

大学课程

数字时代学生教育



tech 科学技术大学



tech 科学技术大学

大学课程

数字时代学生教育

- » 模式:在线
- » 时长: 12周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtute.com/cn/education/postgraduate-certificate/teaching-learners-digital-age

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

长期以来,学校的教学方式一直亟待更新。已经过去了学校资源仅限于黑板和书本的时代,因为如今,随着技术的进步,教师们拥有了更广泛的选择。因此,就像他们的学生一样,教师们也应该保持开放的态度,并适应数字时代的格式。出于这个原因,这个技术学位为他们提供了高水平的培训,以深入研究正在兴起的交互式工具,这将提高他们所教授的内容的质量。此外,他们将能够 100% 在线学习并将其与他们的教学活动相结合。





“

在数字教育时代更新知识和发展的大学课程”

课堂教学方式的动态化已被证明是让学生参与进来并使他们更有兴趣参与学习过程的最佳方式。然而，鉴于当前的技术背景，这些技术必须远远超出提出问题、鼓励学生相互了解或进行视听演示的范畴。

从这个意义上说，很明显，年轻人习惯的数字化使他们对课堂教育的方式要求更高。因此，教师的表现必须伴随着促进小组和互动学习的最新计算机工具。事实上，人们普遍认为，这些包含有趣元素的方法在学生的学校表现方面会产生最好的结果。

教育工作者更有理由向学生展示他们的数字技能，而 TECH 通过一项计划来拯救他们，该计划将为他们提供所需的一切。数字时代学生的大学教学课程将为他们提供数字学校要素的高水平全面准备，在世界上最大的在线大学的帮助下更新他们的教学方式。

这项宝贵的培训将为教育工作者提供在继续教学的同时完成培训所需的所有设施。方便的在线格式为他们提供了从任何他们想要的地方获取它并管理他们的教学时间的机会。此外，他们将亲眼目睹TECH的高教育标准，受益于该学科最大的现有虚拟校园，以及最现代化的资源来完善学习。

这个**数字时代学生教育大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- » 开发由教学专家使用数字工具呈现的实践案例
- » 以图形、图表为主的实用内容设计，汇集了关于职业实践中不可或缺的学科的教育和实用信息
- » 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- » 特别强调创新方法论
- » 提供理论课程、专家解答问题、有争议话题的讨论论坛以及个人思考作业等
- » 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



通过这门大学课程向你的学生展示你的数字技能的可靠性”

“

通过基于问题的学习,您将深入研究苛刻的专业实践情况,以应对未来出现的所有挑战”

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容,专业人士将能够进行情境化学习,即通过模拟环境进行沉浸式培训,以应对真实情况。

该计划设计以问题导向的学习为中心,专业人士将在整个学年中尝试解决各种实践情况。为此,您将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

无限制地访问虚拟校园的互动资源,并成为您自己学习的主人。

使用交互式工具改变您的课堂,并引导您学校向数字学校的过渡。



02

目标

这门大学课程的目标无非是对教育工作者进行全面培训,使他们能够令人满意地融入新的教育数字时代。该计划旨在全面专业化教师,以展示他们在课堂上的多才多艺,并在数字领域表现出色,成为开发有趣和互动形式的基准。几年后,这种准备将成为课堂上通常的补品,因此获得该学位的教学专业人员将成为先驱。





“

把你的课程变成激动人心的故事，
并开发游戏来吸引你的学生”



总体目标

- ◆ 识别游戏化创新和数字资源的心理教育学假设
- ◆ 设计你自己的游戏化及游戏, 无论是私人的还是商业的
- ◆ 根据需求和目标选择在 ABJ 中使用的游戏
- ◆ 在商业环境中应用游戏化策略
- ◆ 在学术环境中应用游戏化策略
- ◆ 通过游戏化管理团队
- ◆ 领导其中心的数字化转型
- ◆ 确定新数字学校的要素
- ◆ 改革你的教室以适应新的教育模式
- ◆ 完成一个游戏化、ABJ和数字资源的创新组合





具体目标

- 在EdPuzzle中创建内容
- 在EdPuzzle中创建任务
- 使用设计工具来制作Print and Play
- 创建和管理一个Youtube频道
- 创建和管理播客
- 了解教师和学生之间沟通的不同数字平台
- 为课堂创造创新的多媒体内容

