

Weiterbildender Masterstudiengang Flipped Classroom



Weiterbildender Masterstudiengang Flipped Classroom

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/masterstudiengang/masterstudiengang-flipped-classroom

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 22

06

Methodik

Seite 32

07

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

Das klassische Bildungssystem weicht anderen pädagogischen Modellen, die weit entfernt sind vom klassischen Konzept des Lehrers, der eine Meisterklasse gibt, während die Schüler aufmerksam zuhören. Stattdessen sind neue Lernmethoden auf dem Vormarsch. Derzeit gibt es eine breite Palette von Methoden, aber das Modell des umgedrehten Unterrichts hat sich als besonders beliebt erwiesen. Diese neue Methode verabschiedet sich vom Schüler als passivem Subjekt und begrüßt Sitzungen, in denen Beteiligung und Diskussion vorherrschen, in denen Lehrer und Schüler aktive Subjekte sind. Unterrichtseinheiten, die gute akademische Ergebnisse erzielen, für deren Durchführung jedoch hoch proaktive und spezialisierte Lehrkräfte erforderlich sind. Dieses 100%ige Online-Programm bietet, gestützt auf das Wissen eines spezialisierten Lehrteams, die Schlüsselkonzepte für die Gestaltung von Klassen mit diesen Merkmalen sowie die digitalen Werkzeuge, die für ein erfolgreiches und avantgardistisches Lernen erforderlich sind.



“

Dank dieses Weiterbildenden Masterstudiengangs werden Sie in der Lage sein, das Flipped Classroom-Modell erfolgreich in Ihrem Unterricht anzuwenden. Schreiben Sie sich jetzt ein”

Lehrkräfte haben heutzutage die Möglichkeit, ihre Fächer mit verschiedenen Methoden zu unterrichten, die für Schüler wirklich attraktiv sind und die außerdem das traditionelle Konzept des Unterrichts in Bildungszentren völlig verändern. Neue Technologien, gepaart mit innovativen Ideen, haben zur Entstehung von Modellen wie dem Flipped Classroom geführt, bei dem der Unterricht nicht unbedingt im Klassenzimmer, sondern bei den Schülern zu Hause beginnt.

Problemlösung, Förderung der Kreativität, Zusammenarbeit, Förderung von Talenten oder die Arbeit an der Inklusion sind nur einige der Ziele, die von den Lehrkräften bei der Umsetzung dieses Modells in ihren Unterrichtseinheiten geplant werden können. Seit die Lehrer Jonathan Bergman und Aaron Sams von der Woodland Park High School in Colorado das umgedrehte Klassenzimmer erfunden haben, ist dieses Modell gewachsen und wird in Schulen auf der ganzen Welt angewendet. Daher sollten Lehrkräfte, die im akademischen Bereich vorankommen wollen, mit diesem Modell vertraut sein, dessen positive Ergebnisse seine Wirksamkeit beim Lernen von Schülern in verschiedenen Stadien ihrer Bildungsentwicklung belegen.

TECH bietet mit diesem Weiterbildenden Masterstudiengang die fortschrittlichsten Kenntnisse auf diesem Gebiet an, dank eines Teams, das auf dieses Modell spezialisiert ist und über einen professionellen Hintergrund verfügt, der sich im Lehrplan dieses Studiengangs widerspiegelt. Anhand von Videozusammenfassungen, interaktiven Zusammenfassungen, spezieller Lektüre oder Simulationen realer Fälle lernen die Teilnehmer dieses Programms die Umsetzung dieses Modells, seine Anwendung zusammen mit anderen Methoden und die Verwaltung von Schülern im Klassenzimmer sowie die IKT kennen, die für die Durchführung produktiver und dynamischer Unterrichtseinheiten erforderlich sind.

Ein Studiengang, der ebenfalls zu 100% online unterrichtet wird und auf den die Studenten zugreifen können, wann und wo immer sie wollen. Alles, was Sie brauchen, ist ein elektronisches Gerät, um sich mit dem virtuellen Campus zu verbinden, auf dem die neuesten Inhalte des Flipped Classroom-Modells 24 Stunden am Tag verfügbar sind.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Flipped Classroom** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Flipped Classroom vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Ihr 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



Steigen Sie in Ihrer beruflichen Laufbahn auf, indem Sie ein attraktives und partizipatives Modell anwenden, bei dem Sie die Einbeziehung Ihrer Schüler erreichen werden. Schreiben Sie sich jetzt ein"



Möchten Sie mit Ihren Schülern einen Escape Room gestalten? Dieser Studiengang gibt Ihnen alle Instrumente an die Hand, die Sie brauchen, damit das Lernen mehr Spaß macht"

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Ausbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

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

Lernen Sie das Flipped-Classroom-Modell durch einen Studiengang kennen, der Ihnen Flexibilität und Komfort bietet. Klicken Sie und schreiben Sie sich ein.

Erweitern Sie Ihren Unterricht und erstellen Sie innovatives interaktives Material dank der Kenntnisse über digitale Ressourcen, die Ihnen dieser Weiterbildender Masterstudiengang vermittelt.



02 Ziele

Am Ende des 12-monatigen Studiengangs werden die Studenten das nötige Wissen erlangt haben, um in ihrem Berufsfeld voranzukommen, indem sie das Flipped Classroom-Modell in ihrem Unterricht richtig anwenden. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, alle digitalen Instrumente zu kennen, die für die Durchführung einer Unterrichtseinheit erforderlich sind, sie mit anderen Methoden zu kombinieren und den Lernprozess angemessen zu bewerten. Ein Team von spezialisierten Fachleuten wird die Studenten dabei unterstützen, in diesem Bereich der Lehre erfolgreich voranzukommen.



