimmers
 - 9.8.3. Didaktische Planung eines virtuellen Klassenzimmers
 - 9.8.4. Plattformen für die Einrichtung eines virtuellen Klassenzimmers
- 9.9. Familie und Schule: Überwindung der digitalen Kluft
 - 9.9.1. Die Rolle der Familie in der digitalen Schule
 - 9.9.2. Die Bedeutung von Beziehungen in der Erziehung
 - 9.9.3. Plattformen für die Kommunikation zwischen Familie und Schule
- 9.10. Ressourcen für den Unterricht im Wissenszeitalter
 - 9.10.1. Denken lehren über den Lehrplan hinaus
 - 9.10.2. Blooms Taxonomie für das digitale Zeitalter
 - 9.10.3. Die Integrierte Unterrichtseinheit als Planungsinstrument
 - 9.10.4. Neugestaltung der Prüfung als Bewertungsinstrument

Modul 10. Fallstudien

- 10.1. Was gibt's Neues, Doc? Der Bedarf an Innovation
- 10.2. Spielen wir, um das Klassenzimmer auf den Kopf zu stellen: Ansatz und Ziele der Innovation im Klassenzimmer: eine Gamification mit *Flipped Classroom*
- 10.3. Wie gestaltet man Clio Kriege und stirbt nicht bei dem Versuch?: Die Werkzeuge. Teil I Entwerfen einer Gamification
 - 10.3.1. Erzählende Videos
 - 10.3.2. Follow-up
 - 10.3.3. Belohnungen
- 10.4. Wie gestaltet man Clio Kriege und stirbt nicht bei dem Versuch?: Die Werkzeuge. Teil II Entwerfen einer Gamification
- 10.5. Bricolage in Gamification. Pflege, Bewertung und Aktualisierung in Clio Wars

- 10.6. Das Spiel mit der Geschichte. Teil I. Spiele für das Lernen im Unterricht entwickeln: Der Hof der Wunder
- 10.7. Das Spiel mit der Geschichte. Teil II. Spiele für das Lernen im Unterricht entwickeln. Der Pfeil der Zeit und Der Krieg, der alle Kriege beenden würde
- 10.8. *Knock, knock, knocking on the escape room door*. Entwurf eines *Escape Rooms* in der Klasse und dessen Umsetzung in einer Gamification
- 10.9. Auf den Kopf gestellt. Ausführliche Video-Lektionen
- 10.10. *Video killed the radio star*. Arbeiten mit Videolektionen

Digitale Bildung *E-Learning* und Soziale Netzwerke

Modul 11. Das digitale Lernmodell

- 11.1. Lernen definieren
 - 11.1.1. Das Lernen kennenlernen
 - 11.1.2. Arten des Lernens
- 11.2. Evolution der psychologischen Prozesse beim Lernen
 - 11.2.1. Der Ursprung der psychologischen Prozesse beim Lernen
 - 11.2.2. Evolution der psychologischen Prozesse beim Lernen
- 11.3. Der Bildungskontext
 - 11.3.1. Merkmale der nicht-formalen Bildung
 - 11.3.2. Merkmale der formalen Bildung
- 11.4. Pädagogische Technologie
 - 11.4.1. Schule 4.0
 - 11.4.2. Digitale Fähigkeiten
- 11.5. Technologische Schwierigkeiten
 - 11.5.1. Zugang zur Technologie
 - 11.5.2. Technologische Fähigkeiten
- 11.6. Technologische Ressourcen
 - 11.6.1. Blogs und Foren
 - 11.6.2. Youtube und Wikis
- 11.7. Fernunterricht
 - 11.7.1. Definierende Merkmale
 - 11.7.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht

- 11.8. *Blended Learning*
 - 11.8.1. Definierende Merkmale
 - 11.8.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
- 11.9. Virtueller Unterricht
 - 11.9.1. Definierende Merkmale
 - 11.9.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
- 11.10. Soziale Netzwerke
 - 11.10.1. Facebook und Psychologie
 - 11.10.2. Twitter und Psychologie

Modul 12. Neue Lernmodelle

- 12.1. Traditioneller Unterricht
 - 12.1.1. Vorteile und Nachteile
 - 12.1.2. Die neuen Herausforderungen der Lehre
- 12.2. Bildung 4.0
 - 12.2.1. Vorteile und Nachteile
 - 12.2.2. Die Notwendigkeit einer Umschulung
- 12.3. Das Kommunikationsmodell 4.0
 - 12.3.1. Verzicht auf Meisterklassen
 - 12.3.2. Interoperabilität im Klassenzimmer
- 12.4. Neue Herausforderungen für den Unterricht
 - 12.4.1. Fortbildung für Lehrkräfte
 - 12.4.2. Bewertung des Lernens
- 12.5. Externalisierung der Lehre
 - 12.5.1. Austauschprogramme
 - 12.5.2. Das kollaborative Netzwerk
- 12.6. Internet und traditionelle Bildung
 - 12.6.1. Herausforderungen der buchbasierten Bildung
 - 12.6.2. Augmented Reality im Klassenzimmer
- 12.7. Neue Rollen der Lehrkraft 4.0
 - 12.7.1. Klassenraum-Moderator
 - 12.7.2. Inhalt Manager