“

游戏化和信息通信技术方面的
领先教学团队将指导您全面实
现大学课程的目标”

03

课程管理

参加这门大学课程的教师将得到保证成功过渡到数字时代, 这要归功于一支非凡的教学团队的教学, 该团队是该领域的标杆。一个多学科的教师, 已经融合在教育领域, 将其所有人才部署在与游戏化和新的互动叙事相关的数字项目中。他的讲座和建议学生将开启他们的职业生涯。





“

享有盛誉的教育工作者，他们制定了著名的游戏化策略教室和商业环境将启动您的职业”

管理人员



Morilla Ordóñez, Javier 先生

- ◆ 讲师 当代史和信息与传播技术专家
- ◆ JABY 学校教务主任
- ◆ 苹果杰出教育家
- ◆ 孔普卢顿大学和阿尔卡拉大学教授
- ◆ 阿尔卡拉大学哲学、艺术和历史专业毕业
- ◆ 游戏化、Flipped Classroom 和数字化过渡专家
- ◆ 牛津大学出版社 Geniox 项目中历史内容的作者



Albiol Martín, Antonio 先生

- ◆ JABY 学校的 ICT 协调人员
- ◆ 西班牙语和人文学科系主任
- ◆ 西班牙语语言文学教授
- ◆ 马德里康普顿斯大学哲学学位
- ◆ 文学研究硕士学位。药学系微生物学和寄生虫学的博士
- ◆ 教育与信息和通信技术硕士，电子学习专业。加泰罗尼亚开放大学

教师

De la Serna, Juan Moisés 博士

- ◆ 心理学家和神经科学专家作家
- ◆ 心理学和神经科学专业作家
- ◆ 心理学和神经科学开放主席的作者
- ◆ 科学传播者
- ◆ 心理学博士
- ◆ 心理学学士塞维利亚大学
- ◆ 神经科学和行为生物学硕士学位。Pablo de Olavide 大学, 塞维利亚
- ◆ 教学方法专家德拉萨大学
- ◆ 大学临床催眠、催眠治疗专家国立远程教育大学 - U.N.E.D.
- ◆ 社会研究生文凭、人力资源管理、人事行政。塞维利亚大学
- ◆ 项目管理、行政和业务管理方面的专家服务联合会 U.G.T.
- ◆ 培训师的培训师安达卢西亚官方心理学家学院

