



# **Universitätskurs**Lehrplanmaterialien und Bildungstechnologie

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

 $Internet zugang: {\color{blue} www.techtitute.com/de/psychologie/universitatskurs/lehrplanmaterialien-bildungstechnologie} \\$ 

## Index

O1 O2
Präsentation Ziele
Seite 4 Seite 8

03 04 05
Kursleitung Struktur und Inhalt Methodik

Seite 12 Seite 16

06 Qualifizierung

Seite 28

Seite 20





## tech 06 | Präsentation

Die Art und Weise, wie bestimmte Inhalte vermittelt werden, hat einen großen Einfluss auf die Fähigkeit, sie zu verarbeiten. Im Laufe der Jahre haben sich einige Methoden überholt. Tatsächlich gibt es derzeit eine offene Debatte über das Auswendiglernen als Lernmethode. Auf jeden Fall steht fest, dass die Informationstechnologien neue Möglichkeiten der Wissensvermittlung schaffen.

Aus diesem Grund hat TECH eine große Anzahl aktueller Studien und Forschungsarbeiten in diesen Studiengang integriert. Sie zielen darauf ab, effiziente Lernmethoden zu identifizieren. Das Programm bietet Zugang zu einer breiten Palette von Materialien und Medien. Sie sind alle digital und sehr nützlich für den Unterricht in jedem Fach. Dies wird Schulpsychologen und anderen pädagogischen Experten die Möglichkeit geben, die Qualitätsstandards ihrer Sitzungen zu erhöhen.

Die Inhalte werden den Studenten zu 100% online zur Verfügung gestellt, es gibt keine Stundenpläne und der Lehrplan ist vom ersten Tag an vollständig verfügbar. Dies ermöglicht eine bessere Vereinbarkeit von Berufs- und Privatleben und ein Lernen, wo, wie und wann man will. Dieser **Universitätskurs in Lehrplanmaterialien und Bildungstechnologie** enthält das vollständigste und aktuellste wissenschaftliche Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Lehrplanmaterialien und Bildungstechnologie vorgestellt werden.
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Sekundärstufe ist für Schüler oft verwirrend und voller Desinteresse. Schreiben Sie sich ein und entdecken Sie, wie Sie ihre Aufmerksamkeit durch interaktive digitale Ressourcen gewinnen können"



Die Dozenten von TECH werden Ihnen zeigen, wie Sie die Informationstechnologien nutzen können, um verschiedene Parameter zu analysieren, die Ihnen helfen werden, das Niveau der Nachbereitung Ihrer Sitzungen zu bestimmen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Im Rahmen des Universitätskurses erfahren Sie, wie Sie Ihre Lehrplanmaterialien aktualisieren können, um sie attraktiver zu gestalten.

> Die Inhalte dieses Programms sind nicht ausschließlich von aktueller Bedeutung. Sie werden Ihnen helfen, auch in den kommenden Jahren innovativ zu sein.







## tech 10 | Ziele



## Allgemeine Ziele

- Definieren des Stellenwerts der Bildung im Rahmen der Informationsgesellschaft
- Vertiefen der Möglichkeiten der im Bildungsbereich eingesetzten Technologie
- Bereitstellen von aktualisiertem Lehrplanmaterial







## Spezifische Ziele

- Verstehen der Merkmale der Beratung in der Informationsgesellschaft
- Kennen der neue Rolle des 2.0-Beraters
- Untersuchen der Möglichkeiten des Internets als Hilfsmittel im Bereich der Bildung
- Verstehen der Möglichkeiten der IKT im Bildungsumfeld und Aufmerksamkeit auf die Vielfalt



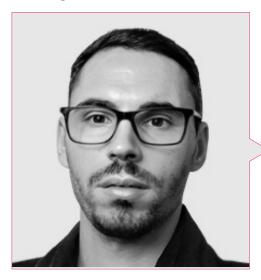
Schreiben Sie sich ein und arbeiten Sie mit neuen, nachweislich wirksamen Methoden, wie z. B. dem Flipped Classroom"





## tech 14 | Kursleitung

### Leitung



## Hr. Afonso Suárez, Álvaro

- Psychopädagoge mit Spezialisierung auf Schüler mit SEN
- Lehrkraft für erzieherische Maßnahmen für Schüler mit SEN
- Techniker in Sozial- und Gesundheitsfürsorge für abhängige Personen in sozialen Einrichtungen
- Techniker in Sozialer Integration
- Hochschulabschluss in Psychopädagogik an der Universität von La Laguna