“

Sie werden in der Lage sein, jedes Problem zu lösen, das im Klassenzimmer auftaucht, während Sie das Flipped Classroom-Modell anwenden"



Allgemeine Ziele

- Ändern des Konzepts von Zeit und Raum im Klassenzimmer
- Entdeckung der neuen Rolle der Lehrer und ihrer Einstellung zum methodischen Wandel.
- Integrieren der neuen Methoden, die auf Zusammenarbeit, Innovation und Problemlösung ausgerichtet sind
- Instrumente zum Lernen und ihre Anwendung in einer didaktischen Sequenz
- Beurteilung, Mitbeurteilung und Selbstbeurteilung mit digitalen Tools und Rubriken
- Entwurf eines Flipped Classroom
- Verständnis der Bedeutung aktiver Lernmethoden im Flipped Classroom und wie der Flipped Classroom dazu beiträgt, andere Methoden zu verbessern
- Wissen, was das Flipped Classroom-Modell ist
- Verständnis seiner Integration in den methodischen Wandel im Bildungswesen
- Analyse der Stärken des Modells, möglicher Schwierigkeiten und wie man sie lösen kann
- Lernen, wie man Videos und Materialien für den umgedrehten Unterricht erstellt und wie man sie verwendet
- Kennenlernen und Entdecken von Spielen und Gamification als eine Art des Lernens in Verbindung mit dem Flipped Classroom





Spezifische Ziele

Modul 1. Was ist das Flipped Classroom-Modell?

- Kenntnis der Prinzipien des Flipped Classroom
- Verstehen der neuen Rolle des Lehrers im Klassenzimmer
- Verstehen der Rolle der Schüler und Familien innerhalb des Flipped Classroom-Modells
- Entdecken Sie die Vorteile des Flipped Classroom mit verschiedenen Unterrichtsformen
- Identifizieren Sie die Unterschiede zwischen traditionellem Unterricht und dem Flipped Classroom
- Prüfung der Verbindung zwischen dem Flipped Classroom-Modell und der Bloomschen Taxonomie

Modul 2. Einführung des Modells in Verbindung mit neuen Methoden des kooperativen Lernens

- Wissen, was kooperatives Lernen ist
- Visualisierung der damit verbundenen Probleme und ihrer Lösungen
- Einen kooperativen Kontext schaffen
- Kenntnis der drei Säulen des kooperativen Lernens: positive Interdependenz, individuelle Verantwortung und gleichberechtigte Beteiligung
- Verstehen wann man das eine oder andere Kooperationsmuster verwenden sollte
- Kenntnis einiger einfacher und komplexer Techniken des kooperativen Lernens
- Verschiedene Arten der Bewertung verstehen

Modul 3. Ein Flipped Classroom einrichten

- Entwicklung des FC-Modells bei Studenten
- Lernen, wie man mit potenziellen Problemen umgeht
- Preparar contenidos FC
- Wissen, wie man das FC-Modell im Unterricht einsetzt
- Arbeit mit Motivationshilfen

Modul 4. Erstellung von eigenen Inhalten, Flipped Classroom Tools

- Kenntnis der wichtigsten Funktionen für die Erstellung Ihrer eigenen Videos
- Digitale Tools für die Ausarbeitung und Bearbeitung eigener Videos kennen
- Wissen, wie man mit wenig Technik FC macht
- Tools für externes Material entdecken

Modul 5. Gamification als aktive Methodik. Flipped + gamification

- Den Ursprung der Gamification kennen
- Entdecken der grundlegenden Elemente, die bei der Gamification verwendet werden
- Identifizieren der Gamification-Mechanismen
- Einsatz digitaler Tools bei der Gamification
- Integration von Gamification im Klassenzimmer und in den Inhalt
- Lokalisierung von Spielen und Videospielen für Gamification beim Lernen
- Aufbau von Gamification und Spielen

Modul 6. Escape Room im Klassenzimmer

- Verbesserung der Logik und des Einfallsreichtums von Schülern
- Kenntnis der vorhandenen Formate
- Lernen, wie man Instrumente für einen Escape Room benutzt
- Entdecken des pädagogischen Wertes eines Escape Rooms

Modul 7. Mit dem umgedrehten Klassenzimmer die Messlatte höher legen

- ♦ Lehren durch Hinterfragen und Herausfordern
- ♦ Verbesserung der verschiedenen Methoden zusammen mit dem FC
- ♦ Kenntnis induktiver Methoden
- ♦ Arbeiten mit induktiven und FC-Methoden

Modul 8. Erstellung von grafischem Material, Flipped ist nicht nur Video Gestaltung eines ple (persönliche Lernumgebung)

- ♦ Förderung der Selbstregulierung von Schülern
- ♦ Förderung von Lehr- und Lernprozessen durch IKT
- ♦ Entwicklung der digitalen Kompetenz
- ♦ Motivieren der Schüler zum aktiven Lernen, indem sie suchen und nachfragen, um etwas zu lernen
- ♦ Arbeit mit Motivationshilfen

Modul 9. Programmieren und Planen im Flipped Classroom-Modell

- ♦ Programmierung unter Berücksichtigung der Bloom'schen Taxonomie
- ♦ Wissen, wie man den Raum individuell und in der Gruppe nutzt
- ♦ Verständnis der Bedeutung von Lernmanagementsystemen
- ♦ Entwerfen einer umgedrehten Einheit
- ♦ Umgedrehtes Lernen bewerten

Modul 10. Eine neue Form der Bewertung

- ♦ Erlernen der Nutzung digitaler Tools für die Bewertung
- ♦ Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit digitalen Tools
- ♦ Spielerisch bewerten
- ♦ Überlegungen zur Festlegung von Lernzielen
- ♦ Wertschätzung der Bedeutung von Feedback für die Verbesserung des Lernprozesses





“

*Entwerfen Sie eine umgedrehte
Einheit mit Garantie dank des
Wissens des Expertenteams,
das Teil dieses Studiengangs ist"*

03

Kompetenzen

Die Struktur dieses Weiterbildenden Masterstudiengangs wurde so konzipiert, dass die Lehrkraft die Kompetenzen und Fähigkeiten erwirbt, die für die Umsetzung des Flipped Classroom-Modells in ihrem Unterricht erforderlich sind, so dass sie in der Lage ist, einen größeren Lernerfolg bei den Schülern in der längstmöglichen Zeit im Klassenzimmer zu erzielen. Zu diesem Zweck verfügt er über Fallstudien, die von dem Lehrerteam, das diesen Studiengang unterrichtet, vorbereitet wurden.