- 12.8. Neue Rollen des Schülers 4.0
 - 12.8.1. Wechsel vom passiven zum aktiven Modell
 - 12.8.2. Die Einführung des kooperativen Modells
 - 12.8.3. Die Erstellung von Inhalten durch Lehrkräfte
 - 12.8.4. Interaktive Materialien
 - 12.8.5. Quellen der Konsultation
- 12.9. Neue Lernbewertung
 - 12.9.1. Bewertung des technologischen Produkts
 - 12.9.2. Entwicklung von Inhalten durch Schüler

Modul 13. Google *GSuite for Education*

- 13.1. Das Google-Universum
 - 13.1.1. Geschichte von Google
 - 13.1.2. Was ist Google heute?
 - 13.1.3. Die Bedeutung einer Partnerschaft mit Google
 - 13.1.4. Google Apps-Katalog
 - 13.1.5. Zusammenfassung
- 13.2. Google und Bildung
 - 13.2.1. Das Engagement von Google im Bildungsbereich
 - 13.2.2. Bewerbungsverfahren in Ihrer Schule
 - 13.2.3. Versionen und Arten der technischen Unterstützung
 - 13.2.4. Erste Schritte mit der *GSuite*-Verwaltungskonsole
 - 13.2.5. Benutzer und Gruppen
 - 13.2.6. Zusammenfassung
- 13.3. *GSuite*, fortgeschrittene Nutzung
 - 13.3.1. Profile
 - 13.3.2. Berichte
 - 13.3.3. Funktionen des Administrators
 - 13.3.4. Geräteverwaltung
 - 13.3.5. Sicherheit

- 13.3.6. Domains
- 13.3.7. Datenmigration
- 13.3.8. Gruppen und Mailinglisten
- 13.3.9. Richtlinien zum Schutz der Privatsphäre und des Datenschutzes
- 13.3.10. Zusammenfassung
- 13.4. Instrumente für die Suche nach Informationen im Unterricht
 - 13.4.1. Die Google-Suchmaschine
 - 13.4.2. Fortgeschrittene Informationssuche
 - 13.4.3. Integration der Suchmaschine
 - 13.4.4. Google Chrome
 - 13.4.5. Google News
 - 13.4.6. Google Maps
 - 13.4.7. Youtube
 - 13.4.8. Zusammenfassung
- 13.5. Google-Tools für die Kommunikation im Klassenzimmer
 - 13.5.1. Einführung in Google Classroom
 - 13.5.2. Anweisungen für Lehrer
 - 13.5.3. Anweisungen für Schüler
 - 13.5.4. Zusammenfassung
- 13.6. Google Classroom: Fortgeschrittene Anwendungen und zusätzliche Komponenten
 - 13.6.1. Fortgeschrittene Anwendungen von Google Classroom
 - 13.6.2. *Flubaroo*
 - 13.6.3. *FormLimiter*
 - 13.6.4. *Autocrat*
 - 13.6.5. *Doctopus*
 - 13.6.6. Zusammenfassung
- 13.7. Tools zum Organisieren von Informationen
 - 13.7.1. Erste Schritte mit Google Drive
 - 13.7.2. Organisation von Dateien und Ordnern
 - 13.7.3. Filesharing
 - 13.7.4. Speicherung
 - 13.7.5. Zusammenfassung

- 13.8. Google-Tools für kollaboratives Arbeiten
 - 13.8.1. Kalender
 - 13.8.2. *Google Sheets*
 - 13.8.3. Google Docs
 - 13.8.4. Google Presentations
 - 13.8.5. Google Forms
 - 13.8.6. Zusammenfassung

