

IKT in der Vor- und Grundschule.

Gamifizierung des Mathematikunterrichts







Universitätskurs IKT in der Vor- und Grundschule.Gamifizierung des Mathematikunterrichts

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

Index

O1 O2
Präsentation Ziele

Seite 4 Seite 8

03 04 05
Kursleitung Struktur und Inhalt Methodik

Seite 12 Seite 18

06 Qualifizierung

Seite 30

Seite 22





tech 06 | Präsentation

Die vielen technologischen Fortschritte, die sich im digitalen Bereich kontinuierlich vollziehen, haben sich positiv auf die Bildung ausgewirkt. So ermöglicht der Einsatz neuer technologischer Hilfsmittel zur Förderung eines partizipativen und dynamischen Unterrichts den Fachleuten die Schaffung effektiverer Lernumgebungen, in die der Schüler einbezogen werden möchte. Der Ruhm, den die Mathematik durch ihr Studium mit der eher traditionellen und orthodoxen Methodik erlangt hat, hat sich gewandelt und einer neuen Ära Platz gemacht, in der Tausende von Studenten ihr Interesse an dieser Wissenschaft wiederfinden können. Die IKT ist also nicht mehr wegzudenken und es ist unerlässlich, dass die Lehrkräfte ihr Wissen auf den neuesten Stand bringen, um das Interesse ihrer Schüler an einem der bisher unbeliebtesten Kernfächer aufrechtzuerhalten und zu steigern.

Bildungswesen ein komplettes Programm entwickelt, das die Studenten mit den neuesten und umfassendsten Informationen versorgt. So können die Fachkräfte, die diesen Studiengang erfolgreich abschließen, ihr Wissen über die modernsten didaktischen und pädagogischen Instrumente der aktuellen Unterrichtsszene aktualisieren. Es handelt sich um eine akademische Erfahrung, bei der der Pädagoge in der Lage sein wird, die neuen, durch IKT unterstützten Lehrmethoden sowie die Computermedien, die in den Mathematikunterricht einbezogen werden können, eingehend zu studieren. Sie werden auch mit den notwendigen Werkzeugen und Ressourcen für die Beurteilung in einem modernen technologischen Umfeld ausgestattet.

All dies geschieht über ein 6-wöchiges, vollständig online durchgeführtes Programm mit den besten theoretischen und praktischen Inhalten, die in verschiedenen audiovisuellen Formaten präsentiert werden, wie z. B. ausführliche Videos, ergänzende Lektüre und multimediale Zusammenfassungen, neben vielen anderen. Neben der Qualität der Inhalte ermöglicht die exklusive *Relearning*-Methode den Studenten, sich das Wissen auf natürliche und progressive Weise anzueignen, ohne lange Lernzeiten in Kauf nehmen zu müssen.

Dieser Universitätskurs in IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Arithmetik, Algebra, Geometrie und Messung vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie haben die einmalige Gelegenheit, ein moderner und qualifizierter Profi zu werden, der den Mathematikunterricht auf die nächste Stufe heben wird"



Ihnen steht ein virtueller Campus zur Verfügung, auf den Sie 24 Stunden am Tag zugreifen können, und Sie können das Material herunterladen, um es zu konsultieren, wann immer Sie es brauchen"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