“

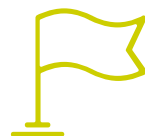
Mit diesem Programm erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten, um spielerische Inhalte im Klassenzimmer zu erstellen"



Allgemeine Kompetenzen

- Kenntnisse besitzen und verstehen, die eine Grundlage oder Gelegenheit für Originalität bei der Entwicklung und/oder Anwendung von Ideen bieten, häufig in einem Forschungskontext
- In der Lage sein, das erworbene Wissen und die Problemlösungsfähigkeiten in neuen oder ungewohnten Umgebungen innerhalb breiterer (oder multidisziplinärer) Kontexte, die mit ihrem Studienbereich zusammenhängen, anwenden zu können
- In der Lage sein, Wissen zu integrieren und mit der Komplexität von Urteilen auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen umzugehen, einschließlich der Reflexion über die soziale und ethische Verantwortung, die mit der Anwendung ihres Wissens und ihrer Urteile verbunden ist
- In der Lage sein, ihre Schlussfolgerungen - und die dahinter stehenden Kenntnisse und Überlegungen - einem fachkundigen und nicht fachkundigen Publikum klar und eindeutig vermitteln zu können
- Über die Lernfähigkeiten verfügen, die sie in die Lage versetzen, ihr Studium weitgehend selbstgesteuert oder autonom fortzusetzen





Spezifische Kompetenzen

- ♦ In der Lage sein, das FC-Modell in seiner Gesamtheit zu verstehen
- ♦ In der Lage sein, das FC-Modell zusammen mit anderen aktiven Methoden im Unterricht anzuwenden
- ♦ In der Lage sein, einen umgedrehten Unterricht oder ein FC zu erstellen
- ♦ In der Lage sein, eigene Inhalte für einen umgedrehten Unterricht oder ein FC zu erstellen
- ♦ In der Lage sein, die zu bearbeitenden Inhalte spielerisch zu gestalten
- ♦ Lernen, wie man einen Escape Room erstellt, um mentale Fähigkeiten, Kreativität und kritisches Denken zu entwickeln
- ♦ Grafikmaterial mit einer Vielzahl von Werkzeugen erstellen können
- ♦ Erwerb von IKT-Kenntnissen
- ♦ Programmieren und Planen mit Hilfe des FC-Modells lernen
- ♦ Lernen, anders zu bewerten



Bewerten Sie Ihre Schüler auf unterhaltsame Weise mit Spielen wie Kahoot, Socrative oder EdPuzzle"

04

Kursleitung

Die Leitung und das Lehrpersonal dieses Hochschulabschlusses wurden von TECH ausgewählt, um den Studenten eine qualitativ hochwertige Fortbildung zu bieten, die dem aktuellen Stand der Wissenschaft entspricht. Aus diesem Grund finden die Absolventen in diesem Masterstudiengang einen Lehrkörper vor, der darauf spezialisiert ist, das Flipped Classroom-Modell im Unterricht auf verschiedenen Bildungsstufen umzusetzen. Ein hilfsbereites Team, das Ihnen auch alle Fragen zum Lehrplan dieses 100%igen Online-Programms beantworten wird.



“

*TECH hat das beste Team zusammengestellt,
das auf Flipped Classroom spezialisiert ist, um
Ihnen das Wissen zu bieten, das Sie suchen.
Schreiben Sie sich jetzt ein”*

Leitung



Hr. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Fachlehrer für Sportunterricht
- ♦ Experte für Flipped Classroom (Stufe I Flipped Learning und Stufe I Ausbilder für Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Professoren

Fr. Payá López, Miriam

- ♦ Lehrerin mit dem Schwerpunkt Englisch als Fremdsprache
- ♦ IKT-Expertin

Hr. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Lehrerin für den Vorschulbereich, Level I Flipped Learning



05

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Weiterbildenden Masterstudiengangs wurde von spezialisierten Lehrkräften entwickelt, die Erfahrung mit dem Unterricht nach dem Flipped Classroom-Modell haben. So können die Studenten von Experten lernen, wie man ein umgedrehtes Klassenzimmer einrichtet, die notwendigen Werkzeuge sowie das System zur Erstellung und Bewertung von Inhalten. Das multimediale Material, aus dem dieser Lehrplan besteht, sowie die Fallstudien werden für Studenten, die eine akademische Laufbahn anstreben, von großem Nutzen sein.



“

*Ein Lehrplan, der Ihnen die Werkzeuge
und Mechanismen an die Hand gibt,
die Sie für die Umsetzung des Flipped
Classroom-Modells benötigen"*

Modul 1. Was ist das Flipped Classroom-Modell?

- 1.1. Flipped Classroom-Modell
 - 1.1.1. Konzept
 - 1.1.2. Geschichte
 - 1.1.3. Was ist es und wie funktioniert es?
- 1.2. Die neue Rolle des Lehrers im Flipped Classroom-Modell
 - 1.2.1. Die neue Rolle des Lehrers
 - 1.2.2. Arbeit im Klassenzimmer
- 1.3. Die Rolle der Schüler im Flipped Classroom-Modell
 - 1.3.1. Neues Lernen für Schüler
 - 1.3.2. Hausaufgaben im Unterricht, Unterricht zu Hause
- 1.4. Einbindung der Familien in das Flipped Classroom-Modell
 - 1.4.1. Beteiligung der Familie
 - 1.4.2. Kommunikation mit den Eltern
- 1.5. Unterschiede zwischen dem traditionellen Modell und dem Flipped Classroom-Modell
 - 1.5.1. Traditionelles Klassenzimmer vs. umgedrehtes Klassenzimmer
 - 1.5.2. Arbeitszeit
- 1.6. Die Personalisierung der Bildung
 - 1.6.1. Was ist personalisiertes Lernen?
 - 1.6.2. Wie kann man das Lernen personalisieren?
 - 1.6.3. Beispiele für personalisiertes Lernen
- 1.7. Beachtung der Diversität im Flipped Classroom-Modell
 - 1.7.1. Materialien zur Beachtung der Diversität?
 - 1.7.2. Wie hilft uns das FC-Modell dabei, die Beachtung der Diversität in die Praxis umzusetzen?
- 1.8. Vorteile des Flipped Classroom-Modells
 - 1.8.1. Flexibilität der Studenten beim Lernen
 - 1.8.2. Inhalt vorziehen
 - 1.8.3. Lernumgebung um die Lernenden herum
 - 1.8.4. Zusammenarbeit zwischen Schülern
 - 1.8.5. Extra Zeit außerhalb des Unterrichts
 - 1.8.6. Mehr Zeit für die persönliche Betreuung der Schüler



