

Privater Masterstudiengang Digital Teaching and Learning





Privater Masterstudiengang Digital Teaching and Learning

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/masterstudiengang/masterstudiengang-digital-teaching-learning

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 34

07

Qualifizierung

Seite 42

01

Präsentation

Die Technologie hat neue und aufregende Wege der Arbeit und Entwicklung im Bildungswesen eröffnet, die von Lehrern, die wettbewerbsfähig bleiben wollen, nicht ignoriert werden können. Eine Aktualisierung in diesem Bereich ist angesichts einer natürlich digitalisierten Studentenschaft, die den Einsatz von Technologie auf organische Weise in ihr Studium integriert, unerlässlich geworden. Dieses Programm ist ein umfassendes Kompendium aus theoretischem und praktischem Lernen, das Sie auf den neuesten Stand in diesem Bereich bringen wird. Auf diese Weise erhalten Sie auch Zugang zu neuen Nischen im Bereich des virtuellen Unterrichts, der eindeutig auf dem Vormarsch ist.



“

Ein komplettes und vollständig aktualisiertes Programm, das es Ihnen ermöglichen wird, Ihre digitalen Fähigkeiten im Bereich des Unterrichts mit der höchsten Qualität des Online-Unterrichts zu erwerben oder zu aktualisieren"

Dieser private Masterstudiengang bietet eine praktische und vollständige Vision des Anwendungsbereichs des digitalen Unterrichts, beginnend mit den grundlegendsten Werkzeugen bis hin zur Entwicklung digitaler Lehrfähigkeiten.

Dies ist ein Fortschritt gegenüber den äußerst theoretischen Programmen, die sich auf den Unterricht im physischen Klassenzimmer konzentrieren und die sich nicht eingehend mit dem Einsatz von Technologie im pädagogischen Kontext befassen, ohne dabei die Rolle der pädagogischen Innovation zu vergessen.

Diese Vision ermöglicht ein besseres Verständnis der Funktionsweise von Technologie auf verschiedenen Bildungsebenen, so dass die Fachleute je nach ihren Interessen verschiedene Optionen für deren Anwendung in ihrem Beruf haben.

Dieser private Masterstudiengang deckt die erforderlichen Studien ab, um sich auf Digital Teaching and Learning zu spezialisieren, für diejenigen, die in die Welt des Lehrens einsteigen wollen. Er wird aus einer praktischen Perspektive angeboten und legt den Schwerpunkt auf die innovativsten Aspekte in diesem Bereich.

Die Studenten des privaten Masterstudiengangs erhalten Zugang zu Wissen über das Lehren auf theoretischer und angewandter Ebene, so dass es für ihre gegenwärtige oder zukünftige Leistung nützlich ist und ihnen einen qualitativen Vorteil gegenüber anderen Fachleuten in diesem Sektor bietet.

Es erleichtert auch die Eingliederung in den Arbeitsmarkt oder den Aufstieg in diesem, mit umfangreichen theoretischen und praktischen Kenntnissen, die ihre Fähigkeiten in ihrer täglichen Arbeit verbessern.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 75 Fallstudien, die von Experten der Digital Teaching and Learning vorgestellt werden
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert wissenschaftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neues über Digital Teaching and Learning
- ♦ Enthält praktische Übungen zur Selbstbeurteilung, um den Lernprozess zu verbessern
- ♦ Interaktives Lernsystem, das auf Algorithmen basiert, um Entscheidungen über die dargestellten Situationen zu treffen
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf evidenzbasierten Methoden in Digital Teaching and Learning
- ♦ 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



Ein hochqualifiziertes Programm, das Ihnen die mentalen und praktischen Werkzeuge an die Hand gibt, die Sie brauchen, um in der sich wandelnden Bildungslandschaft an der Spitze zu bleiben"

“

Dieser private Masterstudiengang konzentriert sich auf den Erwerb echter praktischer Fähigkeiten und wird durch die am weitesten entwickelte E-Learning-Technologie unterstützt“

Zu den Lehrkräften gehören Fachleute aus dem Bereich Digital Teaching and Learning, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Spezialisten aus führenden Gesellschaften und angesehenen 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.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der 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 des Digital Teaching and Learning mit umfassender Lehrerfahrung entwickelt wurde.

Durch ein hochwertiges Video-Lernsystem können Sie auf eine immersive Art und Weise lernen, die eine viel größere Wirkung hat.

Ein hochwertiger privater Masterstudiengang, mit dem Sie Ihre Wettbewerbsfähigkeit und Effizienz in diesem Sektor steigern können.



02 Ziele

Der Private Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning zielt darauf ab, Lehrkräften das umfassendste und aktuellste Wissen im Bereich des durch neue Technologien unterstützten Unterrichts zu vermitteln. Ein vollständiger Entwicklungsprozess, der es Ihnen ermöglicht, seine vielen Vorteile in Ihre Arbeitsweise einzubeziehen.





“

Eignen Sie sich das umfassendste Wissen über Digital Teaching and Learning an und lassen Sie Ihre Arbeit von den unendlichen Möglichkeiten und Vorteilen der Anwendung im Unterricht profitieren"



Allgemeine Ziele

- Einführung der Studenten in die Welt des Unterrichts, aus einer breiten Perspektive die sie auf ihre zukünftige Arbeit vorbereitet
- Kennenlernen neuer Instrumente und Technologien für den Unterricht
Vertiefung der digitalen Kompetenzen
- Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten und Wege, wie man als Lehrer vor Ort arbeiten kann
- Förderung des Erwerbs von Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Bereichen Kommunikation und Wissensvermittlung
- Förderung der ständigen Weiterbildung von Studenten und ihres Interesses an pädagogischen Innovationen

“

Ein anregender und effektiver Prozess, der Sie zur Erfüllung all Ihrer Ziele bei der beruflichen Entwicklung in diesem Bereich führen wird"





Spezifische Ziele

Modul 1. Digital learning

- ♦ Unterscheidung zwischen formalem und informellem Lernen
- ♦ Unterscheidung zwischen implizitem Lernen und nicht-formalem Lernen
- ♦ Beschreibung der Prozesse von Gedächtnis und Aufmerksamkeit beim Lernen
- ♦ Feststellung der Unterschiede zwischen aktivem und passivem Lernen
- ♦ Die Rolle der traditionellen Schule beim Lernen verstehen
- ♦ 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. Digital teaching