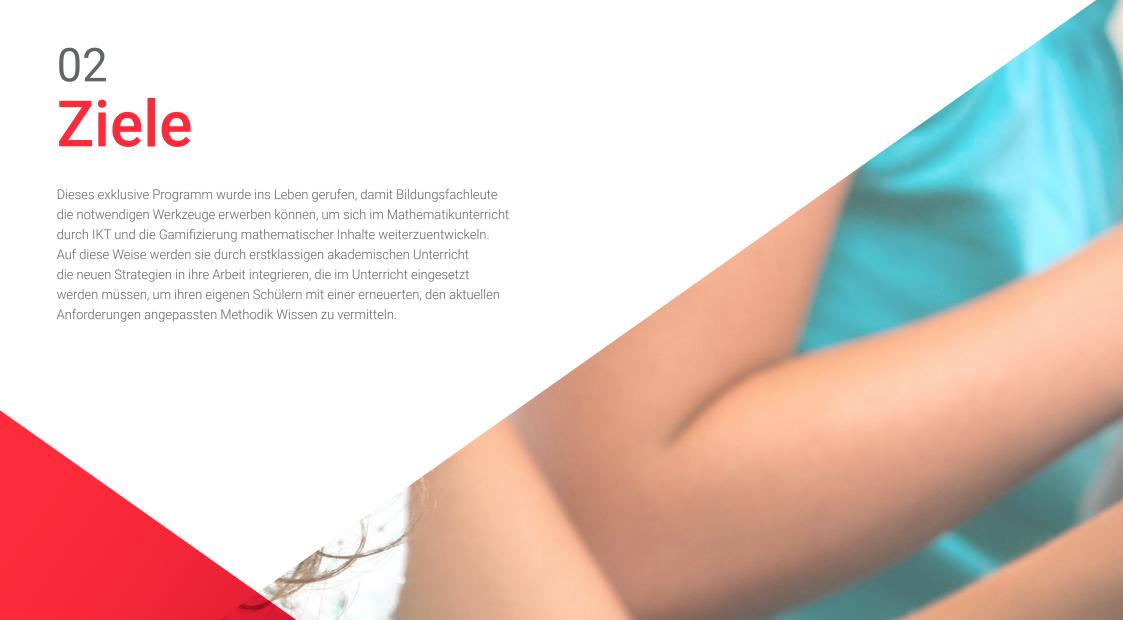
Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Greifen Sie jetzt auf eine Bibliothek mit hochwertigen Multimedia-Inhalten zu.

Werden Sie zum Experten und verschaffen Sie sich Zugang zu den gefragtesten Positionen, indem Sie sich mit den Fähigkeiten und Fertigkeiten, die dieser Universitätskurs vermitteln wird, auszeichnen.







tech 10 | Ziele



Allgemeine Ziele

- Vermitteln von theoretischen und instrumentellen Kenntnissen, die es den Studenten ermöglichen, die für die Ausübung ihrer Lehrtätigkeit erforderlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erwerben und zu entwickeln
- Entwerfen didaktischer Spiele zum Erlernen von Mathematik
- Gamifizieren des Klassenzimmers, eine neue Ressource für Motivation und Lernen in der Mathematik



Entwickeln Sie Ihr volles Potenzial und erreichen Sie Ihre beruflichen Ziele, indem Sie aktive Methoden und projektbasiertes Lernen beherrschen"







Spezifische Ziele

- Verstehen der Bedeutung des Einsatzes von IKT im Klassenzimmer der Vorund Grundschule und der zu berücksichtigenden Vorüberlegungen
- Berücksichtigen, welche Bedürfnisse bei der Implementierung von IKT im Klassenzimmer bestehen, sowohl persönlich als auch materiell
- Vertraut werden mit der Bloom'schen Taxonomie sowie ihrer Aktualisierung und digitalen Anwendung
- Erstellen und Gestalten von Inhalten und interaktiven Ressourcen für den späteren Einsatz im Klassenzimmer





tech 14 | Kursleitung

Internationaler Gastdirektor

Dr. Noah Heller ist ein führender Experte auf dem Gebiet der Bildung, der sich auf die mathematische und naturwissenschaftliche Bildung spezialisiert hat. Mit dem Schwerpunkt auf pädagogischer Innovation hat er seine Karriere der Verbesserung von Bildungspraktiken im K-12-System gewidmet. Zu seinen Hauptinteressen gehören die berufliche Entwicklung von Lehrern und die Entwicklung von didaktischen Strategien zur Verbesserung des mathematischen Verständnisses von Schülern der Grundschule und der Sekundarstufe durch neue didaktische Ansätze.

