

Universitätsexperte

E-Learning-Anwendungen
in der Lehre



ONLINE TEACHING

START

START

pulvinar egestas, dolor metus volutpat
magna, non sedend nec. diam a
magna, non sedend nec. diam a
magna, non sedend nec. diam a

§

§

Universitätsexperte

E-Learning-Anwendungen in der Lehre

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-e-learning-anwendungen-lehre

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

Die rasant fortschreitende digitale Technologie bringt einen großen Wandel im Unterricht mit sich. Pädagogen müssen auf dem neuesten Stand des Wissens bleiben, um alle Anwendungen, die im Bereich der Lehre eingesetzt werden, zu kennen.



“

Dieser Universitätsexperte für E-Learning-Anwendungen in der Lehre wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit bei der Ausübung Ihres Berufs vermitteln, das Ihnen hilft, persönlich und beruflich zu wachsen"

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.

Pädagogen, die alle Tools nutzen, die Google für die Kommunikation und vor allem für die Informationssuche anbietet, verstehen das wahre Ausmaß dieses Tools im Dienste der Lehrkräfte und Schüler.

Die Rolle der Lehrkraft ändert sich mit den Fortschritten im Bereich der Kommunikation, der audiovisuellen Medien und vor allem der sozialen Netzwerke stark. Eine solide Kenntnis aller Medien, die Pädagogen zur Verfügung stehen, wird es ihnen ermöglichen, in ihrer beruflichen Kompetenz ein hohes Niveau zu erreichen.

Die Vielseitigkeit, die die technologischen Fortschritte des *e-Learning* bieten, erlaubt es dem Pädagogen, eine sehr unterhaltsame Arbeit mit umfassender Interaktion mit den Schülern zu verrichten, auch wenn alles mit der richtigen Vorbereitung und Übung erreicht wird, um die zur Verfügung stehenden Werkzeuge zu kennen.

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.

Heutzutage stehen Pädagogen vor einer großen Herausforderung, denn sie müssen ihren Schülern, die im digitalen Zeitalter geboren wurden, einen Schritt voraus sein. Dafür ist es unerlässlich, sich neues Wissen über *e-Learning* und die technologischen Fortschritte anzueignen, die das Lehrsystem völlig verändern.

Dieser **Universitätsexperte in E-Learning-Anwendungen in der Lehre** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 75 Fallstudien, präsentiert von Experten für e-Learning-Anwendungen in der Lehre
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert wissenschaftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neues zur Erkennung und Intervention bei e-Learning-Anwendungen in der Lehre
- ♦ 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 e-Learning-Anwendungen in der Lehre
- ♦ 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 das Programm des Universitätsexperten in E-Learning-Anwendungen in der Lehre"

“

Dieser Universitätsexperte ist vielleicht die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, und zwar aus zwei Gründen: Zusätzlich zur Auffrischung Ihrer Kenntnisse in e-Learning-Anwendungen in der Lehre erhalten Sie eine Qualifikation der TECH Technologischen Universität"

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus der Bereiche e-Learning-Anwendungen in der Lehre, die ihre Erfahrungen in diesen Kurs einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

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.

Die Gestaltung dieses Programms ist auf problemorientiertes Lernen Grundlage, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Programms auftreten. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet e-Learning-Anwendungen in der Lehre mit umfangreicher 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 e-Learning-Anwendungen in der Lehre zu informieren und die Ausbildung Ihrer Schüler zu verbessern.



02 Ziele

Der Universitätsexperte in E-Learning-Anwendungen in der Lehre zielt darauf ab, die Leistung der Lehrkräfte zu erleichtern, die neue Kenntnisse über das Kommunikationsmodell 4.0 und seine Anwendung auf *e-Learning* erwerben möchten.



“

Dieser Universitätsexperte soll Ihnen dabei helfen, Ihr Wissen in e-Learning-Anwendungen in der Lehre auf den neuesten Stand zu bringen, indem Sie die neuesten Bildungstechnologien nutzen, um mit Qualität und Sicherheit zur Entscheidungsfindung und Betreuung ihrer Schüler beizutragen"



Allgemeine Ziele

- Die wichtigsten Unterschiede zwischen dem traditionellen Unterricht und dem Unterricht mit digitalen Technologien verstehen
- Die wichtigsten von Google im Bildungsbereich angebotenen Dienste verstehen und wie sie die Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften und Schülern erleichtern
- Erwerb grundlegender Kenntnisse und Fähigkeiten, um ihren Beruf ausüben zu können, indem sie alles erfahren, was sie über die Technologie 4.0 und ihre Online-Anwendungen wissen müssen
- Informationen über die Herausforderungen der persönlichen Bildung und die neuen Trends in der virtuellen Bildung: Augmented Reality



Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie den ersten Schritt, um sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich e-Learning-Anwendungen in der Lehre zu informieren"





Spezifische Ziele

Modul 1. Neue Lernmodelle

- Erklärung der Nutzung von Technologie in der Freizeit unter Studenten
- Identifizierung der Nutzung von Bildungstechnologie durch Studenten
- Festlegung der wichtigsten Merkmale der Bildungstechnologie
- Beschreiben der Vor- und Nachteile der Bildungstechnologie

Modul 2. Google G Suite for Education

- Beschreibung und Kennenlernen der von dieser Plattform bereitgestellten Tools
- Live-Unterricht erleben
- Interaktion durch Chats zwischen Lehrkräften und Schülern zur Lösung von Problemen und Zweifeln

Modul 3. 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



03

Kursleitung

Das Programm E-Learning Anwendungen in der Lehre umfasst führende Spezialisten für *e-Learning*-Anwendungen unter den Lehrkräften, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte berufliche Fachkräfte, an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.