- ♦ Die Besonderheiten der Schule 4.0 erklären
- ♦ Unterscheidung zwischen digitalen Migranten und Nativen
- ♦ Erläutern der Bedeutung der digitalen Kompetenzen von Lehrern
- ♦ Unterscheidung der wichtigsten Merkmale des Fernunterrichts
- ♦ Entdeckung der Vor- und Nachteile des Fernunterrichts gegenüber dem traditionellen Unterricht
- ♦ Erläutern der wichtigsten Merkmale von *Blended Learning*
- ♦ Definieren der Vor- und Nachteile von *Blended Learning* im Vergleich zum traditionellen Unterricht
- ♦ Bewertung der Bedeutung virtueller Lernumgebungen als Unterrichtskanäle innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers

Modul 3. Digitale Identität und Digital Branding

- ♦ Klassifizierung der wichtigsten Merkmale des E-Learnings
- ♦ Erläutern der Vor- und Nachteile des virtuellen Unterrichts gegenüber dem traditionellen Unterricht
- ♦ Beschreibung der neuen Trends in der digitalen Kommunikation
- ♦ Erarbeitung neuer Perspektiven für Unterricht, Schulung und Arbeit im digitalen Umfeld

Modul 4. Soziale Netzwerke und Blogs im Unterricht

- ♦ Erläutern der Entwicklung von Facebook, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ♦ Erläutern der Entwicklung von Twitter, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ♦ Erläutern der Entwicklung von LinkedIn, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ♦ Erläutern der Entwicklung von Youtube, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ♦ Erläutern der Entwicklung von Instagram, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie es als Lehrmittel eingesetzt werden kann
- ♦ Nennen der verschiedenen digitalen Formate für die Erstellung von Inhalten in den verschiedenen sozialen Netzwerken
- ♦ Definieren des Nutzens, den soziale Netzwerke für Lehrer bieten
- ♦ Erklärung wie man eine Kommunikationskrise in sozialen Netzwerken bewältigt
- ♦ Beschreiben der verschiedenen Tricks, die ihnen helfen werden, in den sozialen Netzwerken effektiver zu sein

Modul 5. Technologische Innovation im Bildungswesen

- ♦ Unterscheidung zwischen mobilen Netzwerken und WLAN
- ♦ 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

Modul 6. Gamification als aktive Methodik

- ♦ Das *Sleep Texting* festlegen
- ♦ Entdeckung der Nomophobie
- ♦ Identifizierung des F.O.M.O.
- ♦ Verstehen der Technologieabhängigkeit
- ♦ Die neuen Pathologien im Zusammenhang mit den Technologien kennenlernen

Modul 7. Was ist das Flipped Classroom-Modell?

- ♦ Die wichtigsten Apps zur Entwicklung von *Flipped-Classroom*- und Gamification-Strategien kennen und diese neuen Methoden als Lernverstärker schätzen lernen
- ♦ Definieren der Prinzipien des *Flipped Classroom*
- ♦ Beschreiben der Bedeutung der neuen Rolle des Lehrers im Klassenzimmer
- ♦ Erklärung der Rolle der Schüler und Familien innerhalb des *Flipped Classroom*-Modells
- ♦ Entdecken der Vorteile des *Flipped Classroom* mit verschiedenen Unterrichtsformen
- ♦ Identifizieren der Unterschiede zwischen traditionellem Unterricht und dem *Flipped Classroom*
- ♦ Prüfung der Verbindung zwischen dem *Flipped Classroom*-Modell und der Bloomschen Taxonomie





Modul 8. Die Apple Umgebung im Bildungswesen

- ♦ Alle kritischen Faktoren, die für die Apple Umgebung spezifisch sind, bei der Entwicklung unseres Implementierungsmodells berücksichtigen
- ♦ Identifizierung und Einschätzung der pädagogischen Möglichkeiten der Apple-eigenen Apps für die Verwaltung, Erstellung und Bewertung von Inhalten

Modul 9. Google GSuite 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 10. Plattform zur Verwaltung von Bildungszentren, Alexia

- ♦ Die verschiedenen Arten von Verwaltungsplattformen kennenlernen
- ♦ Die gemeinsamen Merkmale der Plattformen zur Verwaltung von Bildungszentren kennenlernen
- ♦ Erkennen von technologischen Schwierigkeiten bei Erwachsenen
- ♦ Einführung von Instrumenten zur Bewertung der Implementierung von Technologien
- ♦ Unterscheidung von Kosten und Nutzen der technologischen Umsetzung

03

Kompetenzen

Nach Bestehen der Bewertungen des Privaten Masterstudiengangs in Digital Teaching and Learning werden die Fachleute die notwendigen beruflichen Kompetenzen erworben haben, um die verschiedenen Möglichkeiten, die die neuen Technologien für das Lehren und Lernen mit sich bringen, in ihre Lehrtätigkeit einzubeziehen, indem sie die verschiedenen in diesem vollständigen Masterstudiengang vorgeschlagenen Tools nutzen.



“

Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, neue Methoden und Strategien im Bereich des Digital Teaching and Learning zu beherrschen und diese effektiv in Ihrer Lehrtätigkeit anzuwenden"



Allgemeine Kompetenzen

- Verständnis für Digital Teaching and Learning Kenntnisse, die eine Möglichkeit für den Einstieg oder die berufliche Weiterentwicklung in diesem Bereich bieten
- Anwendung der erworbenen Kenntnisse in der Praxis, mit einer guten theoretischen Grundlage, um alle Probleme zu lösen, die im Arbeitsumfeld auftreten, und sich an neue Herausforderungen im Zusammenhang mit ihrem Studienbereich anzupassen
- Integration der im Rahmen des privaten Masterstudiengangs erworbenen Kenntnisse mit dem Vorwissen sowie Reflexion über die Auswirkungen der beruflichen Praxis unter Anwendung persönlicher Werte, um so die Qualität der angebotenen Dienstleistung zu verbessern
- Vermittlung der erworbenen theoretischen und praktischen Kenntnisse sowie Entwicklung der Kritik- und Argumentationsfähigkeit vor einem spezialisierten und nicht spezialisierten Publikum in klarer und eindeutiger Form
- Entwicklung von Selbstlernfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sich weiterzubilden, um ihre Arbeit optimal auszuführen



*Ein entscheidender Schritt
in Ihrer Fortbildung, den Sie
nicht verpassen dürfen"*