- 1.9. Die Beziehung von Blooms Taxonomie zum Flipped Classroom Modell
 - 1.9.1. Was ist eine Taxonomie?
 - 1.9.2. Geschichte
 - 1.9.3. Stufen und Beispiele
 - 1.9.4. Tabelle der Verben

Modul 2. Einführung des Modells in Verbindung mit neuen Methoden des kooperativen Lernens

- 2.1. Flipped Classroom und kooperatives Lernen
 - 2.1.1. Was ist kooperatives Lernen?
 - 2.1.2. Probleme bei der Umsetzung des kooperativen Lernens
- 2.2. Wir gruppieren unsere Studenten zusammen
 - 2.2.1. Wir entwerfen die Gruppierung
 - 2.2.2. Einteilung, Verteilung und Platzierung der Schüler in den Teams
- 2.3. Wir schaffen eine kooperative Klasse
 - 2.3.1. Regeln in der Kooperative
 - 2.3.2. Kooperative Rollen
- 2.4. Die drei Säulen des kooperativen Lernens
 - 2.4.1. Positive Interdependenz
 - 2.4.2. Individuelle Verantwortung
 - 2.4.3. Gleichberechtigte Teilnahme
- 2.5. Muster der Zusammenarbeit im umgedrehten Klassenzimmer
 - 2.5.1. Gruppenarbeit
 - 2.5.2. Gruppenarbeit und Einzelarbeit
 - 2.5.3. Einzel- und Gruppenarbeit
 - 2.5.4. Einzelarbeit
- 2.6. Einfache kooperative Techniken
 - 2.6.1. Drei-Minuten-Pause
 - 2.6.2. Kooperatives Twitter
- 2.7. Komplexe kooperative Techniken
 - 2.7.1. Jigsaw oder Puzzlespiel
 - 2.7.2. Forschungsgruppen

- 2.8. Bewertung
 - 2.8.1. Bewertung des Lehrers
 - 2.8.2. Selbsteinschätzung
 - 2.8.3. Co-Bewertung

Modul 3. Ein Flipped Classroom einrichten

- 3.1. Bringen Sie den Studenten die Technik bei, machen Sie sie mit dem Modell vertraut
 - 3.1.1. Lehren, wie man Videos ansieht
 - 3.1.2. Schüler überzeugen
 - 3.1.3. Brainstorming lehren
- 3.2. Vorbereitung des Inhalts
 - 3.2.1. Die Säulen des FC
 - 3.2.2. Vorteile
 - 3.2.3. Nachteile
- 3.3. Einen Platz für das Material schaffen
 - 3.3.1. Wie kann ich Videos oder Material teilen?
 - 3.3.2. Wo kann ich Material von anderen finden?
- 3.4. Die Flip-in-Class kennenlernen
 - 3.4.1. "Flip im Unterricht" Modus
 - 3.4.2. Gründe für die Verwendung
 - 3.4.3. Wie funktioniert das?
- 3.5. Probleme und Hindernisse, die auftreten können
 - 3.5.1. Hindernisse, die in verschiedenen Situationen auftreten können
- 3.6. Lösung möglicher Schwierigkeiten
 - 3.6.1. Wie können Probleme gelöst werden?
- 3.7. Warum das Flipped Classroom wirklich funktioniert
 - 3.7.1. Hauptgrund für das Funktionieren des FC
 - 3.7.2. Die Wahrnehmung des FC-Modells durch die Studenten
- 3.8. Tipps zum Merken
 - 3.8.1. Tipps für personalisierte Räume
 - 3.8.2. Die Zeit im Klassenzimmer ansprechend gestalten

- 3.9. Cornell-Notizen
 - 3.9.1. Was sind Cornell-Notizen?
 - 3.9.2. Geschichte der Cornell-Notizen
 - 3.9.3. Format und Zusammenhang mit FC
 - 3.9.4. Notizen und Anmerkungen

Modul 4. Erstellung von eigenen Inhalten, Flipped Classroom Tools

- 4.1. Einführung
 - 4.1.1. Eigener Inhalt
 - 4.1.2. Externer Inhalt
 - 4.1.3. Tools und Apps
- 4.2. Tipps für die Erstellung effektiver Videos
 - 4.2.1. Die Bedeutung eines guten digitalen Designs
 - 4.2.2. Dauer
 - 4.2.3. Arten von Plänen
 - 4.2.4. Stimme, Intonation
 - 4.2.5. Videos bereichern
 - 4.2.6. Konkretheit im Video
- 4.3. Videoerstellung mit Handy, Tablet
 - 4.3.1. Wie erstellt man die Videos?
 - 4.3.2. Videobearbeitung
- 4.4. Video mit Bildschirmaufnahme erstellen
 - 4.4.1. Wie erstellt man die Videos?
 - 4.4.2. Videobearbeitung
- 4.5. Videoerstellung mit Chroma Key
 - 4.5.1. Zu verwendende Tools
 - 4.5.2. Bearbeitung
- 4.6. Infrastruktur für digitale Gadgets
 - 4.6.1. Vielseitigkeit
 - 4.6.2. Benutzerfreundlichkeit
 - 4.6.3. Kosten
- 4.7. Andere wichtige Elemente bei der Erstellung und Bearbeitung von Videos
 - 4.7.1. Instrumente
 - 4.7.2. Hardware
- 4.8. Flipped Classroom mit wenig Technologie durchführen
 - 4.8.1. Wie kann dies mit wenig oder gar keiner Technologie erreicht werden?