Modul 14. IKT und ihre praktische und interaktive Anwendung

- 14.1. Neue Technologien im Bildungswesen
 - 14.1.1. Der Bildungskontext 2.0
 - 14.1.2. Warum IKT nutzen?
 - 14.1.3. Die digitalen Kompetenzen von Lehrern und Schülern
 - 14.1.4. Zusammenfassung
- 14.2. IKT im Klassenzimmer und ihre Anwendung
 - 14.2.1. Digitales Buch
 - 14.2.2. Digitales Whiteboard
 - 14.2.3. Digitaler Rucksack
 - 14.2.4. Mobile Geräte
 - 14.2.5. Zusammenfassung
- 14.3. IKT im Internet und ihre Anwendung
 - 14.3.1. Browsen, Suchen und Filtern von Informationen
 - 14.3.2. Lern-Software
 - 14.3.3. Geführte Aktivitäten im Internet
 - 14.3.4. Bildungsblogs und Websites
 - 14.3.5. Wikis von Sprach- und Literaturlehrkräften
 - 14.3.6. Lernplattformen: *Moodle* und *Schoology*
 - 14.3.7. Google Classroom
 - 14.3.8. Google Docs
 - 14.3.9. *MOOCs*
 - 14.3.10. Zusammenfassung
- 14.4. Soziale Netzwerke und ihre Anwendungen im Unterricht
 - 14.4.1. Einführung in soziale Netzwerke
 - 14.4.2. Facebook
 - 14.4.3. Twitter
 - 14.4.4. Instagram
 - 14.4.5. LinkedIn
 - 14.4.6. Zusammenfassung
- 14.5. Neue Methoden im Klassenzimmer
 - 14.5.1. Schemata, Konzept und Mindmapping
 - 14.5.2. Infografiken
 - 14.5.3. Animierte Präsentationen und Texte
 - 14.5.4. Erstellung von Videos und Tutorials
 - 14.5.5. Gamification
 - 14.5.6. *Flipped Classroom*
 - 14.5.7. Zusammenfassung
- 14.6. Gemeinsame Aktivitäten entwerfen
 - 14.6.1. Gemeinsame Aktivitäten erstellen
 - 14.6.2. Lesen und Schreiben mit IKT
 - 14.6.3. Dialog- und Argumentationsfähigkeiten mit IKT ausbauen
 - 14.6.4. Aufmerksamkeit auf die Vielfalt der Gruppe
 - 14.6.5. Programmierung und Überwachung der Aktivitäten
 - 14.6.6. Zusammenfassung
- 14.7. Bewertung mit IKT
 - 14.7.1. IKT-Bewertungssysteme
 - 14.7.2. *Das e-Portfolio*
 - 14.7.3. Selbsteinschätzung, Beurteilung durch Peers und Feedback
 - 14.7.4. Zusammenfassung
- 14.8. Mögliche Fallstricke des Webs
 - 14.8.1. Filtern von Informationen und Infoxierung
 - 14.8.2. Ablenkungen im Netz
 - 14.8.3. Follow-up der Aktivitäten
 - 14.8.4. Zusammenfassung

- 14.9. Meine IKT-Ressourcen
 - 14.9.1. Speichern und Abrufen von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 14.9.2. Aktualisierung von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 14.9.3. Zusammenfassung

Modul 15. IKT in der akademischen Beratung

- 15.1. Technologie im Bildungswesen
 - 15.1.1. Geschichte und Entwicklung der Technologie
 - 15.1.2. Neue Herausforderungen
 - 15.1.3. Zusammenfassung
- 15.2. Internet in Schulen
 - 15.2.1. Geschichte und Anfangsjahre des Internets
 - 15.2.2. Der Einfluss des Internets auf die Bildung
 - 15.2.3. Zusammenfassung
- 15.3. Geräte für Lehrkräfte und Schüler
 - 15.3.1. Geräte im Klassenzimmer
 - 15.3.2. Das elektronische Whiteboard
 - 15.3.3. Geräte für Schüler
 - 15.3.4. Tablets
 - 15.3.5. 7 Möglichkeiten für den Einsatz mobiler Geräte im Klassenzimmer
 - 15.3.6. Zusammenfassung
- 15.4. Online-Nachhilfe
 - 15.4.1. Warum online Nachhilfe geben?
 - 15.4.2. Anpassung der Schüler
 - 15.4.3. Vorteile und Nachteile
 - 15.4.4. Aufgaben des Tutors
 - 15.4.5. Implementierung
 - 15.4.6. Zusammenfassung
- 15.5. Kreativität in Schulen
 - 15.5.1. Kreativität in Schulen
 - 15.5.2. Praktisches laterales Denken
 - 15.5.3. Die ersten technologischen Lehrkräfte
 - 15.5.4. Das neue Lehrkraftprofil
 - 15.5.5. Zusammenfassung
- 15.6. Eltern und Lehrkräfte als digitale Migranten
 - 15.6.1. Digital Natives vs. digitale Migranten
 - 15.6.2. Technologietraining für digitale Migranten
 - 15.6.3. Entwicklung und Befähigung von Digital Natives
 - 15.6.4. Zusammenfassung
- 15.7. Verantwortungsvoller Umgang mit neuen Technologien
 - 15.7.1. Privatsphäre
 - 15.7.2. Datenschutz
 - 15.7.3. Cyberkriminalität
 - 15.7.4. Zusammenfassung
- 15.8. Abhängigkeiten und Pathologien
 - 15.8.1. Definition von Technologieabhängigkeit
 - 15.8.2. Abhängigkeit vermeiden
 - 15.8.3. Wie kommt man aus einer Abhängigkeit heraus?
 - 15.8.4. Neue Pathologien durch Technologie
 - 15.8.5. Zusammenfassung
- 15.9. Einige Projekte und Erfahrungen im Bereich Beratung und IKT
 - 15.9.1. Einführung
 - 15.9.2. "My vocational e-portfolio" (MYVIP)
 - 15.9.3. MyWayPass. Kostenlose Online-Plattform für die Entscheidungsfindung
 - 15.9.4. "A golpe de timbre" (Beim Schlag der Glocke)
 - 15.9.5. "Sociescuela"
 - 15.9.6. *Orientaline*
 - 15.9.7. Virtuelle Studentenlounge
 - 15.9.8. Zusammenfassung