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Klassifizieren der Merkmale des direkten und des indirekten Lernens
- ♦ Anwendung der verschiedenen Tools für die Erstellung von Inhalten, die Verwaltung der sozialen Medien und die Analyse der sozialen Medien
- ♦ Erläutern, wie soziale Netzwerke entstanden sind und welche Veränderungen sie im Bereich der Bildung bewirkt haben
- ♦ Erläutern von Metakognition und Lernintelligenz
- ♦ Erläutern des Unterschieds zwischen einem beruflichen und einem persönlichen Lehrernetz sowie die verschiedenen Schlüssel, die in beiden zu beachten sind
- ♦ Verwendung der Apple-Programmiersprache und Anerkennung der wachsenden Bedeutung dieser Art von digitaler Kompetenz
- ♦ Anwendung grundlegender Schlüssel zur Analyse der von sozialen Netzwerken bereitgestellten Daten, um Entscheidungen über die zu verbreitenden Inhalte zu treffen
- ♦ Digitale Konversation praktizieren und die Schlüssel, die sie definieren
- ♦ Erklärung der Grundregeln in sozialen Netzwerken für eine angemessene und effektive Nutzung von Profilen
- ♦ Anwendung der technopädagogischen Kriterien für die Wahl der verschiedenen Apparate als Management-, Lehr- und Lernmittel
- ♦ Identifizierung der Schlüsselemente und -instrumente bei der Analyse vor der Einführung von Technologie im Klassenzimmer
- ♦ Wissen, wie man die Leitlinien anwendet, die die Gestaltung des Umsetzungsmodells leiten sollten

04

Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören führende Spezialisten für Digital Teaching and Learning, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Fachleute an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.





“

Lernen Sie von Bildungsexperten, wie Sie die Unterstützung neuer Technologien in Ihre Lehrtätigkeit einbeziehen können, und erfahren Sie, wie Sie die Entwicklung und Motivation Ihrer Schüler fördern können"

Director Invitado Internacional

Dr. Stephanie Doscher ist eine international anerkannte Führungspersönlichkeit im Bildungsbereich, die für ihren Einfluss auf dem Gebiet des globalen Lernens und der umfassenden Internationalisierung bekannt ist. Als Direktorin des Office of Collaborative Online International Learning (COIL) an der Florida International University (FIU) hat sie einen bahnbrechenden Weg bei der Schaffung von integrativen und zugänglichen Bildungsstrategien für alle Studenten eingeschlagen.

Mit ihrem Schwerpunkt auf Führung und organisatorischem Wandel ist Dr. Doscher für ihre Fähigkeit bekannt, sinnvolle Veränderungen im Bildungsbereich zu ermöglichen. Darüber hinaus unterstreicht ihre Betonung von Verbindung, Zusammenarbeit, Kommunikation und kontinuierlicher Verbesserung ihr Engagement für pädagogische Exzellenz und ihre Vision von zugänglichem globalem Lernen für alle Studenten.

Doschers Forschungsinteressen umfassen Lehr- und Bewertungsstrategien für globales Lernen sowie die Überschneidung zwischen globalem Lernen, umfassender Internationalisierung, sozialer Innovation und integrativer Exzellenz. Ihre jüngsten Arbeiten konzentrieren sich auf die Beziehung zwischen Vielfalt und Wissensproduktion durch virtuellen COIL-Austausch.

Sie hat zahlreiche Artikel in renommierten Fachzeitschriften wie dem Journal of International Students, EAIE Forum und dem Handbook of Internationalisation of Higher Education der International Association of Universities veröffentlicht. Sie hat auch an Präsentationen auf verschiedenen internationalen Konferenzen und Workshops teilgenommen und damit den akademischen Dialog über globale Bildung bereichert.

Ihre Beiträge als Mitautorin von „The Guide to COIL Virtual Exchange“ und „Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students“ haben ihre Position als führende Expertin für globale Bildung gefestigt. Beide Handbücher haben dazu gedient, Universitätsstudenten in die gemeinschaftliche Lösung von Problemen des globalen Lernens einzubinden. Ganz zu schweigen von ihrer prominenten Rolle als Moderatorin des Podcasts "Making Global Learning Universal".



Dra. Doscher, Stephanie

- Mitglied des Center for Leadership an der FIU
- Spezialistin für Globales Lernen
- Promotion in Bildungsverwaltung und Supervision an der FIU
- Masterstudiengang in Sekundarschulbildung an der Western Washington University Mitglied von: Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES)

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



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
- ♦ Direktor von Persatrace, einer Agentur für Webentwicklung und digitales Marketing
- ♦ Direktor des Talentclubs
- ♦ Computer-Ingenieur, UNED
- ♦ Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning, TECH Education



Professoren

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

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)

Hr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologe, Experte für digitale Identität und Masterstudiengang in Kommunikation, digitalem Marketing und sozialen Netzwerken
- ♦ Dozent für digitale Identität, Social Media Manager in einer Kommunikationsagentur und Dozent in der Aula Salud

Hr. De la Serna, Juan Moisés

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

05

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan ist eine fortschrittliche Auswahl an Inhalten, die die interessantesten digitalen Tools für den Lehrbereich umfasst. Er ist dynamisch strukturiert, um das Interesse aufrechtzuerhalten und den Studenten eine berufliche und persönliche Wachstumserfahrung von höchster Qualität zu bieten.



