

Universitätsexperte

Technologische Innovation
und IKT im Bildungswesen





Universitätsexperte

Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-technologische-innovation-ikt-bildungswesen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Qualifizierte Fachleute müssen die technologischen Fortschritte in ihre tägliche Arbeit einbeziehen und dazu müssen sie ihre Fähigkeiten innerhalb eines an die Anforderungen des Zentrums und der Schüler angepassten Lehrplans perfektionieren.



“

Dieser Universitätsexperte in Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit bei der Ausübung Ihres Berufes vermitteln, was Ihnen helfen wird, persönlich und beruflich zu wachsen“

Technologische Fortschritte sind in der Welt des Bildungswesens von unschätzbarem Wert, Pädagogen müssen sich das nötige Wissen aneignen, um sie mit Geschick und Zuversicht in ihre tägliche Arbeit einbeziehen zu können.

Mit dem Aufkommen der IKT mussten sich Lehrkräfte und Pädagogen voll und ganz auf eine neue Art des Unterrichts einlassen und sich schnell an diese Technologie anpassen, die ständig wächst.

Das Wissen darüber, was IKT ist, welche Ziele sie verfolgt und wie sie im Unterricht eingesetzt wird, bietet der Lehrkraft eine solide Grundlage, um weitere Möglichkeiten zu erlernen, dieses wertvolle Wissen zugunsten eines an das digitale Zeitalter angepassten Unterrichts zu adaptieren.

Der Pädagoge muss die ihm zur Verfügung stehenden technologischen Hilfsmittel gut kennen, denn die Effektivität seiner Arbeit und die Geschwindigkeit, mit der die Schüler sie nutzen können, hängen von ihrer guten Anwendung ab.

Die Lehrkräfte stehen vor einer großen Herausforderung, denn nachdem sie ein Leben lang auf traditionelle Weise unterrichtet haben, müssen sie sich weiterentwickeln und sich neue Lehrtechniken aneignen, insbesondere virtuelle.

Heutzutage müssen sich Pädagogen Grundkenntnisse in verschiedenen Bereichen aneignen, da sich die Erziehungsmethoden erheblich weiterentwickelt haben und Worte oder Lehrbücher nicht mehr ausreichen, um Schüler zu interessieren.

Pädagogen müssen sich Grundkenntnisse in einer Vielzahl von Bereichen aneignen, die mit Programmierung, Gamification und Robotik zu tun haben. All dies trägt dazu bei, den Unterricht interessanter zu gestalten und die Aufmerksamkeit der Schüler zu gewinnen.

Dieser **Universitätsexperte in Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 75 Fallstudien präsentiert von Experten für Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert wissenschaftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neues über Erkennung und Intervention bei technologischer Innovation und IKT im Bildungswesen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Interaktives Lernsystem auf der Grundlage von Algorithmen zur Entscheidungsfindung in den gestellten Situationen
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf evidenzbasierten Methoden in technologischer Innovation und IKT im Bildungswesen
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Aktualisieren Sie Ihr Wissen durch den
Universitätsexperten in technologische
Innovation und IKT im Bildungswesen“*

“

Dieser Universitätsexperte kann aus zwei Gründen die beste Investition sein, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können: Sie aktualisieren nicht nur Ihr Wissen über technologische Innovation und IKT im Bildungswesen, sondern erhalten auch eine Qualifikation der TECH Technologischen Universität“

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der technologischen Innovation und der IKT im Bildungswesen, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten, die renommierten Referenzgesellschaften und Universitäten angehören.

Dank seiner multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, wird es den Fachleuten ermöglicht, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d. h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Lernen ermöglicht, das auf die Ausführung in realen Situationen programmiert 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. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet der technologischen Innovation und IKT im Bildungswesen und mit umfassender Lehrerfahrung entwickelt wurde.

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

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte in den Bereichen technologische Innovation und IKT im Bildungswesen zu informieren und die Ausbildung Ihrer Schüler zu verbessern.



02 Ziele

Das Programm in technologische Innovation und IKT im Bildungswesen zielt darauf ab, die Leistungen von Lehrkräften zu fördern, die neue Kenntnisse über IKT im Bildungsbereich und andere Inhalte von größter aktueller Relevanz für den Unterricht erwerben möchten.