Im Laufe seiner Karriere hat er eine Reihe wichtiger Positionen innegehabt, zum Beispiel als Fakultätsleiter des Leadership Institute an der Harvard Graduate School of Education. Darüber hinaus leitete er das Stipendienprogramm für Lehrer "Master Math for America", wo er in enger Zusammenarbeit mit hochrangigen Fachleuten aus den Bereichen Mathematik und Naturwissenschaften den Unterricht und die Ausweitung eines Programms beaufsichtigte, an dem mehr als 700 Mathematik- und Naturwissenschaftslehrer in New York City teilgenommen haben.

Außerdem hat er als Forscher an mehreren Veröffentlichungen über den Mathematikunterricht und die neue Didaktik für den Grundschulunterricht mitgewirkt. Darüber hinaus hat er Vorlesungen und Seminare gehalten, in denen er pädagogische Ansätze förderte, die das kritische Denken der Schüler anregen und den Mathematikunterricht zu einem dynamischen und zugänglichen Prozess machen.

International ist Dr. Noah Heller für seine Fähigkeit bekannt, innovative Strategien in der MINT-Bildung umzusetzen. Seine Leitung des "Master Math for America" hat ihn zu einer Schlüsselfigur in der Fortbildung von Lehrern gemacht, die für ihre Fähigkeit, Wissenschaft und Unterrichtspraxis zu verbinden, ausgezeichnet wurde. Er war auch maßgeblich an der Schaffung eines der renommiertesten Weiterbildungsprogramme im Bildungsbereich beteiligt.



Dr. Heller, Noah

- Fakultätsleiter an der Harvard Graduate School of Education, Cambridge, UK
- Direktor des Stipendienprogramms für Lehrer "Master Math for America"
- Promotion in Philosophie an der New York University
- Hochschulabschluss in Naturwissenschaften, Physik und Mathematik vom The Evergreen State College



tech 16 | Kursleitung

Leitung



Fr. Delgado Pérez, María José

- Lehrkraft für TPR und Mathematik am Colegio Peñalar
- Lehrkraft in der Mittel- und Oberstufe
- Expertin für das Management von Bildungszentrer
- Mitverfasserin von Technologiebüchern bei McGraw Hill Publishers
- Masterstudiengang in Management und Verwaltung von Bildungszentren
- Leitung und Management in Grund-, Mittel- und Oberschulen
- Hochschulabschluss in Lehramt mit Spezialisierung auf Englisch
- Wirtschaftsingenieurir

Professoren

Hr. López Pajarón, Juan

- Lehrkraft für Naturwissenschaften in der Mittel- und Oberstufe
- Lehrkraft für Naturwissenschaften in der Mittel- und Oberstufe der Montesclaros-Schule, die zur Educare-Gruppe gehört
- Koordinator und Leiter von Bildungsprojekten in der Mittel- und Oberstufe
- Techniker bei Tragsa
- Biologe mit Erfahrung auf dem Gebiet des Umweltschutzes
- Masterstudiengang in Management von Bildungszentren an der Internationalen Universität von La Rioja

Fr. Vega, Isabel

- Lehrkraft mit Spezialisierung auf Didaktik der Mathematik und Lernschwächen
- Lehrkraft für Grundschulbildung
- Koordinatorin des Grundschulzyklus
- Spezialisierung in Sonderpädagogik und Didaktik der Mathematik
- Hochschulabschluss in Pädagogik



Fr. Hitos, María

- Lehrkraft für Vor- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Mathematik
- Lehrkraft für Vor- und Grundschule
- Koordinatorin der Englischabteilung in der Vorschulerziehung
- Sprachliche Qualifizierung in Englisch durch die Gemeinschaft von Madrid

Fr. Iglesias Serranilla, Elena

- Lehrkraft für Vor- und Grundschulpädagogik mit Spezialisierung auf Musik
- Koordination für die erste Grundschulstufe
- Fortbildung in neuen Lernmethoden