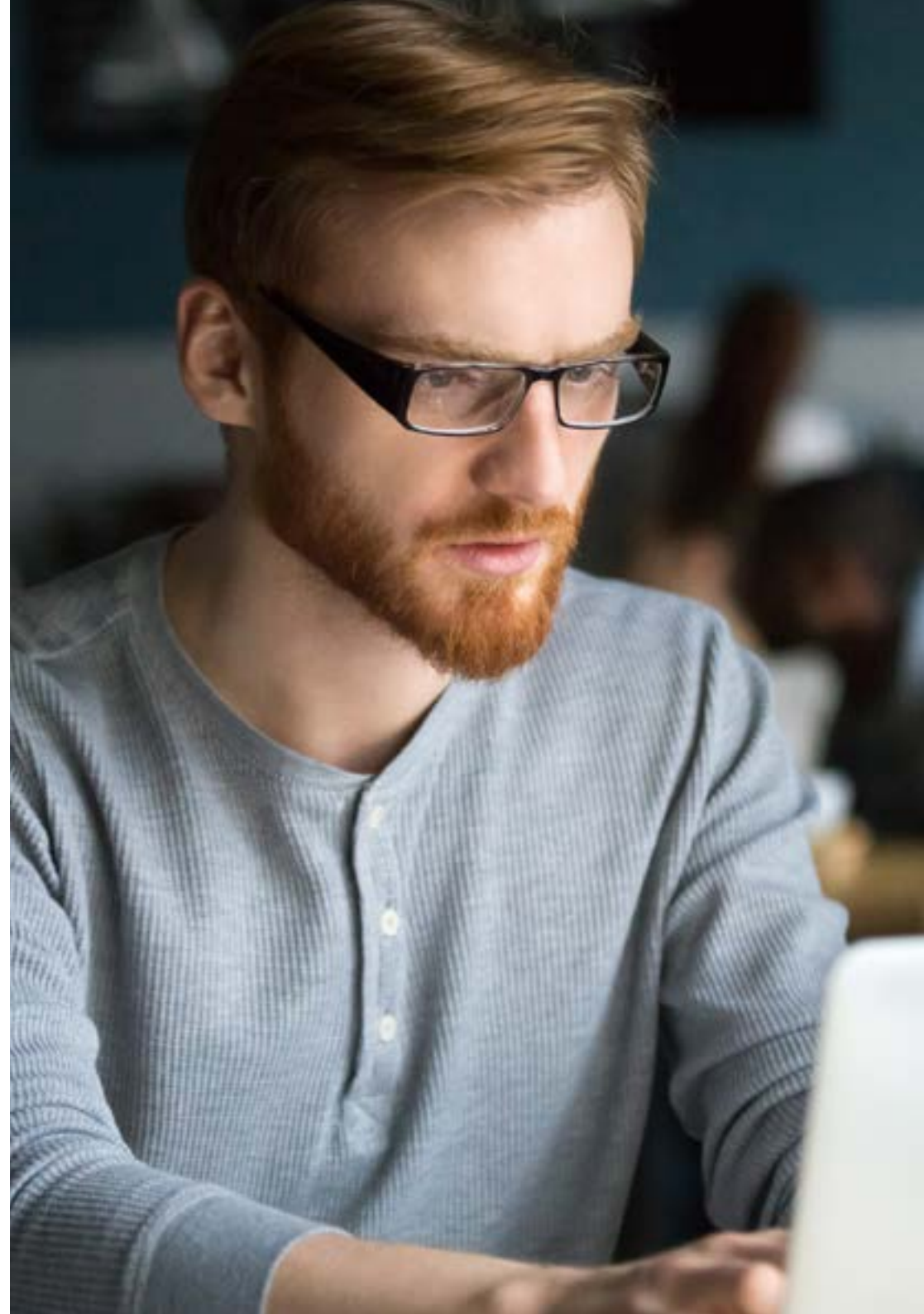


“

Ein Lehrplan, der zu einem Prozess des Wachstums persönlicher und beruflicher Fähigkeiten in der digitalen Umgebung werden soll, der ein Vorher und Nachher in Ihren Fähigkeiten in diesem Bereich markiert"

Modul 1. Digital learning

- 1.1. Definition von Lernen
 - 1.1.1. Formelles vs. informelles Lernen
 - 1.1.1.1. Merkmale des formalen Lernens
 - 1.1.1.2. Merkmale des informellen Lernens
 - 1.1.2. Implizites Lernen vs. Nicht-formales Lernen
 - 1.1.2.1. Merkmale des impliziten Lernens
 - 1.1.2.2. Merkmale des nicht-formalen Lernens
- 1.2. Psychologische Prozesse beim Lernen
 - 1.2.1. Gedächtnis vs. Aufmerksamkeit
 - 1.2.1.1. Das Gedächtnis beim Lernen
 - 1.2.1.2. Die Aufmerksamkeit beim Lernen
 - 1.2.2. Metakognition vs. Intelligenz.
 - 1.2.2.1. Die Metakognition beim Lernen
 - 1.2.2.2. Intelligenz und Lernen
- 1.3. Arten des Lernens
 - 1.3.1. Direktes vs. indirektes Lernen
 - 1.3.1.1. Merkmale des direkten Lernens
 - 1.3.1.2. Merkmale des indirekte Lernens
 - 1.3.2. Aktives vs. passives Lernen
 - 1.3.2.1. Merkmale des aktiven Lernens
 - 1.3.2.2. Merkmale des passiven Lernens
- 1.4. Kontext beim Lernen
 - 1.4.1. Traditionelle Schule
 - 1.4.1.1. Familie und Erziehung
 - 1.4.1.2. Schule und Bildung
 - 1.4.2. Schule 4.0
 - 1.4.2.1. Merkmale der Schule 2.0
 - 1.4.2.2. Merkmale der Schule 4.0
- 1.5. Technologische Fähigkeiten von Lehrkräften
 - 1.5.1. Digitaler Migrant vs. digitalem Nativen
 - 1.5.1.1. Merkmale des digitalen Migranten
 - 1.5.1.2. Merkmale des digitalen Nativen
 - 1.5.2. Digitale Kompetenzen von Lehrern
 - 1.5.2.1. Schulung in Büroautomation
 - 1.5.2.2. Verwaltung digitaler Elemente



- 1.6. Technologische Fähigkeiten von Studenten
 - 1.6.1. Freizeittechnik
 - 1.6.1.1. Pädagogische Spiele
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Bildungstechnologie
 - 1.6.2.1. Internet in der Schule
 - 1.6.2.2. Andere technologische Medien im Klassenzimmer
- 1.7. Traditioneller Unterricht mit Bildungstechnologie
 - 1.7.1. Definierende Merkmale der Bildungstechnologie
 - 1.7.1.1. Technologische Fortschritte im Klassenzimmer
 - 1.7.1.2. Technologische Ausstattung im Klassenzimmer
 - 1.7.2. Vor- und Nachteile der Bildungstechnologie
 - 1.7.2.1. Vorteile der Bildungstechnologie
 - 1.7.2.2. Nachteile der Bildungstechnologie
- 1.8. Fernunterricht
 - 1.8.1. Definierende Merkmale
 - 1.8.1.1. Die Herausforderung des Fernunterrichts
 - 1.8.1.2. Die Merkmale von Teilnehmern am Fernunterricht
 - 1.8.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.8.2.1. Vorteile des Fernunterrichts
 - 1.8.2.2. Nachteile des Fernunterrichts
- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Definierende Merkmale
 - 1.9.1.1. Technologische Integration der Bildung
 - 1.9.1.2. Merkmale der Nutzer von *Blended Learning*
 - 1.9.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.9.2.1. Vorteile des *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Nachteile des *Blended Learning*
- 1.10. Virtueller Unterricht
 - 1.10.1. Definierende Merkmale
 - 1.10.1.1. Neue Herausforderungen durch die Virtualisierung der Bildung
 - 1.10.1.2. Neue E-Learning-Einrichtungen
 - 1.10.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.10.2.1. Vorteile des E-Learnings
 - 1.10.2.2. Nachteile des E-Learnings

