

Universitätskurs Programmierung für Lernen durch Spielen





tech technologische
universität

Universitätskurs Programmierung für Lernen durch Spielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techitute.com/de/bildung/universitatskurs/programmierung-lernen-spielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Es ist klar, dass der Planet heutzutage in die Welt der neuen Technologien eingetaucht ist, die sich sprunghaft weiterentwickeln. Wir leben nicht nur mit ihnen, um miteinander zu kommunizieren, sondern wir arbeiten auch mit ihnen. In der Welt der Bildung koexistieren Kinder mit neuen Technologien, wir verwenden digitale Tafeln, Blogs, Projektoren usw... und wir befinden uns im Informationszeitalter, in dem die Technologie in unser tägliches und schulisches Leben eindringt.





“

Dieser Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit bei der Ausübung Ihres Berufs vermitteln, das Ihnen hilft, persönlich und beruflich zu wachsen“

Daher kommt den Lehrern in diesem Bereich eine wichtige Rolle zu, denn wir bereiten die Kinder auf die Gesellschaft von morgen und auf die Arbeitsplätze vor, die sie in Zukunft haben werden.

Aus diesem Grund halten wir das Programmieren für ein innovatives und ideales Werkzeug, um die Entwicklung von Fähigkeiten und Kompetenzen durch die Lösung kleiner Aufgaben zu fördern, indem es als Medium genutzt wird.

Mit diesem Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen wollen wir erreichen, dass neben dem Wissen über die Welt des Programmierens die multidisziplinäre Zugänglichkeit, aus der sie sich zusammensetzt, genutzt wird, um die kognitiven Prozesse der Studenten zu aktivieren und vor allem, um ein sinnvolles Lernen zu entwickeln, indem sie selbst die Protagonisten dieses Prozesses sind.

Deshalb wurde dieser Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen mit dem Anliegen konzipiert, einige Lernrichtlinien, neue technologische und pädagogische Kenntnisse für die Fortbildung von Lehrern, Erziehern oder pädagogischen Fachkräften zu schaffen, damit sie Generatoren eines Wandels in der Erziehung unserer Kinder sein können, die zweifellos die Gesellschaft von morgen sein werden.

Er zielt darauf ab, dem Lehrer verschiedene Werkzeuge an die Hand zu geben, um die Motivation und das Lernen der Schüler zu fördern und ein neues Profil des Lehrers des 21. Jahrhunderts zu schaffen.

Es handelt sich um eine völlig praktische Spezialisierung, die den Studenten vor Herausforderungen stellt, die er dann im Klassenzimmer anwenden kann.

Dieser **Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- » Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten für Programmierung und Lernvideospiele vorgestellt werden
- » Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- » Neues zu Bildungsprogrammen und Videospiele
- » Mit praktischen Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- » Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden in der Programmierung und pädagogischen Videospiele
- » Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- » Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit einer Internetverbindung

“Aktualisieren Sie Ihr Wissen durch den Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen“

“

Dieser Universitätskurs ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, und zwar aus zwei Gründen: Zusätzlich zur Auffrischung Ihrer Kenntnisse in Programmierung für Lernen durch Spielen erhalten Sie einen Abschluss der TECH Global University"

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich der Programmierung für Lernen durch Spielen, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, wird der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglicht, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernen ermöglicht, das auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der Berufspraxis zu lösen, die im Laufe des Universitätskurses auftreten. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet der Programmierung für Lernen durch Spielen entwickelt wurde.

Steigern Sie Ihre Entscheidungssicherheit, indem Sie Ihr Wissen mit diesem Universitätskurs auf den neuesten Stand bringen.

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte im Bereich der Programmierung für Lernen durch Spielen zu informieren und so die Betreuung Ihrer Schüler zu verbessern.



02 Ziele

Der Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen zielt darauf ab, die Implementierung von Programmierung und pädagogischen Videospielen in die reguläre Entwicklung des Unterrichts zu erleichtern.