- 15.10. Einige digitale Ressourcen für die Bildungsberatung
 - 15.10.1. Einführung
 - 15.10.2. Verbände und Portale von Interesse im Bereich der Beratung
 - 15.10.3. Blogs
 - 15.10.4. Wikis
 - 15.10.5. Soziale Netzwerke von Berufsberatern oder Institutionen
 - 15.10.6. Facebook-Gruppen
 - 15.10.7. Apps, die mit dem Bereich der Beratung verbunden sind
 - 15.10.8. Interessante Hashtags
 - 15.10.9. Andere IKT-Ressourcen
 - 15.10.10. Persönliche Lernumgebungen in der Beratung; das orientaPLE

Modul 16. Digitale Identität und Digital Branding

- 16.1. Digitale Identität
 - 16.1.1. Definition der digitalen Identität
 - 16.1.2. Verwaltung der digitalen Identität im Unterricht
 - 16.1.3. Anwendungsbereiche der digitalen Identität
 - 16.1.4. Zusammenfassung
- 16.2. Blogs
 - 16.2.1. Einführung in das Bloggen im Unterricht
 - 16.2.2. Blogs und digitale Identität
 - 16.2.3. Zusammenfassung
- 16.3. Rollen in der digitalen Identität
 - 16.3.1. Die digitale Identität der Schüler
 - 16.3.2. Digitale Identität von Lehrkräften
 - 16.3.3. Zusammenfassung
- 16.4. *Branding*
 - 16.4.1. Was ist digitales *Branding*?
 - 16.4.2. Wie arbeitet man an digitalem *Branding*
 - 16.4.3. Zusammenfassung
- 16.5. Wie positioniert man sich in der digitalen Lehrtätigkeit
 - 16.5.1. Einführung in SEO
 - 16.5.2. Positionierung eines Blogs
 - 16.5.3. Einführung in Personal Branding
 - 16.5.4. Erfolgreiche Fälle von Lehrkraft-Branding
 - 16.5.5. Typische Anwendungen
 - 16.5.6. Zusammenfassung
- 16.6. Online Ruf
 - 16.6.1. Online Ruf vs. Physischer Ruf
 - 16.6.2. Online Ruf in der Lehre
 - 16.6.3. Krisenmanagement für den Online Ruf
 - 16.6.4. Zusammenfassung
- 16.7. Digitale Kommunikation
 - 16.7.1. Digitale Kommunikation
 - 16.7.2. Persönliche Kommunikation und digitale Identität
 - 16.7.3. Unternehmenskommunikation und digitale Identität
 - 16.7.4. Kommunikationstools für den Unterricht
 - 16.7.5. Protokolle der Kommunikation im Unterricht
 - 16.7.6. Zusammenfassung
- 16.8. Kommunikationstools
 - 16.8.1. Kommunikationspläne
 - 16.8.2. Instant Messaging Manager
 - 16.8.3. E-Mail
 - 16.8.4. Digitales Tagebuch auf neuen Plattformen
 - 16.8.5. Videoconferencing
 - 16.8.6. Zusammenfassung
- 16.9. Bewertung mit IKT
 - 16.9.1. IKT-Bewertungssysteme
 - 16.9.2. Das *e-Portfolio*
 - 16.9.3. Selbsteinschätzung, Beurteilung durch Peers und Feedback
 - 16.9.4. Zusammenfassung

- 16.10. Ressourcen für die Materialverwaltung
 - 16.10.1. Speichern und Abrufen von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 16.10.2. Aktualisierung von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 16.10.3. Zusammenfassung