Modul 2. Digital teaching

- 2.1. Technologie im Bildungswesen
 - 2.1.1. Geschichte und Entwicklung der Technologie
 - 2.1.2. Neue Herausforderungen
- 2.2. Internet in Schulen
 - 2.2.1. Verwendung von Internet in Schulen
 - 2.2.2. Der Einfluss des Internets auf die Bildung
- 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
- 2.4. Online-Nachhilfe
 - 2.4.1. Vorteile und Nachteile
 - 2.4.2. Implementierung
- 2.5. Kreativität in Schulen
- 2.6. Eltern und Lehrkräfte als digitale Migranten
 - 2.6.1. Techniktraining für Erwachsene
 - 2.6.2. Wie man die technologische Barriere überwindet
- 2.7. Verantwortungsvoller Umgang mit neuen Technologien
 - 2.7.1. Privatsphäre
 - 2.7.2. Cyberkriminalität in der Schule
- 2.8. Abhängigkeiten und Pathologien
 - 2.8.1. Definition von Technologieabhängigkeit
 - 2.8.2. Wie kann man Sucht vermeiden?
 - 2.8.3. Wie kommt man aus einer Abhängigkeit heraus?
 - 2.8.4. Neue Pathologien durch Technologie
- 2.9. *Cyberbullying*
 - 2.9.1. Definition von *Cyberbullying*
 - 2.9.2. Wie kann man *Cyberbullying* vermeiden?
 - 2.9.3. Wie verhält man sich in Fällen von *Cyberbullying*?
- 2.10. Technologie im Bildungswesen

Modul 3. Digitale Identität und Digital Branding

- 3.1. Digitale Identität
 - 3.1.1. Definition der digitalen Identität
 - 3.1.2. Verwaltung der digitalen Identität im Unterricht
 - 3.1.3. Anwendungsbereiche der digitalen Identität
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Einführung in das Bloggen im Unterricht
 - 3.2.2. Blogs und digitale Identität
- 3.3. Rollen in der digitalen Identität
 - 3.3.1. Die digitale Identität der Schüler
 - 3.3.2. Digitale Identität von Lehrkräften
- 3.4. *Branding*
 - 3.4.1. Was ist *Digital Branding*?
 - 3.4.2. Wie arbeitet man an *Digital Branding*?
- 3.5. Wie positioniert man sich in der digitalen Lehrtätigkeit?
 - 3.5.1. Erfolgreiche Fälle von Lehrkraft-Branding
 - 3.5.2. Typische Anwendungen
- 3.6. Online-Reputation
 - 3.6.1. Online-Reputation vs. Physischer Ruf
 - 3.6.2. Online-Reputation in der Lehre
 - 3.6.3. Krisenmanagement für den Online-Ruf
- 3.7. Digitale Kommunikation
 - 3.7.1. Persönliche Kommunikation und digitale Identität
 - 3.7.2. Unternehmenskommunikation und digitale Identität
- 3.8. Kommunikationstools
 - 3.8.1. Kommunikationstools für den Unterricht
 - 3.8.2. Protokolle der Kommunikation im Unterricht
- 3.9. Bewertung mit IKT
- 3.10. Ressourcen für die Materialverwaltung

Modul 4. Soziale Netzwerke und Blogs im Unterricht

- 4.1. Soziale Netzwerke
 - 4.1.1. Ursprung und Entwicklung
 - 4.1.2. Soziale Netzwerke für Lehrkräfte
 - 4.1.3. Strategie, Analytik und Inhalt
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Facebook
 - 4.2.2. Facebook-Seiten für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 4.2.3. Gruppen
 - 4.2.4. Suche und elektronische Datenbanken in Facebook
 - 4.2.5. Instrumente
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Twitter. Twitter Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 4.3.2. Suche und elektronische Datenbanken in Twitter
 - 4.3.3. Instrumente
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. Der Ursprung und die Entwicklung von LinkedIn
 - 4.4.2. LinkedIn-Profil für Lehrkräfte
 - 4.4.3. Gruppen in LinkedIn
 - 4.4.4. Suche und elektronische Datenbanken in LinkedIn
 - 4.4.5. Instrumente
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. Der Ursprung und die Entwicklung von YouTube
 - 4.5.2. YouTube Channels für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Instagram
 - 4.6.2. Instagram Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
- 4.7. Multimedia Inhalte
 - 4.7.1. Fotografie
 - 4.7.2. Infografiken
 - 4.7.3. Video
 - 4.7.4. Live-Videos

- 4.8. Verwaltung von Blogs und sozialen Medien
 - 4.8.1. Grundregeln für die Verwaltung sozialer Netzwerke
 - 4.8.2. Verwendung im Unterricht
 - 4.8.3. Tools zur Erstellung von Inhalten
 - 4.8.4. Tools zur Verwaltung sozialer Medien
 - 4.8.5. Tricks zur sozialen Vernetzung
- 4.9. Analyse-Tools
 - 4.9.1. Was analysieren wir?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Kommunikation und Reputation
 - 4.10.1. Quellenverwaltung
 - 4.10.2. Kommunikationsprotokolle
 - 4.10.3. Krisenmanagement

Modul 5. Technologische Innovation im Bildungswesen

- 5.1. Vor- und Nachteile des Einsatzes von Technologie in der Bildung
 - 5.1.1. Technologie als Mittel der Bildung
 - 5.1.2. Vorteile der Nutzung
 - 5.1.3. Nachteile und Abhängigkeiten
- 5.2. Pädagogische Neurotechnologie
 - 5.2.1. Neurowissenschaften
 - 5.2.2. Neurotechnologie
- 5.3. Programmierung im Bildungswesen
 - 5.3.1. Vorteile der Programmierung im Bildungswesen
 - 5.3.2. Scratch-Plattform
 - 5.3.3. Das erste "Hello World" erstellen
 - 5.3.4. Befehle, Parameter und Ereignisse
 - 5.3.5. Export von Projekten
- 5.4. Einführung in den Flipped Classroom
 - 5.4.1. Worauf basiert es?
 - 5.4.2. Beispiele für die Verwendung
 - 5.4.3. Videoaufnahme
 - 5.4.4. Youtube

- 5.5. Einführung in die Gamification
 - 5.5.1. Was ist Gamification?
 - 5.5.2. Erfolgsgeschichten
- 5.6. Einführung in die Robotik
 - 5.6.1. Die Bedeutung der Robotik in der Bildung
 - 5.6.2. Arduino (Hardware)
 - 5.6.3. Arduino (Programmiersprache)
- 5.7. Einführung in Augmented Reality
 - 5.7.1. Was ist AR?
 - 5.7.2. Was sind dessen Vorteile im Bildungswesen?
- 5.8. Wie können Sie Ihre eigenen AR-Anwendungen entwickeln?
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Beispiele für die Verwendung
- 5.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
 - 5.9.1. Immersives Lernen
 - 5.9.2. Die Schultasche der Zukunft
- 5.10. Tipps und Beispiele für den Einsatz im Unterricht
 - 5.10.1. Kombination von Innovationswerkzeugen im Klassenzimmer
 - 5.10.2. Beispiele aus der Praxis