“

Dieser Universitätskurs ist für Sie gedacht, um Ihre Kenntnisse in der Programmierung für Lernen durch Spielen zu aktualisieren, unter Verwendung der neuesten Bildungstechnologie, um mit Qualität und Sicherheit zur Entscheidungsfindung und Überwachung dieser Schüler beizutragen"



Allgemeine Ziele

- » Lernen, in allen Bildungsstufen transversal und lehrplanmäßig zu planen, wobei Bildungsfachleute neue Technologien und Methoden in den Unterricht einbeziehen können
- » Einführen von Bildungstheorien in Bezug auf pädagogische Robotik

“

Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie den Schritt, sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Programmierung für Lernen durch Spielen zu informieren"





Spezifische Ziele

- » Begründen des Einsatzes der Robotik-Pädagogik im Klassenzimmer
- » Verstehen der rechtlichen und ethischen Aspekte von Robotik und 3D-Druck
- » Vermitteln von STEAM-Kompetenzen als Lernmodell
- » Versetzen des Lehrers in neue physische Umgebungen, die die pädagogische Praxis verbessern
- » Vermitteln von Fähigkeiten zum rechnerischen Denken
- » Verwandeln der Klassenzimmer in Arbeitsräume für ihr eigenes Lernen
- » Vermitteln von Wissen über die Funktionsweise des Gehirns an Lehrkräfte
- » Den Lehrkräften beibringen, die traditionelle Methodik in eine spielerische Methodik umzuwandeln
- » Wissen, was ein Roboter ist, die Typen und Elemente, aus denen er besteht
- » Verstehen der Gesetze der Robotik
- » Sensibilisieren der Lehrkräfte für die Bedeutung eines Wandels in der Bildung, der durch die neuen Generationen motiviert wird
- » Kennen der neuen Lernmodelle und der Anwendung von pädagogischer Robotik, um Schüler für technische Berufe zu motivieren
- » Vermitteln von Fähigkeiten und Fertigkeiten für die neuen Beziehungen im Klassenzimmer der Zukunft

03

Kursleitung

Zu den Dozenten des Programms gehören führende Experten im Bereich Programmierung für Lernen durch Spielen, die die Erfahrung ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Fachleute an der Gestaltung und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.





“

Lernen Sie von führenden Fachleuten die neuesten Fortschritte bei den Verfahren auf dem Gebiet der Programmierung für Lernen durch Spielen"

Leitung



Muñoz Gambín, Marina

- » Hochschulabschluss in Vorschulerziehung an der Universität CEU Cardenal Herrera
- » Bildungscoach, zertifiziert von der Handelskammer von Alicante
- » Expertin für Neurolinguistisches Programmieren, zertifiziert von Richard Bandler
- » Verantwortlich für den Bereich pädagogische Robotik und Programmierung für Kleinkinder und Grundschüler bei Robotuxc Academy
- » Zertifiziert in der Methode Lego Education©
- » Lehrkraft für Emotionale Intelligenz im Klassenzimmer
- » Lehrausbildung in Neurowissenschaften
- » Zertifiziert im Training von Ausbildern
- » Zertifiziert in Musikpädagogik als Therapie



Koordinierung

Coccaro Quereda, Alejandro

- » Experte für pädagogische Robotik, 3D-Design und 3D-Druck
- » Zertifiziert in der Methode Lego Education®
- » Verantwortlich für den Bereich Robotik, Design und 3D-Druck für Grundschulen und Mittelstufe bei Robotuxc Academy
- » Spezialist für Herausforderungen in nationalen Robotik-Wettbewerben bei Robotuxc Academy
- » Zertifiziert im Training von Ausbildern

Gambín Pallarés, María del Carmen

- » Systemische Familientherapeutin
- » Sozialarbeiterin
- » Gründung und Leitung von „EducaDiferente“ Disciplina Positiva Alicante
- » Erzieherin von Familien und Lehrern in positiver Disziplinierung
- » Vermittlung der Methode Lego Serious Play
- » Coaching-Ausbildung für Fachleute
- » Mitglied der Spanischen Vereinigung für Positive Disziplinierung

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten Bildungszentren und Universitäten entworfen. Sie sind sich bewusst, wie wichtig es ist, immer auf dem neuesten Stand zu sein, um bei der Ausbildung und Unterstützung von hochbegabten Schülern eingreifen zu können, und haben sich der Qualität des Unterrichts durch neue Bildungstechnologien verschrieben.