ONLINE TEACHING

START

START

pulvinar egestas, dolor magna, non bland

pulvinar egestas, dolor metus volutpat magna, non bland

START



“

Dieses Programm soll Ihnen dabei helfen, Ihr Wissen über technologische Innovation und IKT im Bildungswesen auf den neuesten Stand zu bringen, indem Sie die neueste Bildungstechnologie nutzen, um mit Qualität und Sicherheit zur Entscheidungsfindung und Betreuung Ihrer Schüler beizutragen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Erwerb von grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten, um Ihren Beruf ausüben zu können, indem Sie alles lernen, was Sie über IKT und deren Anwendung im Unterricht wissen müssen
- ♦ Informationen über die Herausforderungen der persönlichen Bildung und die neuen Trends in der virtuellen Bildung: Augmented Reality
- ♦ Erwerb von Grundkenntnissen über Programmierung, Robotik und Gamification, die für die Anwendung im Bildungsbereich sehr nützlich sind



Nutzen Sie die Gelegenheit und informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich technologische Innovation und IKT im Bildungswesen"





Spezifische Ziele

Modul 1. IKT und ihre praktische und interaktive Anwendung

- ♦ Beschreibung der neuen Technologien im Bildungswesen
- ♦ Wissen, wie man IKT im Klassenzimmer einsetzt und wie die verschiedenen Anwendungen aussehen
- ♦ Soziale Netzwerke und ihre Anwendungen im Unterricht verstehen
- ♦ Die neuen Methoden im Klassenzimmer kennenlernen

Modul 2. IKT in der akademischen Beratung

- ♦ Erklärung der Nutzung von Technologie in der Freizeit unter Studenten
- ♦ Identifizierung der Nutzung von Bildungstechnologie durch Studenten
- ♦ Unterscheiden Sie zwischen digitalen Migranten digitalen Nativen
- ♦ Erkennen von technologischen Schwierigkeiten bei Erwachsenen
- ♦ Unterscheiden Sie zwischen mobilen Netzwerken und Wifi
- ♦ Das elektronische Whiteboard kennenlernen
- ♦ Verstehen der computergestützten Verwaltung von Studenten
- ♦ Erklärungen zum Unterricht und zur Online-Nachhilfe

Modul 3. Technologische Innovation im Bildungswesen

- ♦ Unterscheiden Sie zwischen mobilen Netzwerken und Wifi
- ♦ Mobile Geräte klassifizieren: *Tablets* und Smartphones
- ♦ Entdeckung des Ausmaßes der *Tablet*-Nutzung im Klassenzimmer
- ♦ Das elektronische Whiteboard kennenlernen
- ♦ Verstehen der computergestützten Verwaltung von Studenten
- ♦ Erklärungen zum Unterricht und zur Online-Nachhilfe

03

Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören führende Experten auf dem Gebiet der technologischen Innovation und IKT im Bildungswesen, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Spezialisierung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Experten an der Konzeption 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 technologischen Innovation und IKT im Bildungswesen kennen"

Leitung



Hr. Cabezuelo Doblare, 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

Professoren

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Promotion in Psychologie und Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften und Wissenschaftskommunikator

Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Technischer Ingenieur für Computer Management
- ♦ Masterstudiengang in e-Commerce und Spezialist für neueste Technologien
- ♦ Digitales Marketing, Webanwendungen und Internet-Geschäftsentwicklung

Hr. Albiol Martín, Antonio

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



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten Bildungszentren und Universitäten entworfen, die sich der aktuellen Relevanz der Fortbildung bewusst sind, um in der Lage zu sein, in die Spezialisierung und Begleitung von hochbegabten Schülern einzugreifen, und die sich der Qualität des Unterrichts durch neue Bildungstechnologien verpflichtet haben.