Modul 6. Gamification als aktive Methodik

- 6.1. Geschichte, Definition und Konzepte
 - 6.1.1. Geschichte und Kontext
 - 6.1.2. Definition
 - 6.1.3. Erste Konzepte
- 6.2. Elemente
 - 6.2.1. Klassifizierungen
 - 6.2.2. Abzeichen und Diplome
 - 6.2.3. Sammlerstücke
 - 6.2.4. Tauschmittel
 - 6.2.5. Schlüssel
 - 6.2.6. Auszeichnungen

- 6.3. Mechanik
 - 6.3.1. Strukturelle Gamification
 - 6.3.2. Inhaltliche Gamification
- 6.4. Digitale Werkzeuge
 - 6.4.1. Managementinstrumente
 - 6.4.2. Produktivitäts-Tools
 - 6.4.2.1. Abzeichen
 - 6.4.2.2. Karten
 - 6.4.2.3. Andere
- 6.5. Gamification und Serious Games
 - 6.5.1. Das Spiel im Unterricht
 - 6.5.2. Typologie der Spiele
- 6.6. Kommerzieller Spielekatalog
 - 6.6.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 6.6.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt
- 6.7. Videospiele und Apps
 - 6.7.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 6.7.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt
- 6.8. Gamification entwerfen
 - 6.8.1. Herangehensweise, Ziele
 - 6.8.2. Integration in den Lehrplan
 - 6.8.3. Geschichte
 - 6.8.4. Ästhetik
 - 6.8.5. Bewertung
- 6.9. Spiel-Design
 - 6.9.1. Herangehensweise, Ziele
 - 6.9.2. Integration in den Lehrplan
 - 6.9.3. Geschichte
 - 6.9.4. Ästhetik
 - 6.9.5. Bewertung
- 6.10. Fallstudien
 - 6.10.1. Von Gamification
 - 6.10.2. Von Ludification



Modul 7. Was ist das Flipped Classroom-Modell?

- 7.1. Flipped Classroom-Modell
 - 7.1.1. Konzept
 - 7.1.2. Geschichte
 - 7.1.3. Was ist es und wie funktioniert es?
- 7.2. Die neue Rolle des Lehrers im Flipped Classroom-Modell
 - 7.2.1. Die neue Rolle des Lehrers
 - 7.2.2. Arbeit im Klassenzimmer
- 7.3. Die Rolle der Schüler im Flipped Classroom-Modell
 - 7.3.1. Neues Lernen für Schüler
 - 7.3.2. Hausaufgaben im Unterricht, Unterricht zu Hause
- 7.4. Einbindung der Familien in das Flipped Classroom-Modell
 - 7.4.1. Beteiligung der Familie
 - 7.4.2. Kommunikation mit den Eltern
- 7.5. Unterschiede zwischen dem traditionellen Modell und dem Flipped Classroom-Modell
 - 7.5.1. Traditionelles Klassenzimmer vs. umgedrehtes Klassenzimmer
 - 7.5.2. Arbeitszeit
- 7.6. Die Personalisierung der Bildung
 - 7.6.1. Was ist personalisiertes Lernen?
 - 7.6.2. Wie kann man das Lernen personalisieren?
 - 7.6.3. Beispiele für personalisiertes Lernen
- 7.7. Beachtung der Diversität im Flipped Classroom-Modell
 - 7.7.1. Materialien zur Beachtung der Diversität?
 - 7.7.2. Wie hilft uns das FC-Modell dabei, die Beachtung der Diversität in die Praxis umzusetzen?
- 7.8. Vorteile des *Flipped Classroom*-Modells
 - 7.8.1. Flexibilität der Studenten beim Lernen
 - 7.8.2. Inhalt vorziehen
 - 7.8.3. Lernumgebung um die Lernenden herum
 - 7.8.4. Zusammenarbeit zwischen Schülern
 - 7.8.5. Extra Zeit außerhalb des Unterrichts
 - 7.8.6. Mehr Zeit für die persönliche Betreuung der Schüler

- 7.9. Die Beziehung von Blooms Taxonomie zum *Flipped Classroom* Modell
 - 7.9.1. Was ist eine Taxonomie?
 - 7.9.2. Geschichte
 - 7.9.3. Stufen und Beispiele
 - 7.9.4. Tabelle der Verben

Modul 8. Die Apple Umgebung im Bildungswesen

- 8.1. Mobile Geräte in der Bildung
 - 8.1.1. *m-learning*
 - 8.1.2. Eine problematische Entscheidung
- 8.2. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 8.2.1. Technopädagogische Kriterien
 - 8.2.2. Andere Überlegungen
 - 8.2.3. Typische Einwände
- 8.3. Was braucht mein Zentrum?
 - 8.3.1. Pädagogische Philosophie
 - 8.3.2. Sozioökonomische Kriterien
 - 8.3.3. Prioritäten
- 8.4. Unser eigenes Modell entwerfen
 - 8.4.1. "Wer viel liest und viel läuft, sieht viel und weiß viel"
 - 8.4.2. Wichtige Entscheidungen
 - 8.4.2.1. Trolleys oder 1:1 Verhältnis?
 - 8.4.2.2. Für welches Modell entscheiden wir uns?
 - 8.4.2.3. IDP oder Fernsehen? Weder noch?
- 8.5. Apples Ökosystem für das Bildungswesen
 - 8.5.1. Der CSP
 - 8.5.2. Geräte-Management-Systeme
 - 8.5.3. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 8.5.4. *Apple School Manager*
- 8.6. Andere kritische Entwicklungsfaktoren
 - 8.6.1. Technisch: Konnektivität
 - 8.6.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 8.6.3. Organisatorisch

- 8.7. Das Klassenzimmer in den Händen der Lehrkraft
 - 8.7.1. Unterrichtsmanagement: Klassenzimmer und iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung
- 8.8. Die Karte zur Schatzsuche
 - 8.8.1. Die Office-Suite von Apple
 - 8.8.1.1. Pages
 - 8.8.1.2. Keynote
 - 8.8.1.3. Numbers
 - 8.8.2. Apps für die Multimedia-Produktion
 - 8.8.2.1. iMovie
 - 8.8.2.2. Garage Band
 - 8.8.2.3. Clips
- 8.9. Apple und neue Methoden
 - 8.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything* und EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamification: Kahoot, Socrative und Plickers
- 8.10. Jeder kann programmieren
 - 8.10.1. Swift playgrounds
 - 8.10.2. Robotik mit LEGO