Modul 17. Soziale Netzwerke und Blogs im Unterricht

- 17.1. Soziale Netzwerke
 - 17.1.1. Ursprung und Entwicklung
 - 17.1.2. Soziale Netzwerke für Lehrkräfte
 - 17.1.3. Strategie, Analytik und Inhalt
 - 17.1.4. Zusammenfassung
- 17.2. Facebook
 - 17.2.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Facebook
 - 17.2.2. Facebook-Seiten für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 17.2.3. Gruppen
 - 17.2.4. Suche und elektronische Datenbanken in Facebook
 - 17.2.5. Instrumente
 - 17.2.6. Zusammenfassung
- 17.3. Twitter
 - 17.3.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Twitter
 - 17.3.2. Twitter Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 17.3.3. Suche und elektronische Datenbanken in Twitter
 - 17.3.4. Instrumente
 - 17.3.5. Zusammenfassung
- 17.4. LinkedIn
 - 17.4.1. Der Ursprung und die Entwicklung von LinkedIn
 - 17.4.2. LinkedIn-Profil für Lehrkräfte
 - 17.4.3. Gruppen in LinkedIn
 - 17.4.4. Suche und elektronische Datenbanken in LinkedIn
 - 17.4.5. Instrumente
 - 17.4.6. Zusammenfassung
- 17.5. Youtube
 - 17.5.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Youtube
 - 17.5.2. Youtube-Kanäle für Lehrkräfte
 - 17.5.3. Tools für Youtube
 - 17.5.4. Zusammenfassung
- 17.6. Instagram
 - 17.6.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Instagram
 - 17.6.2. Instagram Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 17.6.3. Instrumente
 - 17.6.4. Zusammenfassung
- 17.7. Multimedia Inhalte
 - 17.7.1. Fotografie
 - 17.7.2. Infografiken
 - 17.7.3. Video
 - 17.7.4. Live-Videos
 - 17.7.5. Zusammenfassung
- 17.8. Blogs und Verwaltung sozialer Medien
 - 17.8.1. Grundregeln für die Verwaltung sozialer Netzwerke
 - 17.8.2. Verwendung im Unterricht
 - 17.8.3. Tools zur Erstellung von Inhalten
 - 17.8.4. Tools zur Verwaltung sozialer Medien
 - 17.8.5. Tricks zur sozialen Vernetzung
 - 17.8.6. Zusammenfassung
- 17.9. Analyse-Tools
 - 17.9.1. Was analysieren wir?
 - 17.9.2. *Google Analytics*
 - 17.9.3. Zusammenfassung
- 17.10. Kommunikation und Reputation
 - 17.10.1. Quellenverwaltung
 - 17.10.2. Kommunikationsprotokolle
 - 17.10.3. Krisenmanagement
 - 17.10.4. Zusammenfassung

Modul 18. Die Apple Umgebung im Bildungswesen

- 18.1. Mobile Geräte in der Bildung
 - 18.1.1. *m-learning*
 - 18.1.2. Eine problematische Entscheidung
- 18.2. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 18.2.1. Technopädagogische Kriterien
 - 18.2.2. Andere Überlegungen
 - 18.2.3. Typische Einwände
- 18.3. Was braucht mein Zentrum?
 - 18.3.1. Pädagogische Philosophie
 - 18.3.2. "Wer viel liest und viel läuft, sieht viel und weiß viel"
- 18.4. Unser eigenes Modell entwerfen
 - 18.4.1. Prioritäten
 - 18.4.2. Wichtige Entscheidungen
 - 18.4.2.1. Trolleys oder 1:1 Verhältnis?
 - 18.4.2.2. Für welches Modell entscheiden wir uns?
 - 18.4.2.3. IDP oder Fernsehen? Weder noch?
 - 18.4.3. Planung
- 18.5. Apples Ökosystem für das Bildungswesen
 - 18.5.1. Der CSP
 - 18.5.2. Geräte-Management-Systeme
 - 18.5.3. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 18.5.4. *Apple School Manager*
- 18.6. Andere kritische Entwicklungsfaktoren
 - 18.6.1. Technisch: Konnektivität
 - 18.6.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 18.6.3. Organisatorisch
- 18.7. Das Klassenzimmer in den Händen der Lehrkraft
 - 18.7.1. Unterrichtsmanagement: Klassenzimmer und *iDoceo*
 - 18.7.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung

- 18.8. Die Karte zur Schatzsuche
 - 18.8.1. Die Office-Suite von Apple
 - 18.8.1.1. *Pages*
 - 18.8.1.2. *Keynote*
 - 18.8.1.3. *Numbers*
 - 18.8.2. Apps für die Multimedia-Produktion
 - 18.8.2.1. *iMovie*
 - 18.8.2.2. *Garage Band*
- 18.9. Apple und neue Methoden
 - 18.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything und EdPuzzle*
 - 18.9.2. Gamification: *Kahoot und Plickers*
- 18.10. Jeder kann programmieren
 - 18.10.1. *Swift playgrounds*
 - 18.10.2. Unzeitgemäße Bewertung