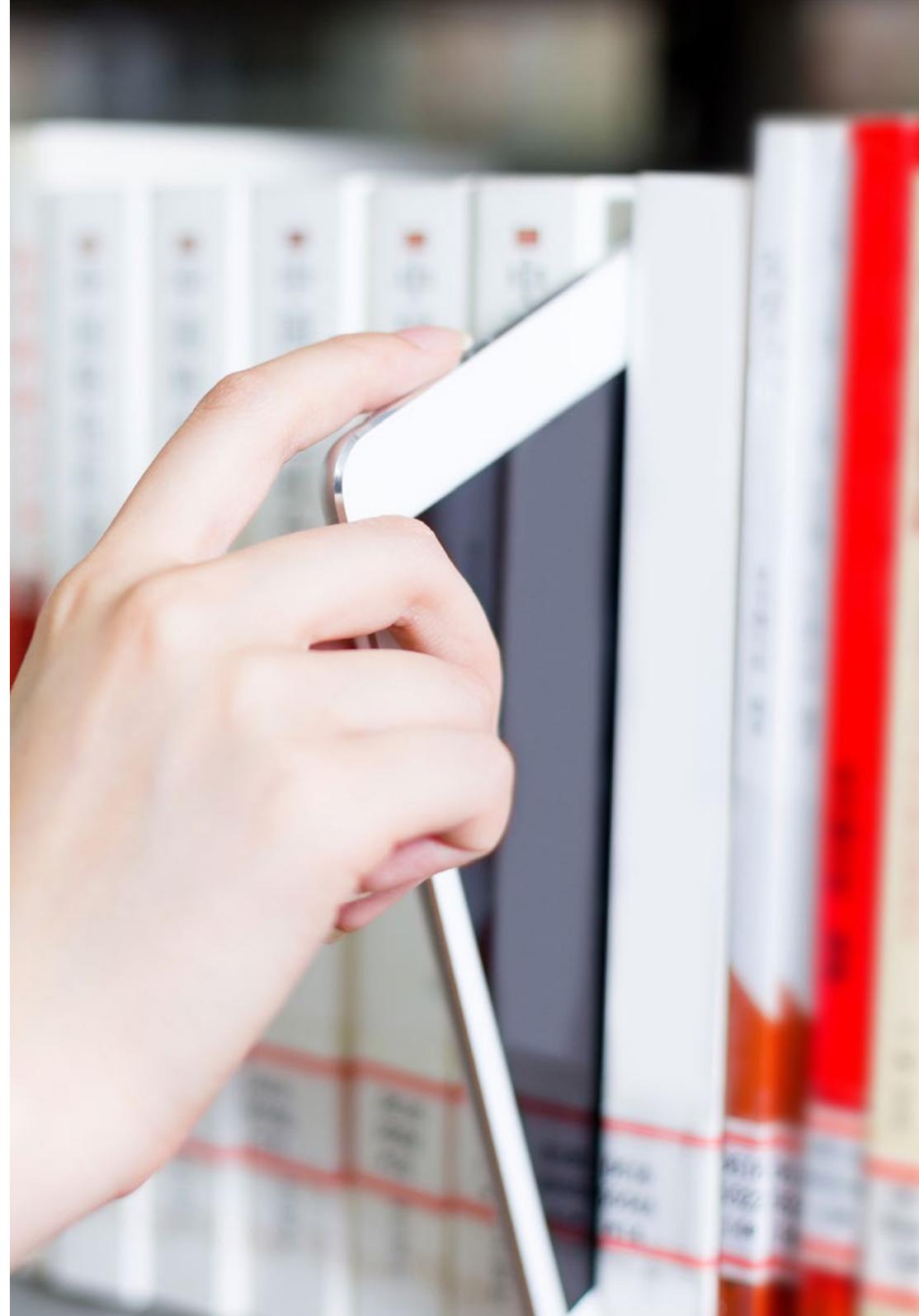


“

Dieser Universitätsexperte in Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”

Modul 1. IKT und ihre praktische und interaktive Anwendung

- 1.1. Neue Technologien im Bildungswesen
 - 1.1.1. Der Bildungskontext 2.0
 - 1.1.2. Warum IKT nutzen?
 - 1.1.3. Die digitalen Kompetenzen von Lehrkräften und Schülern
 - 1.1.4. Zusammenfassung
- 1.2. IKT im Klassenzimmer und ihre Anwendung
 - 1.2.1. Digitales Buch
 - 1.2.2. Digitales Whiteboard
 - 1.2.3. Digitaler Rucksack
 - 1.2.4. Mobile Geräte
 - 1.2.5. Zusammenfassung
- 1.3. IKT im Internet und ihre Anwendung
 - 1.3.1. Browsen, Suchen und Filtern von Informationen
 - 1.3.2. Lern-Software
 - 1.3.3. Geführte Aktivitäten im Internet
 - 1.3.4. Bildungsblogs und Websites
 - 1.3.5. Wikis von Sprach- und Literaturlehrkräften
 - 1.3.6. Lernplattformen: Moodle und Schoology
 - 1.3.7. Google Classroom
 - 1.3.8. Google Docs
 - 1.3.9. MOOCs
 - 1.3.10. Zusammenfassung
- 1.4. Soziale Netzwerke und ihre Anwendungen im Unterricht
 - 1.4.1. Einführung in soziale Netzwerke
 - 1.4.2. Facebook
 - 1.4.3. Twitter
 - 1.4.4. Instagram
 - 1.4.5. LinkedIn
 - 1.4.6. Zusammenfassung