Modul 9. Google GSuite for education

- 9.1. Das Google-Universum
 - 9.1.1. Geschichte von Google
 - 9.1.2. Was ist Google heute?
 - 9.1.3. Die Bedeutung einer Partnerschaft mit Google
 - 9.1.4. Google Apps-Katalog
- 9.2. Google und Bildung
 - 9.2.1. Das Engagement von Google im Bildungsbereich
 - 9.2.2. Bewerbungsverfahren in Ihrer Schule
 - 9.2.3. Versionen und Arten der technischen Unterstützung
 - 9.2.4. Erste Schritte mit der GSuite-Verwaltungskonsole
 - 9.2.5. Benutzer und Gruppen



- 9.3. Google GSuite, fortgeschrittene Nutzung
 - 9.3.1. Profile
 - 9.3.2. Berichte
 - 9.3.3. Funktionen des Administrators
 - 9.3.4. Geräteverwaltung
 - 9.3.5. Sicherheit
 - 9.3.6. Domains
 - 9.3.7. Datenmigration
 - 9.3.8. Gruppen und Mailinglisten
- 9.4. Instrumente für die Suche nach Informationen im Unterricht
 - 9.4.1. Die Google-Suchmaschine
 - 9.4.2. Fortgeschrittene Informationssuche
 - 9.4.3. Integration der Suchmaschine
 - 9.4.4. Google Chrome
 - 9.4.5. Google News
 - 9.4.6. Google Maps
 - 9.4.7. Youtube
- 9.5. Google-Tools für die Kommunikation im Klassenzimmer
 - 9.5.1. Einführung in Google Classroom
 - 9.5.2. Anweisungen für Lehrer
 - 9.5.3. Anweisungen für Schüler
- 9.6. Google Classroom: Fortgeschrittene Anwendungen und zusätzliche Komponenten
 - 9.6.1. Fortgeschrittene Anwendungen von Google Classroom
 - 9.6.2. Flubaroo
 - 9.6.3. FormLimiter
 - 9.6.4. Autocrat
 - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Tools zum Organisieren von Informationen
 - 9.7.1. Erste Schritte mit Google Drive
 - 9.7.2. Organisation von Dateien und Ordern
 - 9.7.3. Filesharing
 - 9.7.4. Speicherung

- 9.8. Google-Tools für kollaboratives Arbeiten
 - 9.8.1. Calendar
 - 9.8.2. Google Sheets
 - 9.8.3. Google Docs
 - 9.8.4. Google Presentations
 - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Tools für die Veröffentlichung im Klassenzimmer
 - 9.9.1. Google +
 - 9.9.2. Blogger
 - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Verwendung des Geräts
 - 9.10.2. Preise und Merkmale

Modul 10. IKT als Management- und Planungsinstrument

- 10.1. IKT-Werkzeuge in der Bildungseinrichtung
 - 10.1.1. Der disruptive Faktor IKT
 - 10.1.2. IKT-Ziele
 - 10.1.3. Bewährte Praktiken bei der Nutzung von IKT
 - 10.1.4. Kriterien für die Auswahl der Tools
 - 10.1.5. Sicherheit
- 10.2. Kommunikation
 - 10.2.1. Kommunikationspläne
 - 10.2.2. Instant Messaging Manager
 - 10.2.3. Videoconferencing
 - 10.2.4. Fernzugriff auf Geräte
 - 10.2.5. Plattformen zur Schulverwaltung
 - 10.2.6. Andere Medien
- 10.3. E-Mail
 - 10.3.1. E-Mail-Manager
 - 10.3.2. Antworten, Weiterleitung
 - 10.3.3. Unterschriften
 - 10.3.4. Post sortieren und etikettieren
 - 10.3.5. Regeln
 - 10.3.6. Mailinglisten
 - 10.3.7. Aliasnamen
 - 10.3.8. Erweiterte Tools
- 10.4. Erstellung von Dokumenten
 - 10.4.1. Textverarbeitungsprogramme
 - 10.4.2. Tabellenkalkulationen
 - 10.4.3. Formulare
 - 10.4.4. Vorlagen für das Firmenimage
- 10.5. Werkzeug zur Aufgabenverwaltung
 - 10.5.1. Aufgabenverwaltung
 - 10.5.2. Listen
 - 10.5.3. Aufgaben
 - 10.5.4. Nachrichten
 - 10.5.5. Ansätze zur Verwendung
- 10.6. Kalender
 - 10.6.1. Digitale Kalender
 - 10.6.2. Ereignisse
 - 10.6.3. Termine und Treffen
 - 10.6.4. Einladungen und Teilnahmebestätigungen
 - 10.6.5. Links zu anderen Tools
- 10.7. Soziale Netzwerke
 - 10.7.1. Soziale Netzwerke und unser Zentrum
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram



- 10.8. Einführung und Parametrisierung von Alexia
 - 10.8.1. Was ist Alexia?
 - 10.8.2. Anmeldung und Registrierung des Zentrums auf der Plattform
 - 10.8.3. Erste Schritte mit Alexia
 - 10.8.4. Alexia technische Unterstützung
 - 10.8.5. Das Zentrum konfigurieren
- 10.9. Berechtigungen und administrative Verwaltung in Alexia
 - 10.9.1. Zugriffsberechtigungen
 - 10.9.2. Rollen
 - 10.9.3. Rechnungsstellung
 - 10.9.4. Verkauf
 - 10.9.5. Schulungen
 - 10.9.6. Außerschulische Aktivitäten und andere Dienstleistungen
- 10.10. Alexia. Fortbildung für Lehrer
 - 10.10.1. Bereiche (Fächer)
 - 10.10.2. Bewerten
 - 10.10.3. Namensaufruf
 - 10.10.4. Tagesordnung/Kalender
 - 10.10.5. Kommunikation
 - 10.10.6. Interviews
 - 10.10.7. Rubriken
 - 10.10.8. Schüler
 - 10.10.9. Geburtstage
 - 10.10.10. Links
 - 10.10.11. Mobile App
 - 10.10.12. Nützlichkeit