## tech 18 | Struktur und Inhalt

#### Modul 1. Lehrplanmaterial und Bildungstechnologie

- 1.1. Bildungsberatung in der Informationsgesellschaft
  - 1.1.1. Bildungsberatung und neue Kompetenzen des Berufsberaters im Rahmen der Informationstechnologien
    - 1.1.1.1. Neues Konzept der Bildungsberatung im Rahmen der Informationsgesellschaft
    - 1.1.1.2. Neue Kompetenzen des Berufsberaters
- 1.2. Materialien und Medien als Lehr- und Lernmittel
  - 1.2.1. Lehrplanmaterialien, methodische Grundsätze für ihre Verwendung und Bewertung
    - 1.2.1.1. Lehrplanmaterialien zur Verbesserung des Lehr-Lern-Prozesses
    - 1.2.1.2. Merkmale und Arten von Lehrplanmaterialien
    - 1.2.1.3. Verwendung und Bewertung verschiedener Arten von Lehrplanmaterialien
    - 1.2.1.4. Bildungstechnologie
- 1.3. Lehrplanmaterialien für neue Lehr- und Lernmethoden und Bildungsinnovation (I)
  - 1.3.1. Lernerzentriertes Lernen, vom geplanten Lehrplan zum Lehrplan in Aktion
    - 1.3.1.1. Neues lernerzentriertes Bildungsparadigma
    - 1.3.1.2. Geplanter Lehrplan und Lehrplan in Aktion
  - 1.3.2. Das Konzept der Bildungsinnovation und neue Bildungsmethoden
    - 1.3.2.1. Pädagogische Innovation
    - 1.3.2.2. Kooperatives Lernen
- 1.4. Lehrplanmaterialien für neue Lehr-Lern-Methoden und Bildungsinnovation (II)
  - 1.4.1. Problemorientiertes Lernen, Denkkultur, projektorientiertes Lernen, Gamification und Flipped Classroom
    - 1.4.1.1. Problemorientiertes Lernen
    - 1.4.1.2. Kultur des Denkens
    - 1.4.1.3. Projektorientiertes Lernen
    - 1.4.1.4. Gamification
    - 1.4.1.5. Flipped Classroom



## Struktur und Inhalt | 19 tech

| 1.5. | Informationss | vsteme (IS | S): Die | Gesellschaft | der IKT in | der Bildung |
|------|---------------|------------|---------|--------------|------------|-------------|
|------|---------------|------------|---------|--------------|------------|-------------|

- 1.5.1. Herausforderungen der Bildung in der Informationsgesellschaft: Ausbildung der Bürger in der Medienerziehung
  - 1.5.1.1. IKT
  - 1.5.1.2. Neue Realität in der Informationsgesellschaft
  - 1.5.1.3. Bildungspolitische Herausforderungen in der Informationsgesellschaft
  - 1.5.1.4. Medienerziehung
- 1.6. Lehrplanmäßige Integration von IKT
  - 1.6.1. Integration von IKT als Studienfach, institutionelle Integration und didaktische Integration
    - 1.6.1.1. IKT als Studienobjekt
    - 1.6.1.2. Institutionelle Integration von IKT
    - 1.6.1.3. IKT im Lehrplan und didaktische Integration
- 1.7. Internet im Unterricht: Schule 2.0 und *E-Learning-*Modelle
  - 1.7.1. Konzept und Merkmale der Schule 2.0. E-learning und b-learning. Berufsausbildung und Online-Universität. MOOCs
    - 1.7.1.1. Schule 2.0
    - 1.7.1.2. E-learning und B-learning
    - 1.7.1.3. Online-Ausbildung
    - 1714 MOOCs
  - 1.7.2. Möglichkeiten des Internets für die Kommunikation und die berufliche Entwicklung von Pädagogen
    - 1.7.2.1. Kommunikation und berufliche Entwicklung von Pädagogen im Internetbereich
- 1.8. Persönliche Lernumgebungen (PLE) für lebenslanges Lernen
  - 1.8.1. PLE Definition, Merkmale und Elemente
    - 1.8.1.1. Lebenslanges Lernen
    - 1.8.1.2. Persönliche Lernumgebungen, Definition und Merkmale
    - 1.8.1.3. Grundlegende Elemente und Aufbau eines PLE
  - 1.8.2. PLE in der Arbeit des Beraters
    - 1.8.2.1. Einsatz von PLEs in der Beratungsrolle