Modul 19. Technologische Innovation im Bildungswesen

- 19.1. Vor- und Nachteile des Einsatzes von Technologie im Bildungswesen
 - 19.1.1. Technologie als Mittel der Bildung
 - 19.1.2. Vorteile der Nutzung
 - 19.1.3. Nachteile und Abhängigkeiten
 - 19.1.4. Zusammenfassung
- 19.2. Pädagogische Neurotechnologie
 - 19.2.1. Neurowissenschaften
 - 19.2.2. Neurotechnologie
 - 19.2.3. Zusammenfassung
- 19.3. Programmierung im Bildungswesen
 - 19.3.1. Vorteile der Programmierung im Bildungswesen
 - 19.3.2. Scratch-Plattform
 - 19.3.3. Das erste "Hello World" erstellen
 - 19.3.4. Befehle, Parameter und Ereignisse
 - 19.3.5. Export von Projekten
 - 19.3.6. Zusammenfassung

- 19.4. Einführung in den *Flipped Classroom*
 - 19.4.1. Worauf basiert es?
 - 19.4.2. Beispiele für die Verwendung
 - 19.4.3. Videoaufnahme
 - 19.4.4. Youtube
 - 19.4.5. Zusammenfassung
- 19.5. Einführung in Gamification
 - 19.5.1. Was ist Gamification?
 - 19.5.2. Tools für Gamification
 - 19.5.3. Erfolgsgeschichten
 - 19.5.4. Zusammenfassung
- 19.6. Einführung in die Robotik
 - 19.6.1. Die Bedeutung der Robotik in der Bildung
 - 19.6.2. Arduino (Hardware)
 - 19.6.3. Arduino (Programmiersprache)
 - 19.6.4. Zusammenfassung
- 19.7. Einführung in Augmented Reality
 - 19.7.1. Was ist AR?
 - 19.7.2. Was sind dessen Vorteile im Bildungswesen?
 - 19.7.3. Zusammenfassung
- 19.8. Wie können Sie Ihre eigenen AR-Anwendungen entwickeln?
 - 19.8.1. Professionelle Augmented Reality
 - 19.8.2. *Unity/Vuforia*
 - 19.8.3. Beispiele für die Verwendung
 - 19.8.4. Zusammenfassung
- 19.9. *Samsung Vrtual School Suitcase*
 - 19.9.1. Immersives Lernen
 - 19.9.2. Die Schultasche der Zukunft
 - 19.9.3. Zusammenfassung
- 19.10. Tipps und Beispiele für den Einsatz im Unterricht
 - 19.10.1. Kombination von Innovationswerkzeugen im Klassenzimmer
 - 19.10.2. Beispiele aus der Praxis
 - 19.10.3. Zusammenfassung

Modul 20. IKT als Management- und Planungsinstrument

- 20.1. IKT-Werkzeuge in der Bildungseinrichtung
 - 20.1.1. Der disruptive Faktor IKT
 - 20.1.2. IKT-Ziele
 - 20.1.3. Bewährte Praktiken bei der Nutzung von IKT
 - 20.1.4. Kriterien für die Auswahl der Tools
 - 20.1.5. Datenschutz
 - 20.1.6. Sicherheit
 - 20.1.7. Zusammenfassung
- 20.2. Kommunikation
 - 20.2.1. Kommunikationspläne
 - 20.2.2. Instant Messaging Manager
 - 20.2.3. Videoconferencing
 - 20.2.4. Fernzugriff auf Geräte
 - 20.2.5. Plattformen zur Schulverwaltung
 - 20.2.6. Andere Medien
 - 20.2.7. Zusammenfassung
- 20.3. E-Mail
 - 20.3.1. E-Mail-Manager
 - 20.3.2. Antworten, Weiterleitung
 - 20.3.3. Unterschriften
 - 20.3.4. Post sortieren und etikettieren
 - 20.3.5. Regeln
 - 20.3.6. Mailinglisten
 - 20.3.7. Aliasnamen
 - 20.3.8. Erweiterte Tools
 - 20.3.9. Zusammenfassung
- 20.4. Erstellung von Dokumenten
 - 20.4.1. Textverarbeitungsprogramme
 - 20.4.2. Tabellenkalkulationen