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

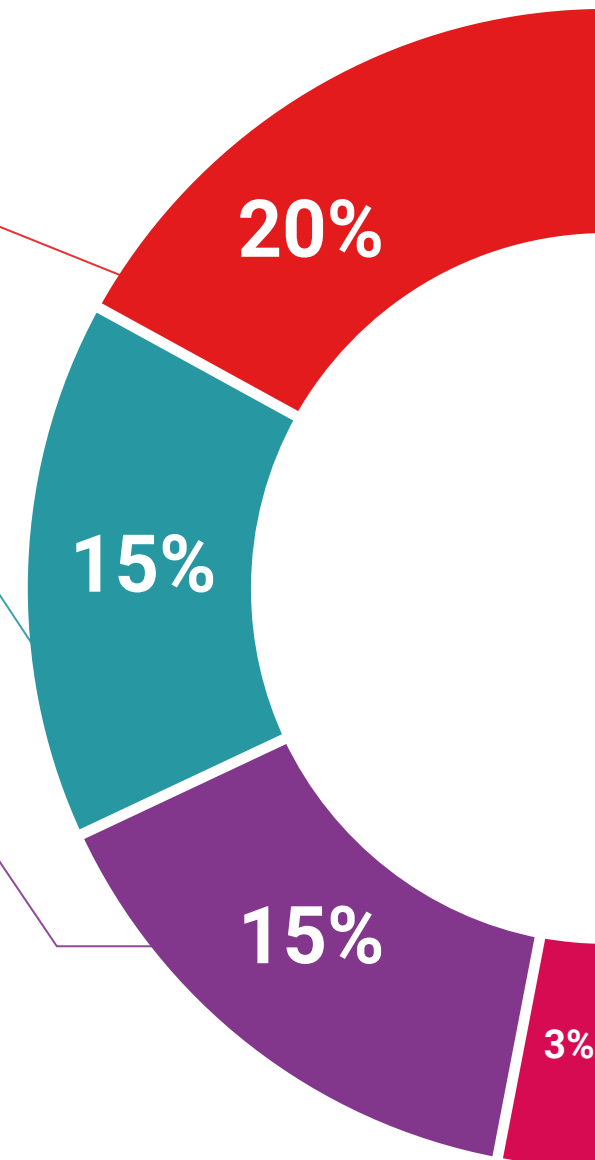
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

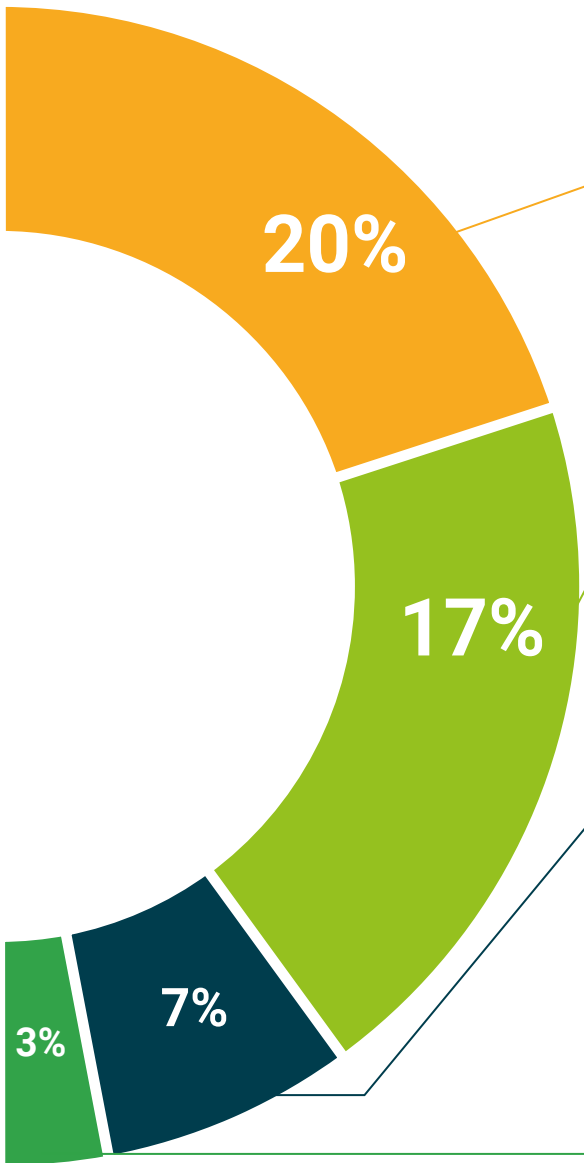
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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.





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.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning 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”*

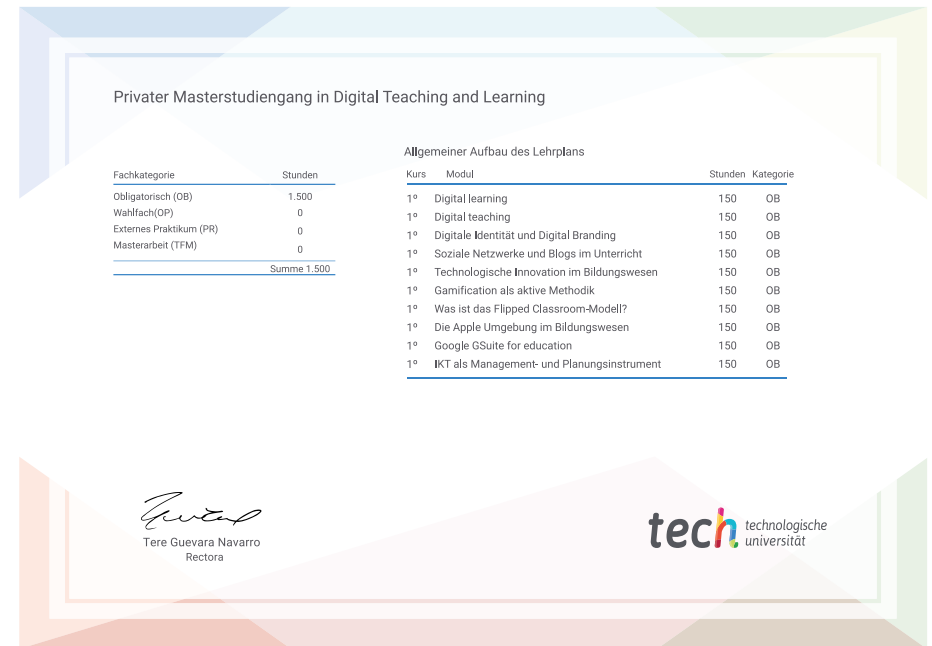
Dieser **Privater Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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: **Privater Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang Digital Teaching and Learning

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Digital Teaching and Learning