#### 1.9. Audiovisuelle Medien in der Bildung

- 1.9.1. Merkmale der audiovisuellen Medien bei ihrer Verwendung im Unterricht. Sound-Ressourcen, Podcasts und Radio in der Schule. Bild-Ressourcen
  - 1.9.1.1. Merkmale audiovisuellen Medien bei ihrer Verwendung im Unterricht
  - 1.9.1.2. Sound-Ressourcen
  - 1.9.1.2. Podcast und Radio in der Schule
  - 1.9.1.3. Bild-Ressourcen
  - 1.9.1.4. Entwurf und Entwicklung von audiovisuellem Material
- 1.10. Berufs- und Studienberatung mit IKT
  - 1.10.1. IKT in der Berufs- und Studienberatung in der Sekundarstufe. Orienta-Programm und Webplattformen
    - 1.10.1.1. IKT in der Berufs- und Studienberatung in der Sekundarstufe
    - 1.10.1.2. Orienta-Programm für Studenten der Sekundarstufe
    - 1.10.1.3. Web-Plattformen für die Berufs- und Studienberatung (MyWayPass)
- 1.11. Entwicklung von Multimedia-Materialien für Nachhilfeunterricht und akademische Beratung
  - 1.11.1. Das Konzept des Web 2.0. Websites, *Webquest*, Blogs und *Wikis*. Multimedia-Materialien für die Nachhilfe
    - 1 11 1 1 Web 2 0
    - 1.11.1.2. Webguest
    - 1.11.1.3. Blogs
    - 1.11.1.4. Wikis
    - 1.11.1.5. Multimedia-Materialien für die Nachhilfe
- 1.12. Lehrplanmaterialien für die Aufmerksamkeit auf die Vielfalt
  - 1.12.1. Materialien zur Beachtung der Vielfalt und Materialien zur Diagnose und Bewertung. IKT im Dienste der Vielfalt
    - 1.12.1.1. Materialien zur Beachtung der Vielfalt
    - 1.12.1.2. Materialien für Diagnose und Bewertung
    - 1.12.1.3. IKT für die Beachtung der Vielfalt





## tech 22 | Methodik

#### Bei TECH verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten klinischen Fällen konfrontiert, die auf realen Patienten 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. Fachkräfte lernen mit der Zeit besser, schneller und nachhaltiger.

Mit TECH erlebt der Psychologe eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt.



Nach Dr. Gérvas ist der klinische Fall die kommentierte Darstellung eines Patienten oder einer Gruppe von Patienten, die zu einem "Fall" wird, einem Beispiel oder Modell, das eine besondere klinische Komponente veranschaulicht, sei es wegen seiner Lehrkraft oder wegen seiner Einzigartigkeit oder Seltenheit. Es ist wichtig, dass der Fall auf dem aktuellen Berufsleben basiert und versucht, die tatsächlichen Bedingungen in der beruflichen Praxis des Psychologen nachzustellen.



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:

- Psychologen, die dieser Methode folgen, erreichen nicht nur die Aneignung von Konzepten, sondern auch eine Entwicklung ihrer geistigen Kapazität durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen.
- 2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es dem Psychologen ermöglichen, sein Wissen besser in die klinische Praxis zu integrieren.
- 3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
- 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.



## tech 24 | Methodik

#### 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 Psychologe wird anhand realer Fälle und der Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen lernen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



## Methodik | 25 tech

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 Methodik wurden mehr als 150.000 Psychologen in allen klinischen Fachbereichen mit beispiellosem Erfolg 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 wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.

## tech 26 | Methodik

#### Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### **Studienmaterial**

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs 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.



#### Neueste Techniken und Verfahren auf Video

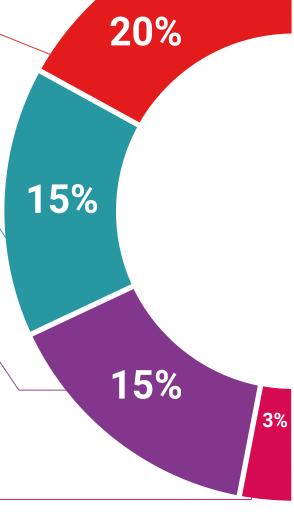
TECH bringt dem Studenten die neuesten Techniken, die neuesten pädagogischen Fortschritte und die modernste Psychologie näher. All dies in der ersten Person, mit äußerster Präzision, erklärt und detailliert, um zur Assimilation und zum Verständnis des Studenten beizutragen. Und das Beste ist, dass Sie es sich so oft anschauen können, wie Sie möchten



#### 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.

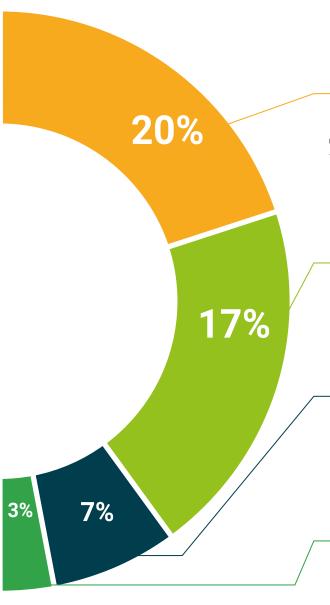
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.





#### 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.







## tech 30 | Qualifizierung

Dieser **Universitätskurs in Lehrplanmaterialien und Bildungstechnologie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: Universitätskurs in Lehrplanmaterialien und Bildungstechnologie Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.** 



#### **UNIVERSITÄTSKURS**

in

Lehrplanmaterialien und Bildungstechnologie

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 150 Stunden, mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

7um 17 Juni 2020

Tere Guevara Navarro

Diese Qualifikation muss immer mit einem Hochschulabschluss einhergehen, der von der für die Berufsausübung zuständigen Behörde des jeweiligen Landes ausgestellt wurd

nzigartiger Code TECH: AFWOR23S techtitute.cor

technologische universität Universitätskurs Lehrplanmaterialien und

Bildungstechnologie

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