Herrero González, Jesús 先生

- ◆ 游戏和游戏化专家
- ◆ 德维尔专家
- ◆ POLY 爱好和玩具连锁店专家
- ◆ 心理学专业毕业生
- ◆ 教育学硕士
- ◆ 游戏和游戏化专家

Gallego Manzanares, Verónica 先生

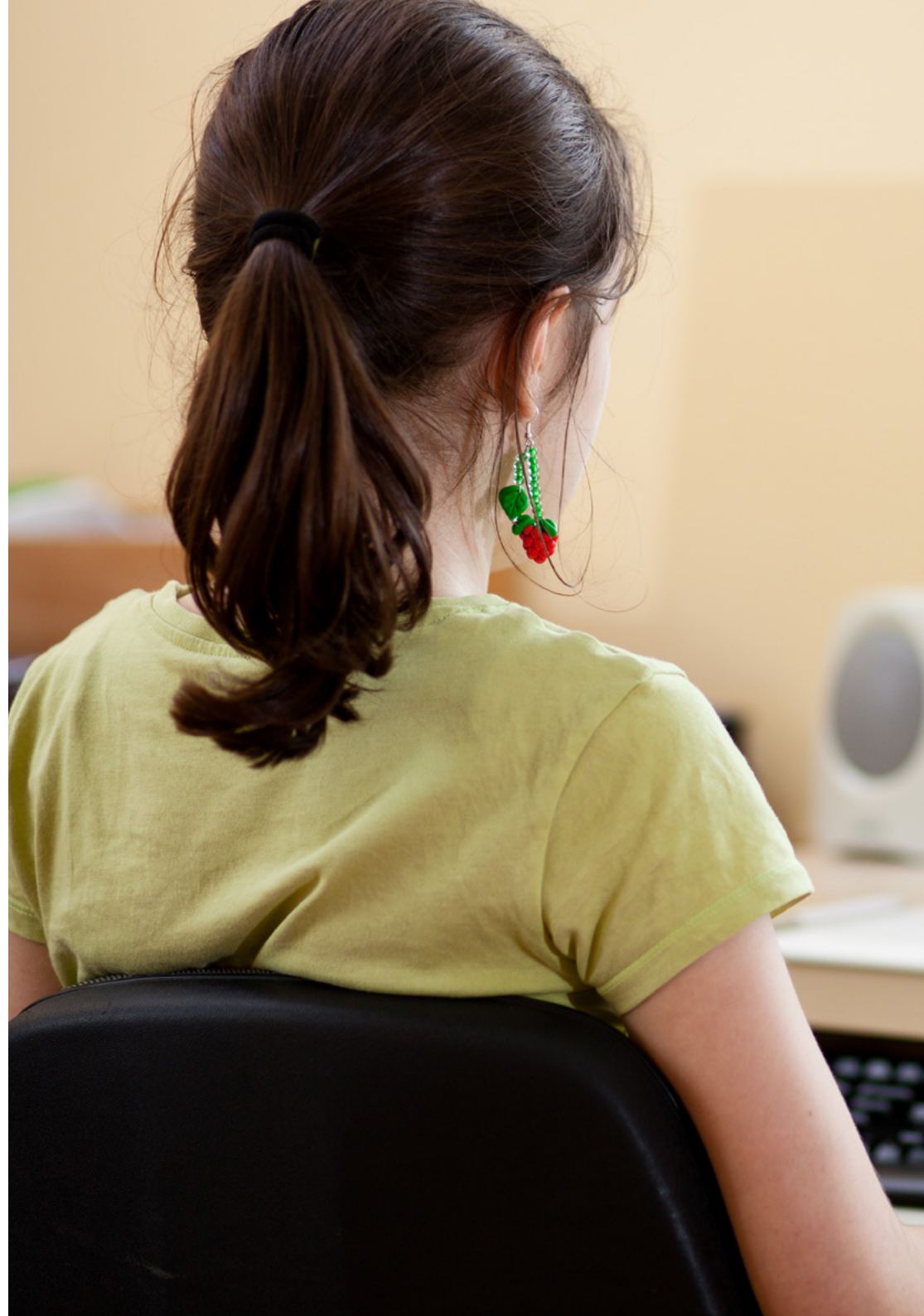
- ◆ 文化遗产专业历史学家
- ◆ 意大利文化遗产、文化活动和旅游部历史学家
- ◆ 在专业会议和大会上发表演讲
- ◆ 毕业于马德里康普顿斯大学历史系
- ◆ 马德里康普顿斯大学西班牙君主制历史硕士

Fuster García, Carlos 博士

- ◆ 社会科学教学法博士
- ◆ 社会科学专业特殊教学法博士
- ◆ 西班牙不同机构的中学和大学教师
- ◆ 教师培训实习导师
- ◆ GEA-CLÍO 研究小组合作者
- ◆ 巴伦西亚大学学位史学位
- ◆ 大学中等教育教学硕士学位
- ◆ 特定教学研究硕士学位
- ◆ 漫画与教育硕士学位

Martín Centeno, Óscar 先生

- ◆ 作家兼讲师
- ◆ 马德里社区婴儿、小学和特殊教育主任委员会主席
- ◆ Algete的Santo Domingo 幼儿、小学和中学的校长。马德里
- ◆ 曾为索菲亚王后国家艺术中心博物馆、蒂森-博尔内米萨国家博物馆和马拉加市政府拍摄纪录片、多媒体教育提案和视频艺术作品
- ◆ 为马德里大区的教师提供培训, 培训课程包括课堂信息与传播技术、数字资源和鼓励在数字时代阅读
- ◆ 教育中心领导与管理硕士学位
- ◆ 音乐历史与科学学位
- ◆ 音乐教学文凭
- ◆ Florentino Pérez-Embid因其首部作品Espejos enfrentados获得塞维利亚文学院国际奖
- ◆ Nicolás del Hierro诗歌奖, 获奖理由是他的第二本书 魔鬼的颂歌
- ◆ 因其第三部著作Sucio tango del alma获得瓦尔帕莱索基金会颁发的保罗-贝克特国际奖