- 20.4.3. Formulare
- 20.4.4. Vorlagen für das Firmenimage
- 20.4.5. Zusammenfassung
- 20.5. Werkzeug zur Aufgabenverwaltung
 - 20.5.1 Aufgabenverwaltung
 - 20.5.2 Listen
 - 20.5.3 Aufgaben
 - 20.5.4 Hinweise
 - 20.5.5 Ansätze zur Verwendung
 - 20.5.6 Zusammenfassung
- 20.6. Kalender
 - 20.6.1 Digitale Kalender
 - 20.6.2 Ereignisse
 - 20.6.3 Termine und Sitzungen
 - 20.6.4 Einladungen und Teilnahmebestätigungen
 - 20.6.5 Links zu anderen Tools
 - 20.6.6 Zusammenfassung
- 20.7. Soziale Netzwerke
 - 20.7.1 Soziale Netzwerke und unser Zentrum
 - 20.7.2 LinkedIn
 - 20.7.3 Twitter
 - 20.7.4 Facebook
 - 20.7.5 Instagram
 - 20.7.6 Zusammenfassung
- 20.8. Einführung und Parametrisierung von *Alexia*
 - 20.8.1 Was ist Alexia?
 - 20.8.2 Anmeldung und Registrierung des Zentrums auf der Plattform
 - 20.8.3 Erste Schritte mit Alexia
 - 20.8.4 Technische Unterstützung von Alexia
 - 20.8.5 Konfiguration des Zentrums
 - 20.8.6 Zusammenfassung
- 20.9. Berechtigungen und administrative Verwaltung in Alexia
 - 20.9.1. Zugriffsberechtigungen
 - 20.9.2. Rollen
 - 20.9.3. Rechnungsstellung
 - 20.9.4. Verkauf
 - 20.9.5. Schulungen
 - 20.9.6. Außerschulische Aktivitäten und andere Dienstleistungen
 - 20.9.7. Zusammenfassung
- 20.10. Alexia. Fortbildung für Lehrer
 - 20.10.1. Bereiche (Fächer)
 - 20.10.2. Bewerten
 - 20.10.3. Namensaufruf
 - 20.10.4. Tagesordnung/Kalender
 - 20.10.5. Kommunikation
 - 20.10.6. Interviews
 - 20.10.7. Rubriken
 - 20.10.8. Schüler
 - 20.10.9. Geburtstage
 - 20.10.10. Links
 - 20.10.11. Mobile App
 - 20.10.12. Nützlichkeit
 - 20.10.13. Zusammenfassung

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.



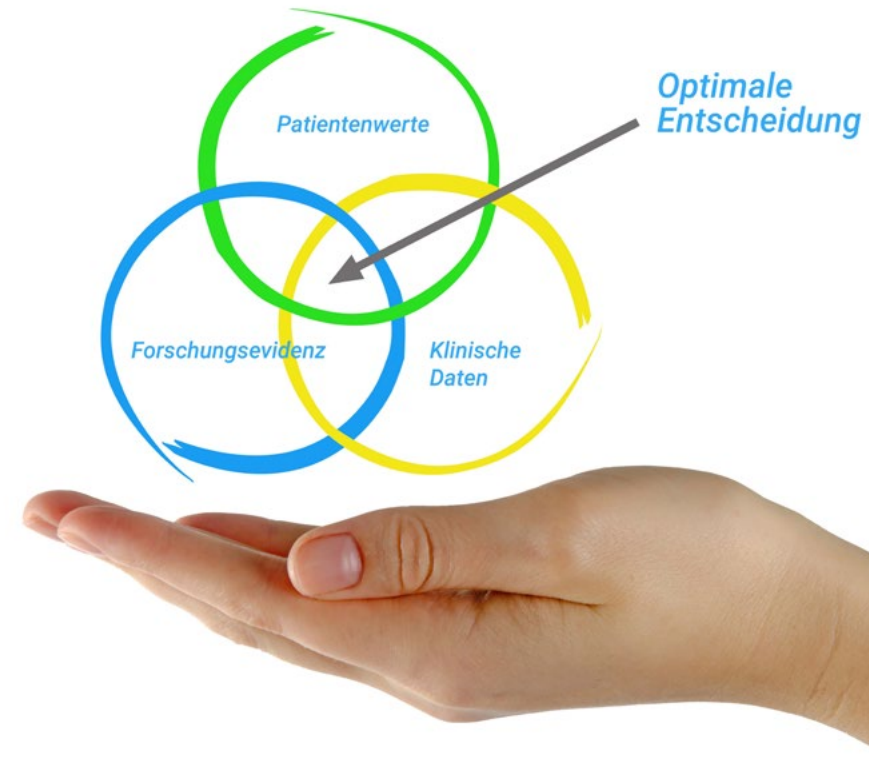


Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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