Modul 5. Gamification als aktive Methodik. Flipped + gamification

- 5.1. Geschichte, Definition und Konzepte
 - 5.1.1. Geschichte und Kontext
 - 5.1.2. Definition
 - 5.1.3. Erste Konzepte
- 5.2. Elemente
 - 5.2.1. Klassifizierungen
 - 5.2.2. Abzeichen und Diplome
 - 5.2.3. Sammlerstücke
 - 5.2.4. Tauschmittel
 - 5.2.5. Schlüssel
 - 5.2.6. Auszeichnungen
- 5.3. Mechanik
 - 5.3.1. Strukturelle Gamification
 - 5.3.2. Inhaltliche Gamification
- 5.4. Digitale Werkzeuge
 - 5.4.1. Managementinstrumente
 - 5.4.2. Produktivitäts-Tools
 - 5.4.2.1. Abzeichen
 - 5.4.2.2. Karten
 - 5.4.2.3. Andere
- 5.5. Gamification und Serious Games
 - 5.5.1. Das Spiel im Unterricht
 - 5.5.2. Typologie der Spiele
- 5.6. Kommerzieller Spielekatalog
 - 5.6.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 5.6.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt
- 5.7. Videospiele und Apps
 - 5.7.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 5.7.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt

- 5.8. Gamification entwerfen
 - 5.8.1. Herangehensweise, Ziele
 - 5.8.2. Integration in den Lehrplan
 - 5.8.3. Geschichte
 - 5.8.4. Ästhetik
 - 5.8.5. Bewertung
- 5.9. Spiel-Design
 - 5.9.1. Herangehensweise, Ziele
 - 5.9.2. Integration in den Lehrplan
 - 5.9.3. Geschichte
 - 5.9.4. Ästhetik
 - 5.9.5. Bewertung

Modul 6. Escape Room im Klassenzimmer

- 6.1. Geschichte der Escape Rooms
 - 6.1.1. Woher kommt sie?
 - 6.1.2. Popularität
- 6.2. Das Format kennen
 - 6.2.1. Wann sollte man es tun?
 - 6.2.2. Indoor Escape Room
 - 6.2.3. Outdoor Escape Room
 - 6.2.4. Erstellung von Formaten
- 6.3. Zu berücksichtigende Schritte
 - 6.3.1. Erzählung
 - 6.3.2. Materialien
 - 6.3.3. Tests
- 6.4. Aspekte, die Aufmerksamkeit erregen
 - 6.4.1. Überraschung
 - 6.4.2. Kreativität
 - 6.4.3. Emotion
- 6.5. Verbessern Sie das Lernen durch Motivation
 - 6.5.1. Ermutigung zur Teamarbeit mit einem gemeinsamen Ziel für alle Teilnehmer
 - 6.5.2. Räume für Diskussionen und Entscheidungsfindung schaffen

- 6.6. Bei der Erstellung zu berücksichtigende Aspekte
 - 6.6.1. Konfiguration des Klassenzimmers
 - 6.6.2. Inhalt
 - 6.6.3. Design zum Lösen von Rätseln
 - 6.6.4. Entwurf von Rätseln, Puzzles
 - 6.6.5. Spannende Erzählung
 - 6.6.6. Reihenfolge der Aufgaben
 - 6.6.7. Belohnung
- 6.7. Instrumente für die Erstellung
 - 6.7.1. Materialien und ihre Möglichkeiten
- 6.8. Fallstudien
 - 6.8.1. Beispiel für einen Escape Room

Modul 7. Mit dem umgedrehten Klassenzimmer die Messlatte höher legen

- 7.1. Induktive Methoden
 - 7.1.1. Was sind induktive Methoden?
 - 7.1.2. Deduktive vs. induktive Methoden
 - 7.1.3. Induktive Methoden + FC
- 7.2. PBL-Projekte
 - 7.2.1. Beschreibung der Methode
 - 7.2.2. Ziele der Umsetzung
 - 7.2.3. Merkmale und Phasen
 - 7.2.4. PBL und FC
- 7.3. Unterricht unter Gleichaltrigen (peer Instruction)
 - 7.3.1. Was ist Peer-Instruction?
 - 7.3.2. Wie funktioniert das?
 - 7.3.3. Peer Instruction und FC



- 7.4. Umgedrehtes Klassenzimmer
 - 7.4.1. Was ist Flipped Classroom?
 - 7.4.2. Werk von Ramsey Musallam
 - 7.4.3. Flipped Classroom und learning cycles
- 7.5. Learning by doing (Lernen durch Handeln)
 - 7.5.1. Geschichte
 - 7.5.2. Was bedeutet Lernen durch Handeln?
 - 7.5.3. Vorteile
 - 7.5.4. Vorschläge
- 7.6. Problemorientiertes Lernen
 - 7.6.1. Was ist problemorientiertes Lernen?
 - 7.6.2. Mit dieser Methodik arbeiten
 - 7.6.3. PBL+ FC
- 7.7. SAMR-Modell
 - 7.7.1. Integration von IKT in Bildungsprozesse
 - 7.7.2. Darstellung des Modells
 - 7.7.3. Komponenten des SAMR-Modells - Schritt für Schritt
- 7.8. Blended Learning
 - 7.8.1. Was ist Blended Learning?
 - 7.8.2. Vorteile
 - 7.8.3. Beispiele für BL-Systeme
 - 7.8.4. Strategien
- 7.9. JITT (Just-in-time-Teaching)
 - 7.9.1. Geschichte
 - 7.9.2. Methodik
 - 7.9.3. JITT + FC

Modul 8. Erstellung von grafischem Material, Flipped ist nicht nur Video Gestaltung eines PLE (persönliche Lernumgebung)

- 8.1. Was ist eine persönliche Lernumgebung (PLE)?
 - 8.1.1. Konzept von PLE
 - 8.1.2. Entwerfen Sie Ihr eigenes PLE
- 8.2. Klassenzimmer-Plattformen
 - 8.2.1. Edmodo
 - 8.2.2. Google Classroom
- 8.3. Erstellung von interaktivem Material
 - 8.3.1. Genial.ly
- 8.4. QR-Codes
 - 8.4.1. Pädagogische Anwendungen
 - 8.4.2. Erstellung von QR-Codes
- 8.5. Infografiken
 - 8.5.1. Piktochart
 - 8.5.2. Canva
- 8.6. Mind Map
 - 8.6.1. GonConqr
 - 8.6.2. Mindomo
 - 8.6.3. Popplet
- 8.7. Erstellung einer Website
 - 8.7.1. WIX
- 8.8. Nutzung von sozialen Netzwerken beim Lernen
 - 8.8.1. Twitter
 - 8.8.2. Instagram
- 8.9. Arbeiten mit PDF
 - 8.9.1. Perrusall