- 1.5. Neue Methoden im Klassenzimmer
 - 1.5.1. Schemata, Konzept und Mindmapping
 - 1.5.2. Infografiken
 - 1.5.3. Animierte Präsentationen und Texte
 - 1.5.4. Erstellung von Videos und Tutorials
 - 1.5.5. Gamification
 - 1.5.6. Flipped Classroom
 - 1.5.7. Zusammenfassung
- 1.6. Gemeinsame Aktivitäten entwerfen
 - 1.6.1. Gemeinsame Aktivitäten erstellen
 - 1.6.2. Lesen und Schreiben mit IKT
 - 1.6.3. Dialog- und Argumentationsfähigkeiten mit IKT ausbauen
 - 1.6.4. Aufmerksamkeit auf die Vielfalt der Gruppe
 - 1.6.5. Programmierung und Überwachung der Aktivitäten
 - 1.6.6. Zusammenfassung
- 1.7. Bewertung mit IKT
 - 1.7.1. IKT-Bewertungssysteme
 - 1.7.2. Das ePortfolio
 - 1.7.3. Selbsteinschätzung, Beurteilung durch Peers und Feedback
 - 1.7.4. Zusammenfassung
- 1.8. Mögliche Fallstricke des Webs
 - 1.8.1. Filtern von Informationen und Infoxierung
 - 1.8.2. Ablenkungen im Netz
 - 1.8.3. Follow-up der Aktivitäten
 - 1.8.4. Zusammenfassung
- 1.9. Meine IKT-Ressourcen
 - 1.9.1. Speichern und Abrufen von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 1.9.2. Aktualisierung von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 1.9.3. Zusammenfassung

Modul 2. IKT in der akademischen Beratung

- 2.1. Technologie im Bildungswesen
 - 2.1.1. Geschichte und Entwicklung der Technologie
 - 2.1.2. Neue Herausforderungen
 - 2.1.3. Zusammenfassung
- 2.2. Internet in Schulen
 - 2.2.1. Geschichte und Anfangsjahre des Internets
 - 2.2.2. Der Einfluss des Internets auf die Bildung
 - 2.2.3. Zusammenfassung
- 2.3. Geräte für Lehrkräfte und Schüler
 - 2.3.1. Geräte im Klassenzimmer
 - 2.3.2. Das elektronische Whiteboard
 - 2.3.3. Geräte für Schüler
 - 2.3.4. Tablets
 - 2.3.5. 7 Möglichkeiten für den Einsatz mobiler Geräte im Klassenzimmer
 - 2.3.6. Zusammenfassung
- 2.4. Online-Nachhilfe
 - 2.4.1. Warum online Nachhilfe geben?
 - 2.4.2. Anpassung der Schüler
 - 2.4.3. Vorteile und Nachteile
 - 2.4.4. Aufgaben des Tutors
 - 2.4.5. Implementierung
 - 2.4.6. Zusammenfassung
- 2.5. Kreativität in Schulen
 - 2.5.1. Kreativität in Schulen
 - 2.5.2. Praktisches laterales Denken
 - 2.5.3. Die ersten technologischen Lehrkräfte
 - 2.5.4. Das neue Lehrkraftprofil
 - 2.5.5. Zusammenfassung

- 2.6. Eltern und Lehrkräfte als digitale Migranten
 - 2.6.1. Digital Natives vs. digitale Migranten
 - 2.6.2. Technologietraining für digitale Migranten
 - 2.6.3. Entwicklung und Befähigung von Digital Natives
 - 2.6.4. Zusammenfassung
- 2.7. Verantwortungsvoller Umgang mit neuen Technologien
 - 2.7.1. Privatsphäre
 - 2.7.2. Datenschutz
 - 2.7.3. Cyberkriminalität
 - 2.7.4. Zusammenfassung
- 2.8. Abhängigkeiten und Pathologien
 - 2.8.1. Definition von Technologieabhängigkeit
 - 2.8.2. Abhängigkeit vermeiden
 - 2.8.3. Wie kommt man aus einer Abhängigkeit heraus?
 - 2.8.4. Neue Pathologien durch Technologie
 - 2.8.5. Zusammenfassung
- 2.9. Einige Projekte und Erfahrungen im Bereich Beratung und IKT
 - 2.9.1. Einführung
 - 2.9.2. HOLA-Projekt. (Instrument für Berufsberatung in Asturien)
 - 2.9.3. "My vocational e-portfolio" (MYVIP)
 - 2.9.4. MyWayPass (Kostenlose Online-Plattform für die Entscheidungsfindung)
 - 2.9.5. Uveni (Beratungsplattform für die Sekundarstufe und das Abitur)
 - 2.9.6. "A golpe de timbre" (Beim Schlag der Glocke)
 - 2.9.7. "Sociescuela"
 - 2.9.8. Orientaline
 - 2.9.9. Virtuelle Studentenlounge
 - 2.9.10. FP (Berufsausbildung) entdecken
 - 2.9.11. Zusammenfassung