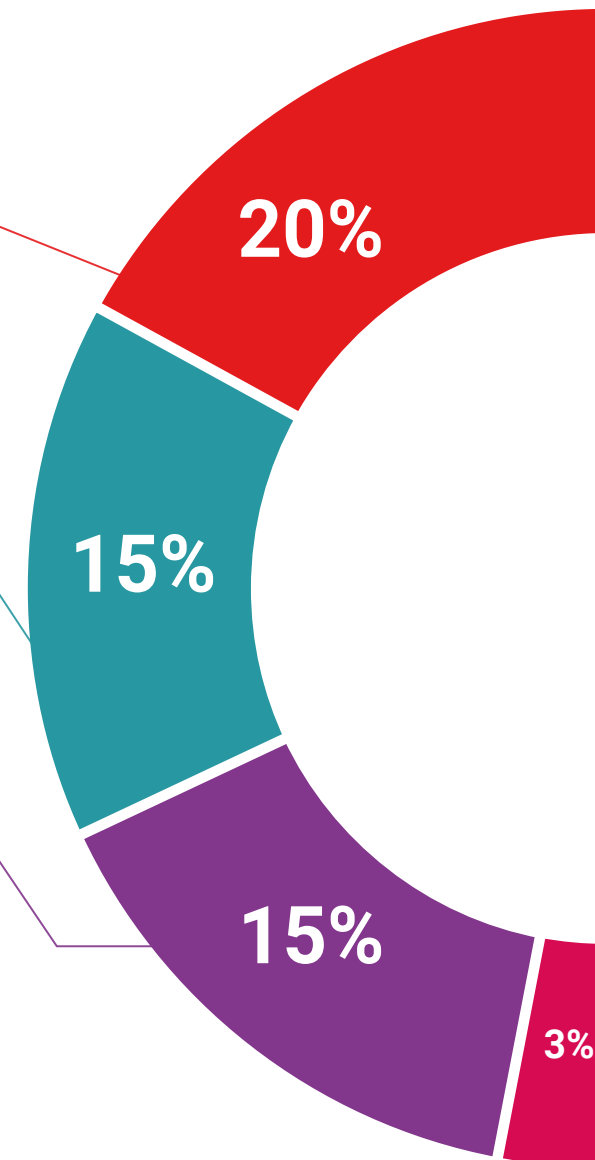
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

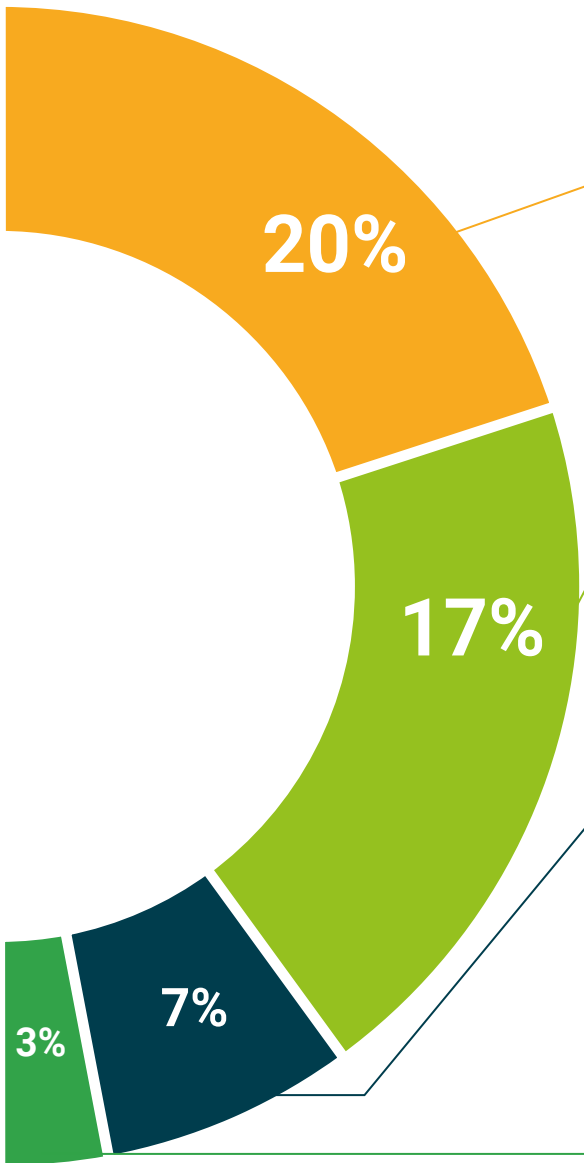
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.



07

Qualifizierung

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



“

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Digitale Lehre und Gamification ist das größte Wissenskompendium des Sektors: eine Qualifikation, die einen hochqualifizierten Mehrwert für jede Fachkraft in diesem Bereich darstellt"

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Digitale Lehre und Gamification** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Weiterbildender Masterstudiengang in Digitale Lehre und Gamification**

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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innova
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Weiterbildender
Masterstudiengang
Digitale Lehre und
Gamification

Modalität: Online

Dauer: 2 Jahre

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 3.000 Std.

Weiterbildender Masterstudiengang Digitale Lehre und Gamification