Modul 9. Programmieren und Planen im Flipped Classroom-Modell

- 9.1. Warum unseren Unterricht umdrehen?
 - 9.1.1. Beweise für die Notwendigkeit des umgedrehten Unterrichts
- 9.2. Blooms Taxonomie für die Programmierung
 - 9.2.1. Wir definieren die kognitiven Ebenen der Bloomschen Taxonomie wie folgt
- 9.3. Individueller Raum
 - 9.3.1. Individueller Raum für Lehrer und Schüler
- 9.4. Lernmanagement-System
 - 9.4.1. Google Classroom
 - 9.4.2. Padlet
- 9.5. Gruppenraum
 - 9.5.1. Was tun Sie im Gruppenraum?
- 9.6. Entwerfen einer umgedrehten Einheit
 - 9.6.1. Elemente einer umgedrehten Einheit
 - 9.6.2. Beispiel einer umgedrehten Einheit
- 9.7. Wie können Sie Ihre umgedrehte Klasse bewerten?
 - 9.7.1. Verschiedene Strategien zur Bewertung unserer Schüler

Modul 10. Eine neue Form der Bewertung

- 10.1. Kahoot
 - 10.1.1. Beschreibung des Tools
 - 10.1.2. Spiel-Modi
 - 10.1.3. Erstellung von Aktivitäten
- 10.2. Socrative
 - 10.2.1. Beschreibung des Tools
 - 10.2.2. Spiel-Modi
 - 10.2.3. Erstellung von Aktivitäten
- 10.3. Google Forms
 - 10.3.1. Beschreibung des Tools
 - 10.3.2. Erstellung von Dokumenten





- 10.4. EdPuzzle
 - 10.4.1. Beschreibung des Tools
 - 10.4.2. Erstellung von Aktivitäten
- 10.5. Rubriken
 - 10.5.1. Beschreibung des Bewertungssystems der Rubriken
 - 10.5.2. Rubriken erstellen
- 10.6. iDoceo
 - 10.6.1. Beschreibung des Tools
 - 10.6.2. Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit iDoceo
- 10.7. Addittio
 - 10.7.1. Beschreibung des Tools
 - 10.7.2. Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit Addittio
- 10.8. CoRubrics
 - 10.8.1. Beschreibung des Tools
 - 10.8.2. Erstellen von Rubriken mit CoRubrics
- 10.9. Google Classroom
 - 10.9.1. Beschreibung des Tools
 - 10.9.2. Lernen Sie, virtuelle Klassenzimmer und ihre Aufgaben zu verwalten



Das Relearning-System dieses Studiengangs wird die Anzahl der Studienstunden reduzieren und es Ihnen ermöglichen, fließender durch den Lehrplan zu schreiten"

06

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.





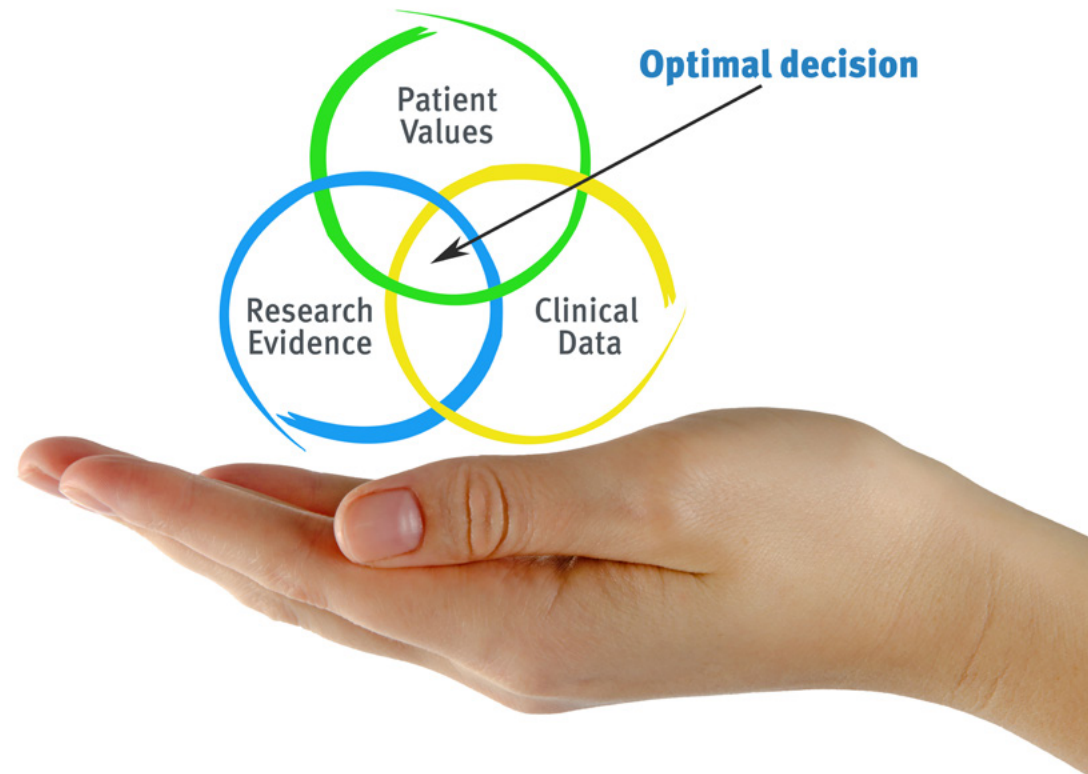
“

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.