“

Lernen Sie von führenden Fachleuten die neuesten Fortschritte bei den Verfahren im Bereich e-Learning-Anwendungen in der Lehre kennen"

Leitung



Hr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Social Media Manager in einer Kommunikationsagentur
- ♦ Psychologe
- ♦ Experte für digitale Identität und Masterstudiengang in Kommunikation
- ♦ Digitales Marketing und soziale Netzwerke
- ♦ Dozent für Digitale Identität
- ♦ 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 die neuesten Technologien in den Bereichen Unterricht, digitales Marketing, Entwicklung von Webanwendungen und Internetgeschäfte

Dr. Albiol Martín, Antonio

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



04

Struktur und Inhalt

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



“

Dieser Universitätsexperte in E-Learning-Anwendungen in der Lehre enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”

Modul 1. Neue Lernmodelle

- 1.1. Traditioneller Unterricht
 - 1.1.1. Vorteile und Nachteile
 - 1.1.2. Die neuen Herausforderungen der Lehre
- 1.2. Bildung 4.0
 - 1.2.1. Vorteile und Nachteile
 - 1.2.2. Die Notwendigkeit einer Umschulung
- 1.3. Das Kommunikationsmodell 4.0
 - 1.3.1. Verzicht auf Meisterklassen
 - 1.3.2. Interoperabilität im Klassenzimmer
- 1.4. Neue Herausforderungen für den Unterricht
 - 1.4.1. Fortbildung für Lehrkräfte
 - 1.4.2. Bewertung des Lernens
- 1.5. Externalisierung der Lehre
 - 1.5.1. Austauschprogramme
 - 1.5.2. Das kollaborative Netzwerk
- 1.6. Internet und traditionelle Bildung
 - 1.6.1. Herausforderungen der buchbasierten Bildung
 - 1.6.2. Augmented Reality im Klassenzimmer
- 1.7. Neue Rollen der Lehrkraft 4.0
 - 1.7.1. Klassenraum-Moderator
 - 1.7.2. Inhalt Manager
- 1.8. Neue Rollen des Schülers 4.0
 - 1.8.1. Wechsel vom passiven zum aktiven Modell
 - 1.8.2. Die Einführung des kooperativen Modells
 - 1.8.3. Die Erstellung von Inhalten durch Lehrkräfte
 - 1.8.4. Interaktive Materialien
 - 1.8.5. Quellen der Konsultation
- 1.9. Neue Lernbewertung
 - 1.9.1. Bewertung des technologischen Produkts
 - 1.9.2. Entwicklung von Inhalten durch Schüler

Search



Modul 2. Google G Suite for Education

- 2.1. Das Google-Universum
 - 2.1.1. Geschichte von Google
 - 2.1.2. Was ist Google heute?
 - 2.1.3. Die Bedeutung einer Partnerschaft mit Google
 - 2.1.4. Google Apps-Katalog
 - 2.1.5. Zusammenfassung
- 2.2. Google und Bildung
 - 2.2.1. Das Engagement von Google im Bildungsbereich
 - 2.2.2. Bewerbungsverfahren in Ihrer Schule
 - 2.2.3. Versionen und Arten der technischen Unterstützung
 - 2.2.4. Erste Schritte mit der G-Suite Verwaltungskonsole
 - 2.2.5. Benutzer und Gruppen
 - 2.2.6. Zusammenfassung
- 2.3. G-Suite, fortgeschrittene Nutzung
 - 2.3.1. Profile
 - 2.3.2. Berichte
 - 2.3.3. Funktionen des Administrators
 - 2.3.4. Geräteverwaltung
 - 2.3.5. Sicherheit
 - 2.3.6. Domains
 - 2.3.7. Datenmigration
 - 2.3.8. Gruppen und Mailinglisten
 - 2.3.9. Richtlinien zum Schutz der Privatsphäre und des Datenschutzes
 - 2.3.10. Zusammenfassung
- 2.4. Instrumente für die Suche nach Informationen im Unterricht
 - 2.4.1. Die Google-Suchmaschine
 - 2.4.2. Fortgeschrittene Informationssuche
 - 2.4.3. Integration der Suchmaschine
 - 2.4.4. Google Chrome
 - 2.4.5. Google News
 - 2.4.6. Google Maps
 - 2.4.7. Youtube
 - 2.4.8. Zusammenfassung
- 2.5. Google-Tools für die Kommunikation im Klassenzimmer
 - 2.5.1. Einführung in Google Classroom
 - 2.5.2. Anweisungen für Lehrkräfte
 - 2.5.3. Anweisungen für Schüler
 - 2.5.4. Zusammenfassung
- 2.6. Google Classroom: Fortgeschrittene Anwendungen und zusätzliche Komponenten
 - 2.6.1. Fortgeschrittene Anwendungen von Google Classroom
 - 2.6.2. Flubaroo
 - 2.6.3. FormLimiter
 - 2.6.4. Autocrat
 - 2.6.5. Doctopus
 - 2.6.6. Zusammenfassung
- 2.7. Tools zum Organisieren von Informationen
 - 2.7.1. Erste Schritte mit Google Drive
 - 2.7.2. Organisation von Dateien und Ordern
 - 2.7.3. Filesharing
 - 2.7.4. Speicherung
 - 2.7.5. Zusammenfassung
- 2.8. Google-Tools für kollaboratives Arbeiten
 - 2.8.1. Calendar
 - 2.8.2. Google Sheets
 - 2.8.3. Google Docs
 - 2.8.4. Google Presentations
 - 2.8.5. Google Forms
 - 2.8.6. Zusammenfassung