“

*Dieser Universitätskurs in Programmierung für
Lernen durch Spielen enthält das vollständigste und
aktuellste Programm auf dem Markt”*

Modul 1. Programmierung für Lernen durch Spielen

- 1.1. Die Zukunft der Bildung liegt in der Lehre des Programmierens
 - 1.1.1. Die Ursprünge der Programmierung für Kinder
 - 1.1.1.1. Die LOGO-Sprache
 - 1.1.2. Die Auswirkungen des Programmierenlernens im Klassenzimmer
 - 1.1.3. Kleine Schöpfer ohne Angst vor Fehlern
- 1.2. Lehrmittel zur Einführung des Programmierens im Klassenzimmer
 - 1.2.1. Wo sollen wir mit dem Programmieren anfangen?
 - 1.2.2. Wie kann ich es im Klassenzimmer einführen?
- 1.3. Welche Programmierertools können wir finden?
 - 1.3.1. Plattform zum Programmieren lernen vom Kindergarten an
 - 1.3.1.1. Code org
 - 1.3.2. Programmierung von 3D-Videospielen
 - 1.3.2.1. Kodu Game Lab
 - 1.3.3. Programmieren lernen in der Sekundarstufe
 - 1.3.3.1. JavaScript
 - 1.3.3.2. C+
 - 1.3.3.3. Phyton
 - 1.3.3.4. Code Combat
 - 1.3.4. Andere Alternativen für die Programmierung in der Schule





“

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Erfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert“

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning.**

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

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

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

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

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



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

“

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

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

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



Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

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



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

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

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

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

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



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



Studienmaterial

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

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



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

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



Interaktive Zusammenfassungen

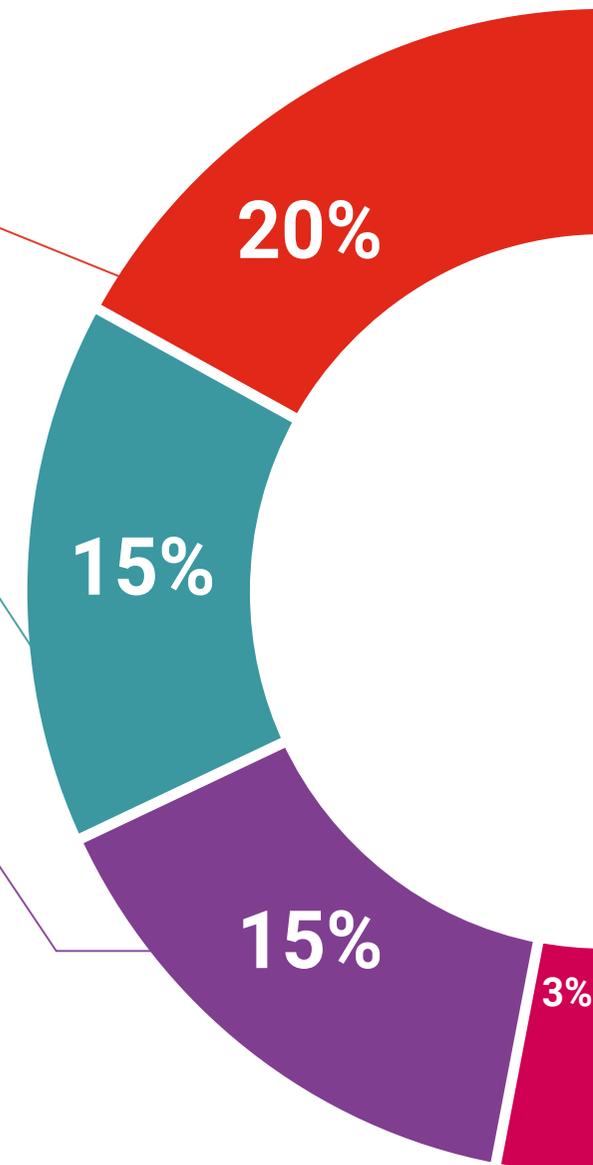
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