- 2.10. Einige digitale Ressourcen für die Bildungsberatung
 - 2.10.1. Einführung
 - 2.10.2. Verbände und Portale von Interesse im Bereich der Beratung
 - 2.10.3. Blogs
 - 2.10.4. Wikis
 - 2.10.5. Soziale Netzwerke von Berufsberatern oder Institutionen
 - 2.10.6. Facebook-Gruppen
 - 2.10.7. Apps, die mit dem Bereich der Beratung verbunden sind
 - 2.10.8. Interessante Hashtags
 - 2.10.9. Andere IKT-Ressourcen
 - 2.10.10. Persönliche Lernumgebungen in der Beratung; das orientaPLE

Modul 3. Technologische Innovation im Bildungswesen

- 3.1. Vor- und Nachteile des Einsatzes von Technologie in der Bildung
 - 3.1.1. Technologie als Mittel der Bildung
 - 3.1.2. Vorteile der Nutzung
 - 3.1.3. Nachteile und Abhängigkeiten
 - 3.1.4. Zusammenfassung
- 3.2. Pädagogische Neurotechnologie
 - 3.2.1. Neurowissenschaften
 - 3.2.2. Neurotechnologie
 - 3.2.3. Zusammenfassung
- 3.3. Programmierung im Bildungswesen
 - 3.3.1. Vorteile der Programmierung im Bildungswesen
 - 3.3.2. Scratch-Plattform
 - 3.3.3. Das erste "Hello World" erstellen
 - 3.3.4. Befehle, Parameter und Ereignisse
 - 3.3.5. Export von Projekten
 - 3.3.6. Zusammenfassung



- 3.4. Einführung in den Flipped Classroom
 - 3.4.1. Worauf basiert es?
 - 3.4.2. Beispiele für die Verwendung
 - 3.4.3. Videoaufnahme
 - 3.4.4. Youtube
 - 3.4.5. Zusammenfassung
- 3.5. Einführung in die Gamification
 - 3.5.1. Was ist Gamification?
 - 3.5.2. Tools für Gamification
 - 3.5.3. Erfolgsgeschichten
 - 3.5.4. Zusammenfassung
- 3.6. Einführung in die Robotik
 - 3.6.1. Die Bedeutung der Robotik in der Bildung
 - 3.6.2. Arduino (Hardware)
 - 3.6.3. Arduino (Programmiersprache)
 - 3.6.4. Zusammenfassung
- 3.7. Einführung in Augmented Reality
 - 3.7.1. Was ist AR?
 - 3.7.2. Was sind dessen Vorteile im Bildungswesen?
 - 3.7.3. Zusammenfassung
- 3.8. Wie können Sie Ihre eigenen AR-Anwendungen entwickeln?
 - 3.8.1. Professionelle Augmented Reality
 - 3.8.2. Unity/Vuforia
 - 3.8.3. Beispiele für die Verwendung
 - 3.8.4. Zusammenfassung
- 3.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 3.9.1. Immersives Lernen
 - 3.9.2. Die Schultasche der Zukunft
 - 3.9.3. Zusammenfassung
- 3.10. Tipps und Beispiele für den Einsatz im Unterricht
 - 3.10.1. Kombination von Innovationswerkzeugen im Klassenzimmer
 - 3.10.2. Beispiele aus der Praxis
 - 3.10.3. Zusammenfassung

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 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss, ohne zu reisen oder umständliche Verfahren zu durchlaufen"

Dieser **Universitätsexperte in Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen** 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: **Universitätsexperte in Technologische Innovation und IKT im Bildungswesen**
Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Technologische Innovation
und IKT im Bildungswesen

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

Universitätsexperte

Technologische Innovation
und IKT im Bildungswesen