Fr. Soriano de Antonio, Nuria

- · Philologin mit Spezialisierung auf spanische Sprache und Literatur
- Masterstudiengang in Obligatorischer Sekundarschulbildung, Abitur und Berufsausbildung an der Universität Alfonso X el Sabio
- Masterstudiengang in Spanisch für Ausländer
- Expertin für Management und Verwaltung von Bildungszentren
- Expertin für Spanischunterricht
- Hochschulabschluss in Spanischer Philologie an der Universität Complutense von Madrid



Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert"





tech 20 | Struktur und Inhalt

Modul 1. IKT in der Vor- und Grundschule. Entwicklung interaktiver Materialien für den Unterricht. Workshops

- 1.1. Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 1.1.1. Was ist IKT?
 - 1.1.2. Theoretischer Rahmen
 - 1.1.3. Allgemeine Merkmale der IKT
 - 1.1.4. Problematik der IKT in der Bildung
 - 1.1.5. Die Notwendigkeit des Einsatzes von IKT in Bildungszentren
 - 1.1.6. Der Einsatz von IKT in Bildungszentren
 - 1.1.7. IKT-Integrationsplan
- 1.2. Erfordernisse für den Einsatz von IKT im Klassenzimmer
 - 1.2.1. Ausrüstung
 - 1.2.2. Ausbildung
 - 1.2.3. Die Rolle des Koordinators
 - 1.2.4. Die Lehrkraft und IKT
 - 1.2.5. IKT im Vorschulunterricht
 - 1.2.6. IKT-Projekte
 - 1.2.7. IKT in der Grundschule
 - 1.2.8. IKT in der Bildung: Nachteile
 - 1.2.9. Bewertung der IKT
- 1.3. IKT in der Vorschule
 - 1.3.1. IKT im Vorschulunterricht
 - 1.3.2. IKT im rechtlichen Rahmen der Vorschule
 - 1.3.3. IKT und die multiplen Intelligenzen von Gardner
 - 1.3.4. Einige Möglichkeiten für den Einsatz von IKT in der Vorschule
 - 1.3.5. Die Computerecke
 - 1.3.6. Annäherung an das Potenzial von IKT in der Vorschule
 - 1.3.7. Didaktik der Mathematik in der Vorschule
 - 1.3.8. IKT-Ressourcen für die Vorschule



Struktur und Inhalt | 21 tech

1	.4.	IVT	in	dor	Grund	doob	مليد
ı	.4.	IN I	111	uei	Grund	JSCI	iule

- 1.4.1. Auswirkungen von IKT in der Grundschule
- 1.4.2. Mainstreaming von IKT in der Bildung: Möglichkeiten und Herausforderungen
- 1.4.3. Vor- und Nachteile der IKT-Integration
- 1.4.4. Neue, durch IKT unterstützte Lehrmethoden: eine aktive und konstruktive Pädagogik
- 1.4.5. Einbeziehung virtueller Plattformen in den Lehr- und Lernprozess
- 1.4.6. Anpassung einer neuen Methodik. Online- und virtueller Unterricht
- 1.4.7. Pädagogische Anwendungen

1.5. Der Einsatz von IKT und aktiven Methoden

- 1.5.1. Aktive Methoden
- 1.5.2. Vorteile
- 1.5.3. Pädagogische Grundsätze der aktiven Methodik
- 1.5.4. Aktive Methoden unter Einsatz von IKT
- 1.5.5. Projektbasiertes Lernen
- 1.5.6. Kollaboratives und kooperatives Lernen
- 1.5.7. Lernen im Dienste der Nutzung von IKT
- 1.5.8. Flipped Classroom
- 1.5.9. Problemorientiertes Lernen

1.6. Computerressourcen für den Mathematikunterricht

- 1.6.1. Tablets im Bildungswesen
- 1.6.2. IKT in der Grundschule, ein Bildungsvorschlag
- 1.6.3. Die besten Werkzeuge für Ihren Mathematikunterricht laut AulaPlaneta
- 1.6.4. IKT-Ressourcen für die Vorschule