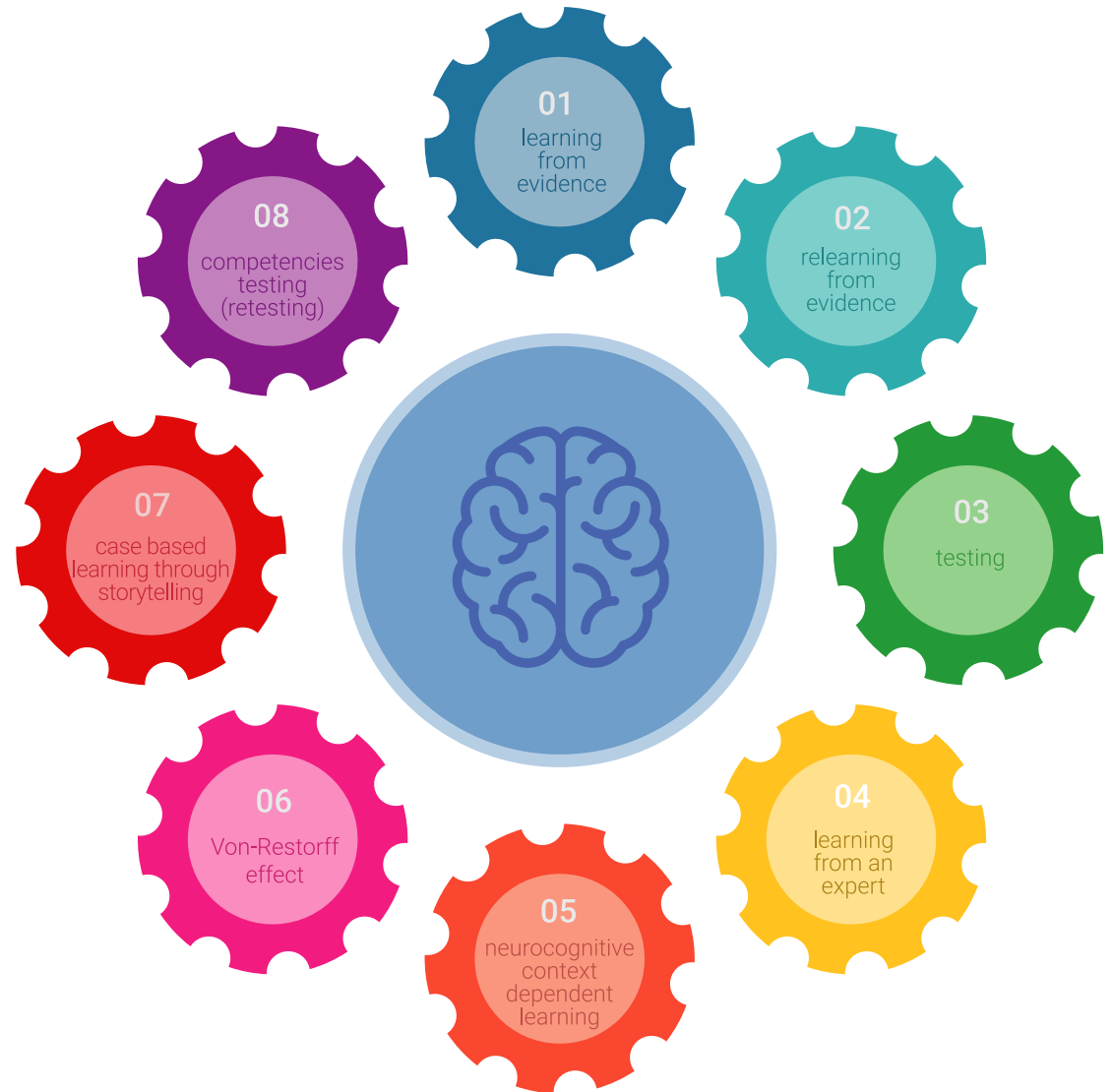


Relearning Methodik

TECH ergänzt den Einsatz der Harvard-Fallmethode mit der derzeit besten 100%igen Online-Lernmethode: Relearning.

Unsere Universität ist die erste in der Welt, die Fallstudien mit einem 100%igen Online-Lernsystem kombiniert, das auf Wiederholung basiert und mindestens 8 verschiedene Elemente in jeder Lektion kombiniert, was eine echte Revolution im Vergleich zum einfachen Studium und der Analyse von Fällen darstellt.

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

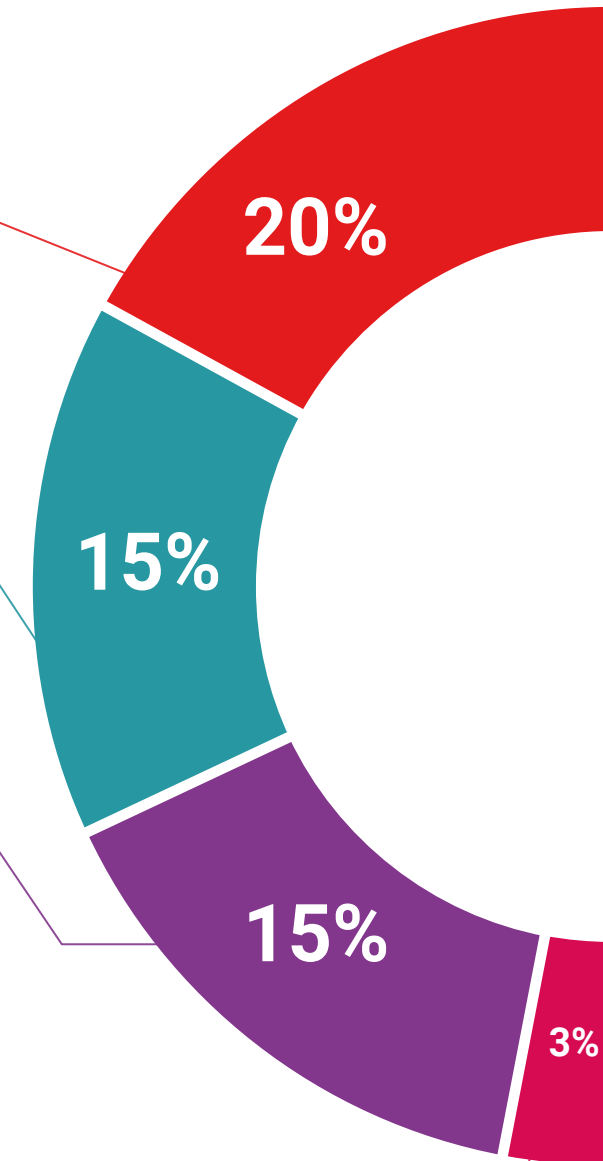
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