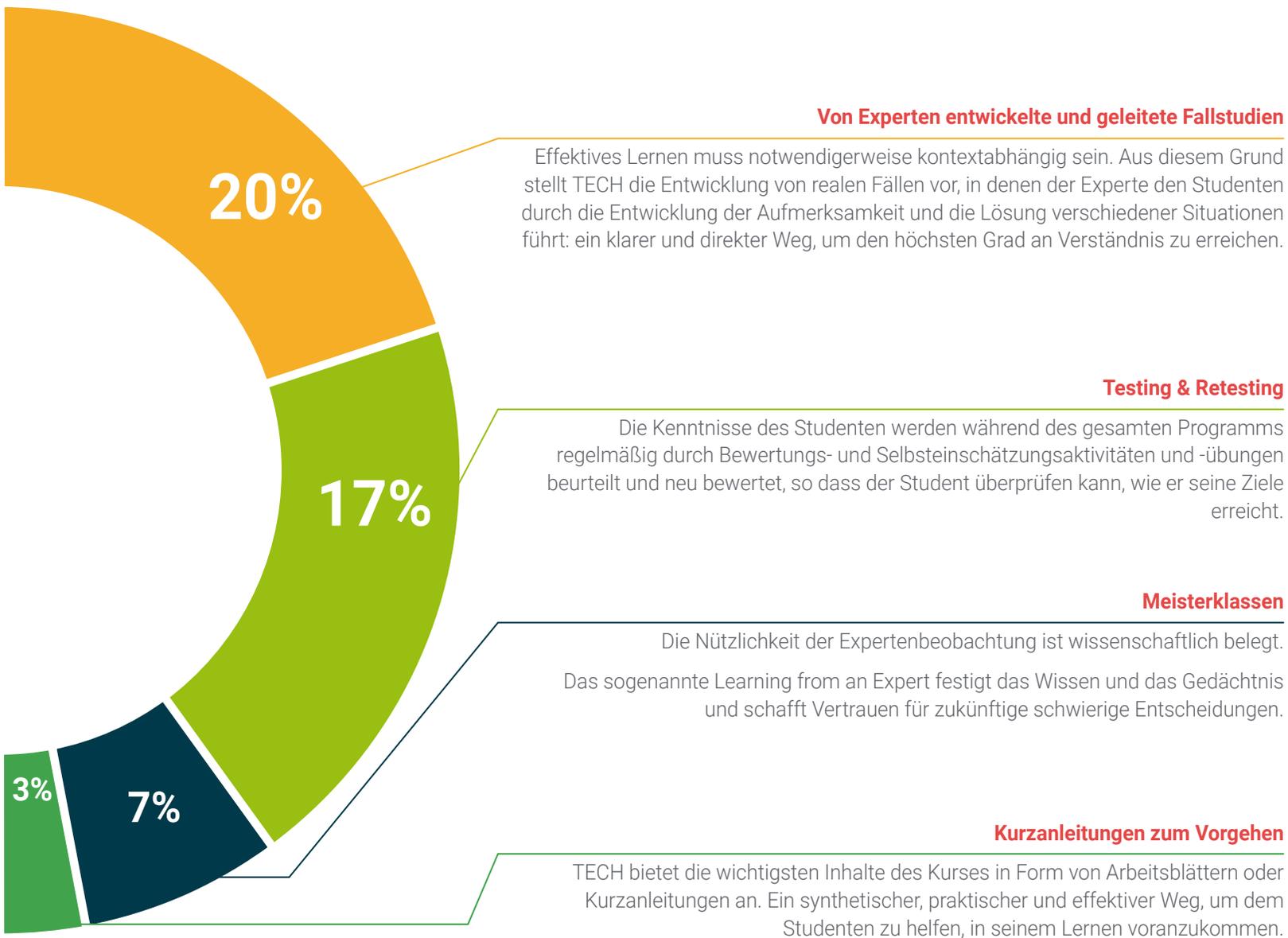
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

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





06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten“

Dieser **Universitätskurs in Programmierung für Lernen durch Spielen** 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 Technologische 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 Programmierung für Lernen durch Spielen**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer spielen

tech technologische
universität

Universitätskurs
Programmierung
für Lernen durch Spielen

- › Modalität: online
- › Dauer: 6 Monate
- › Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- › Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- › Prüfungen: online

Universitätskurs

Programmierung
für Lernen durch Spielen



tech technologische
universität