Illán, Raúl 先生

- Gesem RR 的业务指导。总监
- 在各种国际会议上发表演讲
- 大学工商管理学位, 金融管理专业
- 法学学位
- 心理学学位

“

借此机会了解这个领域的最新发展，
并将其应用到你的日常工作中”

04

结构和内容

该学位的课程包含成为未来教师的所有关键。在分析了数字时代学生的概况后，将深入研究合作学习技术、互动叙事或增加课堂反馈的方法。如果这还不够，我们将反思重新思考教育的必要性，我们将调查 TPACK 模型，我们将强调那些促进创造力和交流的形式，例如电子游戏。





“

这门课程不遗余力, 让您全面了解成功所需的数字工具”

模块1.新时代,新的学习者

- 1.1. 新时代,新的学习者
 - 1.1.1. 数字时代学习者的虚拟性和局限性
 - 1.1.2. 国际学生评估计划作为当今教育的基准
 - 1.1.3. 其他现行教育基准
- 1.2. 他们应这个是有能力的,但也是快乐的
 - 1.2.1. 数字能力是学习的一个横向轴心
 - 1.2.2. 数字化能力的层面
 - 1.2.3. 在谷歌上寻找幸福,我们不可能找到它
- 1.3. 积极和自主的学习者
 - 1.3.1. 数字背景下的项目式学习
 - 1.3.2. 其他积极的方法学
 - 1.3.3. 21世纪的自主学习XXI
- 1.4. 你无法独自完成,但与朋友一起,你可以
 - 1.4.1. 数字背景下合作学习的关键因素
 - 1.4.2. 用于合作学习的谷歌套件
- 1.5. 创造性和交流性的学习者
 - 1.5.1. 数字讲故事
 - 1.5.2. 视听格式
 - 1.5.3. Flipped Classroom
- 1.6. 我们的学生有足够的刺激吗?
 - 1.6.1. 与学生讲同一语言的资源
 - 1.6.2. 充分利用交互式白板
 - 1.6.3. 投影或不投影,这就是问题所在
- 1.7. 无聊的敌人
 - 1.7.1. 竞争和挑战
 - 1.7.2. 人物、情节和权力
- 1.8. 喜欢,分享,评论
 - 1.8.1. 社交网络
 - 1.8.2. 社会学习环境和游戏化平台



- 1.9. 给他们反馈
 - 1.9.1. 基于能力的评估
 - 1.9.2. 自我评估和共同评估
 - 1.9.3. 游戏化的异质评估
- 1.10. 可播放的演示
 - 1.10.1. 在课堂上
 - 1.10.2. 在家
 - 1.10.3. 棋盘游戏

模块 2 数字学校的老师

- 2.1. 反思教育:走向2030年的全球社会
 - 2.1.1. 我们在21世纪需要什么样的教育?
 - 2.1.2. 全球公民教育
 - 2.1.3. 数字化在学校的作用
 - 2.1.4. 21世纪教育的挑战和目标
- 2.2. 教师的数字能力
 - 2.2.1. 胜任教育工作
 - 2.2.2. 数字教育技术
 - 2.2.3. 学校信息和通信技术传播模式
 - 2.2.4. 教师的数字能力
- 2.3. 数字学校的教师培训
 - 2.3.1. 教师教育:艺术的简要现状
 - 2.3.2. 教师在21世纪的作用
 - 2.3.3. 数字学校的教师技能
 - 2.3.4. 教师的数字能力组合
- 2.4. 孤独的教师的低效率
 - 2.4.1. 教育项目和课程项目
 - 2.4.2. 工作小组的文化
 - 2.4.3. 服务于合作工作的技术:管理、培训和协作
- 2.5. TPACK:当今教师的典范
 - 2.5.1. TPACK模式
 - 2.5.2. 使用TPACK模型的知识类型
 - 2.5.3. 实施TPACK模式
- 2.6. 创造性和交流性的材料
 - 2.6.1. 在课堂上讲数字故事
 - 2.6.2. 学校里的数字书籍
 - 2.6.3. 创建开放教育资源
 - 2.6.4. 将思想和想法可视化
 - 2.6.5. 视频讲故事
 - 2.6.6. 视频游戏
- 2.7. 数字时代的评价
 - 2.7.1. 迈向真实的学习评估
 - 2.7.2. 技术对评估的贡献
 - 2.7.3. 使用教育技术的评估工具
 - 2.7.4. 使用电子评分表进行评估
- 2.8. 师生交流的数字平台
 - 2.8.1. 教育中的虚拟平台简介
 - 2.8.2. 虚拟教室的教学层面
 - 2.8.3. 虚拟教室的教学计划
 - 2.8.4. 创建虚拟教室的平台
- 2.9. 家庭和学校:打破数字鸿沟
 - 2.9.1. 家庭在数字学校中的作用
 - 2.9.2. 教育中关系的重要性
 - 2.9.3. 家庭与学校沟通的平台
- 2.10. 知识时代的教学资源
 - 2.10.1. 贯穿课程的思考教学
 - 2.10.2. 数字时代的布卢姆分类法
 - 2.10.3. 综合教学单元是一种规划工具
 - 2.10.4. 重新设计作为评估工具的考试