Modul 3. IKT und ihre praktische und interaktive Anwendung

- 3.1. Neue Technologien im Bildungswesen
 - 3.1.1. Der Bildungskontext 2.0
 - 3.1.2. Warum IKT nutzen?
 - 3.1.3. Die digitalen Kompetenzen von Lehrkräften und Schülern
 - 3.1.4. Zusammenfassung
- 3.2. IKT im Klassenzimmer und ihre Anwendung
 - 3.2.1. Digitales Buch
 - 3.2.2. Digitales Whiteboard
 - 3.2.3. Digitaler Rucksack
 - 3.2.4. Mobile Geräte
 - 3.2.5. Zusammenfassung
- 3.3. IKT im Internet und ihre Anwendung
 - 3.3.1. Browsen, Suchen und Filtern von Informationen
 - 3.3.2. Lern-Software
 - 3.3.3. Geführte Aktivitäten im Internet
 - 3.3.4. Bildungsblogs und Websites
 - 3.3.5. Wikis von Sprach- und Literaturlehrkräften
 - 3.3.6. Lernplattformen: Moodle und Schoology
 - 3.3.7. Google Classroom
 - 3.3.8. Google Docs
 - 3.3.9. MOOCs
 - 3.3.10. Zusammenfassung
- 3.4. Soziale Netzwerke und ihre Anwendungen im Unterricht
 - 3.4.1. Einführung in soziale Netzwerke
 - 3.4.2. Facebook
 - 3.4.3. Twitter
 - 3.4.4. Instagram
 - 3.4.5. LinkedIn
 - 3.4.6. Zusammenfassung
- 3.5. Neue Methoden im Klassenzimmer
 - 3.5.1. Schemata, Konzept und Mindmapping
 - 3.5.2. Infografiken
 - 3.5.3. Animierte Präsentationen und Texte
 - 3.5.4. Erstellung von Videos und Tutorials
 - 3.5.5. Gamification
 - 3.5.6. *Flipped Classroom*
 - 3.5.7. Zusammenfassung
- 3.6. Gemeinsame Aktivitäten entwerfen
 - 3.6.1. Gemeinsame Aktivitäten erstellen
 - 3.6.2. Lesen und Schreiben mit IKT
 - 3.6.3. Dialog- und Argumentationsfähigkeiten mit IKT ausbauen
 - 3.6.4. Aufmerksamkeit auf die Vielfalt der Gruppe
 - 3.6.5. Programmierung und Überwachung der Aktivitäten
 - 3.6.6. Zusammenfassung
- 3.7. Bewertung mit IKT
 - 3.7.1. IKT-Bewertungssysteme
 - 3.7.2. Das *ePortfolio*
 - 3.7.3. Selbsteinschätzung, Beurteilung durch Peers und Feedback
 - 3.7.4. Zusammenfassung
- 3.8. Mögliche Fallstricke des Webs
 - 3.8.1. Filtern von Informationen und Infoxierung
 - 3.8.2. Ablenkungen im Netz
 - 3.8.3. Follow-up der Aktivitäten
 - 3.8.4. Zusammenfassung
- 3.9. Meine IKT-Ressourcen
 - 3.9.1. Speichern und Abrufen von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 3.9.2. Aktualisierung von Ressourcen, Materialien und Tools
 - 3.9.3. Zusammenfassung



“

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, 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 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 E-Learning-Anwendungen in der Lehre 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 Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in E-Learning-Anwendungen in der Lehre** 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: **Universitätsexperte in E-Learning-Anwendungen in der Lehre**

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
E-Learning-Anwendungen
in der Lehre

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

Universitätsexperte

E-Learning-Anwendungen
in der Lehre