1.7. Der Computer und das Internet in der Bildung

- 1.7.1. Computergestütztes Lernen
- 1.7.2. Internet
- 1.7.3. Das Internet und die Ausweitung des Bildungsrahmens
- 1.7.4. Die Vorteile des Internets in der Bildung
- 1.7.5. Nachteile des Internets für die Bildung
- 1.7.6. Mathematik im Internet
- 1.7.7. Websites für die Arbeit an der Mathematik

Gamifizierung im Klassenzimmer

- 1.8.1. Was ist Gamification und welche Bedeutung hat sie?
- 1.8.2. Elemente der Gamification
- 1.8.3. Ziele der Gamification
- 1.8.4. Grundlagen Gamification im Lehr-Lern-Prozess
- 1.8.5. Wie kann man in der Bildung gamifizieren?
- 1.8.6. Gamification in der Vorschule
- 1.8.7. Belohnungen. Klassifizierungen
- 1.8.8. Gamification vs. Spielen
- 1.8.9. Negative Aspekte der Gamification
- 1.8.10. Einsatz von IKT bei der Gamification
- 1.9. IKT-Werkzeuge und -Ressourcen für die Bewertung
 - 1.9.1. Bewertung
 - 1.9.2. IKT als Mittel zur Bewertung
 - 1.9.3. IKT-Bewertungsinstrumente
 - 1.9.4. Andere Instrumente zur Bewertung auf andere Art und Weise

1.10. IKT in der sonderpädagogischen Förderung

- 1.10.1. Rechtlicher Rahmen
- 1.10.2. Wie helfen IKT Schülern mit SEN
- 1.10.3. IKT für Schüler mit körperlichen Behinderungen
- 1.10.4. IKT für Schüler mit geistigen Behinderungen
- 1.10.5. IKT für Schüler mit Hörbehinderung
- 1.10.6. IKT für Schüler mit Sehbehinderung
- 1.10.7. Allgemeine Entwicklungsstörungen
- 1.10.8. IKT-Ressourcen für SEN





tech 24 | Methodik

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.



Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert"

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

- 1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
- 2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
- 3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
- 4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



tech 26 | 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 Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



Methodik | 27 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 Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

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

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

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

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



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

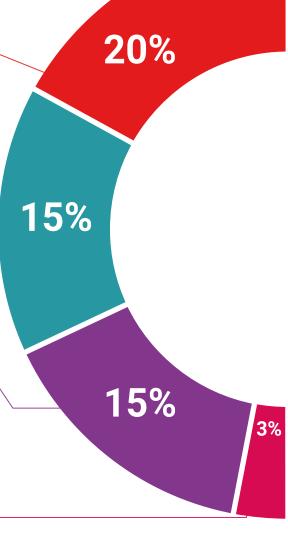
TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

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

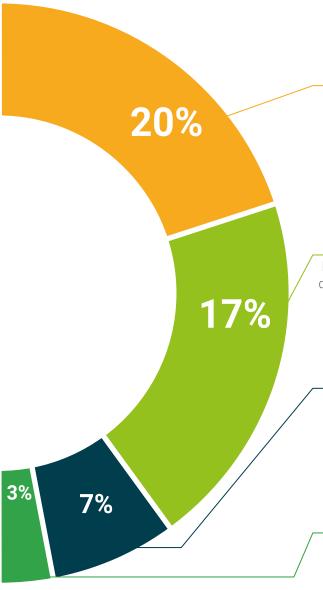
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.





Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.



Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.







tech 32 | Qualifizierung

Dieser Universitätskurs in IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts 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 IKT in der Vor- und Grundschule. Gamifizierung des Mathematikunterrichts

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 150 Std.



Tere Guevara Navarro

^{*}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.

technologische universität Universitätskurs IKT in der Vor- und Grundschule.Gamifizierung

des Mathematikunterrichts

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