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

在TECH教育学校, 我们使用案例研究法

在具体特定情况下, 专业人士应该怎么做? 在整个课程中, 学生将面临多个基于真实情况的模拟案例, 他们必须调查, 建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性, 有大量的科学证据。

有了TECH, 教育家, 教师或讲师就会体验到一种学习的方式, 这种方式正在动摇世界各地传统大学的基础。



这是一种培养批判精神的技术, 使教育者准备好做出决定, 为论点辩护并对比意见。

“

你知道吗, 这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的? 案例法包括提出真实的复杂情况, 让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的教育者不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习被扎扎实实地转化为实践技能, 使教育者能够更好地将知识融入日常实践。
3. 由于使用了实际教学中出现的情况, 思想和概念的吸收变得更加容易和有效。
4. 投入努力的效率感成为对学生的一个非常重要的刺激, 这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。



Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。



教育者将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况来学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的, 以促进沉浸式学习。

处在世界教育学的前沿,按照西班牙语世界中最好的在线大学(哥伦比亚大学)的质量指标, Re-learning 方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

这种方法已经培训了超过85000名教育工作者,在所有专业领域取得了前所未有的成功。我们的教学方法是在一个高要求的环境中发展起来的,大学学生的社会经济状况中等偏上,平均年龄为43.5岁。

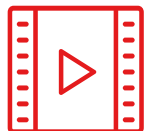
Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准,我们的学习系统的总分是8.01分。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该大学项目的教育专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



视频教育技术和程序

TECH将最创新的技术,与最新的教育进展,带到了教育领域当前事务的前沿。所有这些,都是以你为出发点,以最严谨的态度,为你的知识内化和理解进行解释和说明。最重要的是,你可以想看几次就看几次。



互动式总结

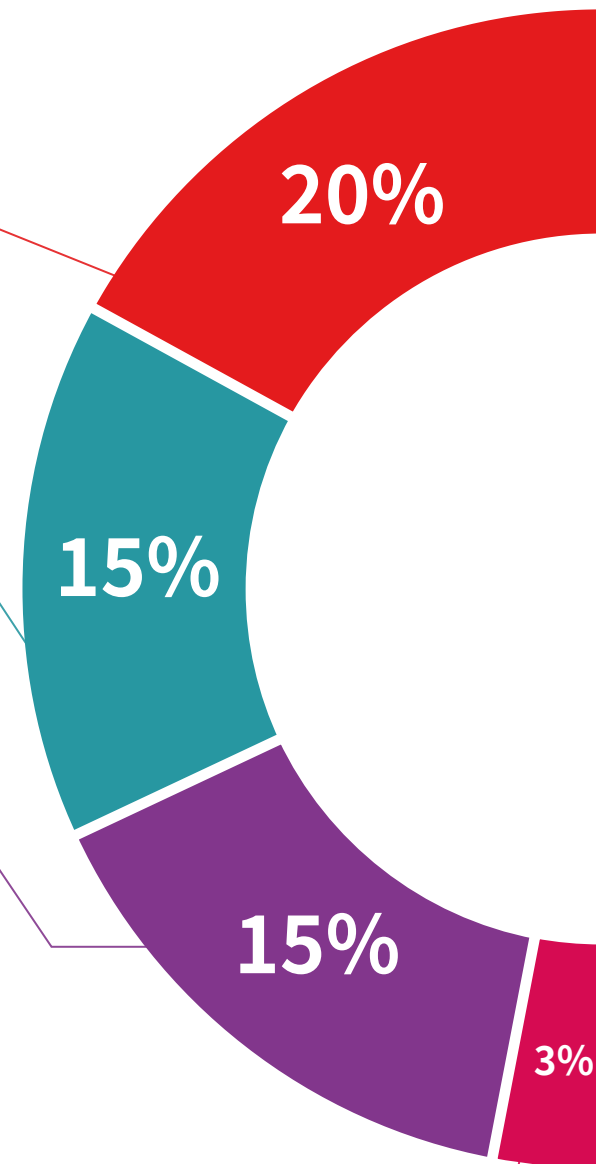
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