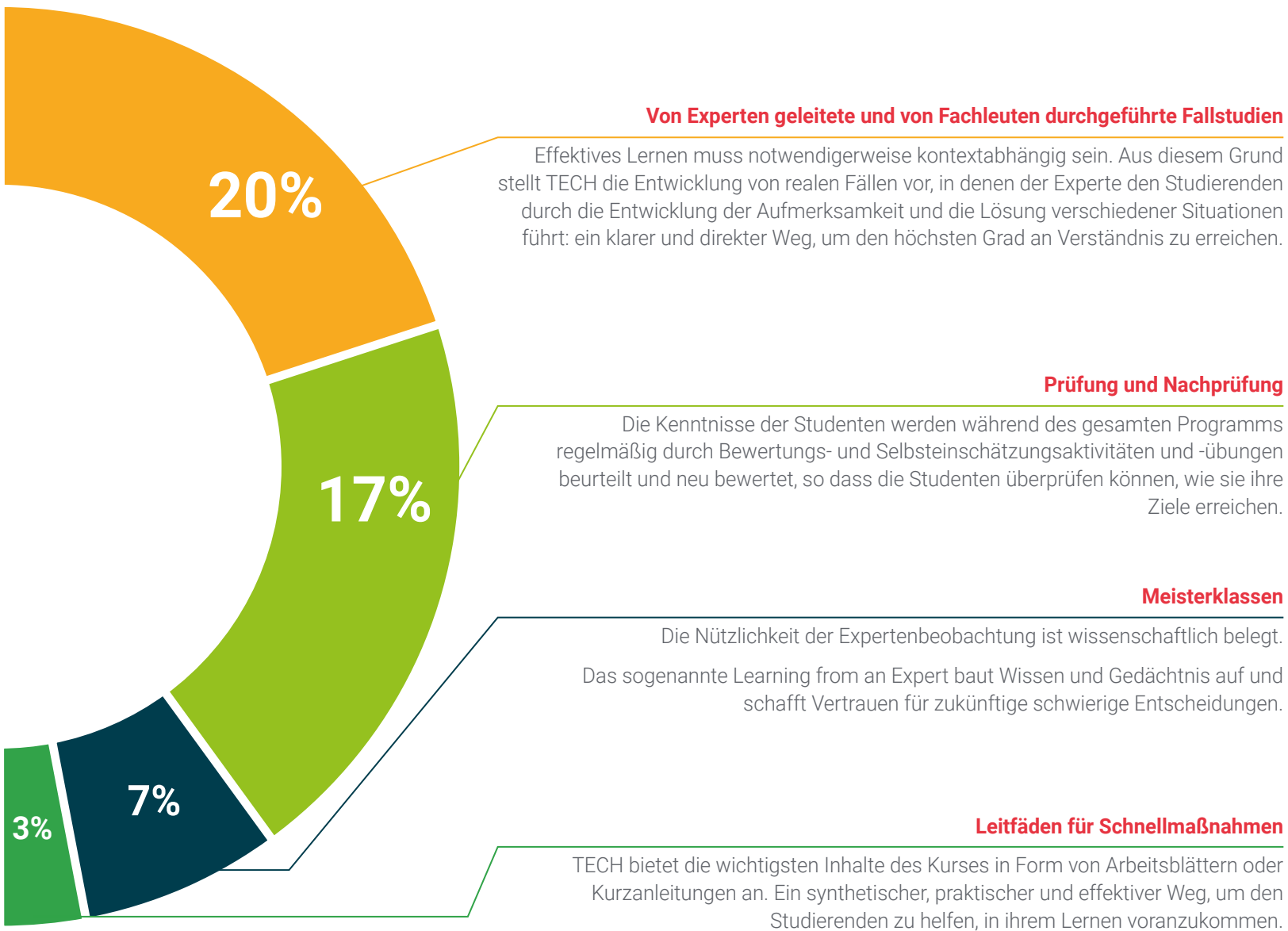
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.





07

Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Flipped Classroom garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie diese Spezialisierung erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Weiterbildender Masterstudiengang in Flipped Classroom**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (Amtsblatt) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Weiterbildender Masterstudiengang in Flipped Classroom

Modalität: online

Dauer: 12 monate

Akkreditierung: 60 ECTS



Hr./Fr. _____ mit der Ausweis-Nr. _____ hat erfolgreich bestanden
und den folgenden Abschluss erworben:

Weiterbildender Masterstudiengang in Flipped Classroom

Es handelt sich um einen eigenen Abschluss mit einer Dauer von 1.800 Stunden, was 60 ECTS entspricht, mit Anfangsdatum am dd/mm/aaaa und Enddatum am dd/mm/aaaa.

TECH Global University ist eine von der Regierung Andorras am 31. Januar 2024 offiziell anerkannte Universität, die dem Europäischen Hochschulraum (EHR) angehört.

Andorra la Vella, den 28. Februar 2024




Dr. Pedro Navarro Illana
Rektor

einzigartiger Code: TECH-APWOR235 techtitle.com/titel


Weiterbildender Masterstudiengang in Flipped Classroom

Fachkategorie	ECTS
Obligatorisch (OB)	60
Wahlfach(OP)	0
Externes Praktikum (PR)	0
Masterarbeit (TFM)	0
Summe	60

Kurs	Modul	ECTS	Kategorie
1º	Was ist das Flipped Classroom-Modell?	6	OB
1º	Einführung des Modells in Verbindung mit neuen Methoden des kooperativen Lernens	6	OB
1º	Ein Flipped Classroom einrichten	6	OB
1º	Erstellung von eigenen Inhalten, Flipped Classroom Tools	6	OB
1º	Gamification als aktive Methodik. Flipped + gamification	6	OB
1º	Escape Room im Klassenzimmer	6	OB
1º	Mit dem umgedrehten Klassenzimmer die Messlatte höher legen	6	OB
1º	Erstellung von grafischem Material, Flipped ist nicht nur Video	6	OB
1º	Gestaltung eines PLE (persönliche Lernumgebung)	6	OB
1º	Programmieren und Planen im Flipped Classroom-Modell	6	OB
1º	Eine neue Form der Bewertung	6	OB



Dr. Pedro Navarro Illana
Rektor



zukunft
gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institution
virtuelles Klassenzimmer sprechen



Weiterbildender
Masterstudiengang
Flipped Classroom

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Weiterbildender Masterstudiengang Flipped Classroom