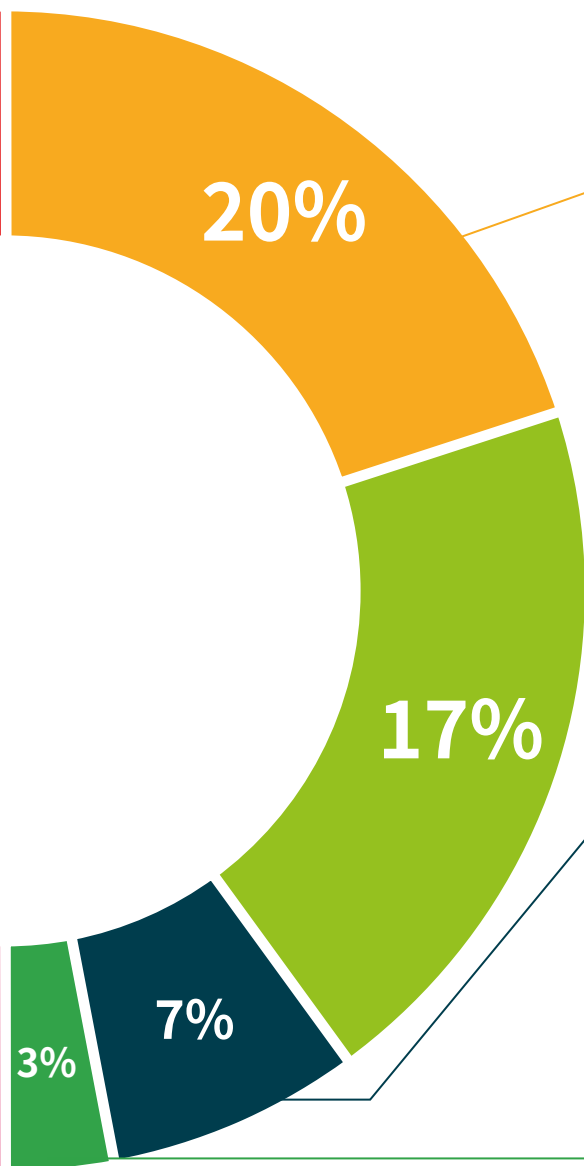
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





由专家主导和开发的案例分析

有效的学习必然是和背景联系的。因此, TECH将向您展示真实的案例发展, 在这些案例中, 专家将引导您注重发展和处理不同的情况: 这是一种清晰而直接的方式, 以达到最高程度的理解。



测试和循环测试

在整个课程中, 通过评估和自我评估活动和练习, 定期评估和重新评估学习者的知识: 通过这种方式, 学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。
向专家学习可以加强知识和记忆, 并为未来的困难决策建立信心。



快速行动指南

TECH以工作表或快速行动指南的形式提供课程中最相关的内容。一种合成的, 实用的, 有效的帮助学生在学业上取得进步的方法。



06 学位

数字时代学生教育大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

顺利完成这个课程并获得大学学位，
无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**数字时代学生教育大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程学位**。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: **数字时代学生教育大学课程**

模式: **在线**

时长: **12周**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

大学课程

数字时代学生教育

- » 模式:在线
- » 时长:12周
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

数字时代学生教育



tech 科学技术大学