

Privater Masterstudiengang Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule





Privater Masterstudiengang Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule

- » 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-kunst-musikerziehung-grundschule

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 28

06

Qualifizierung

Seite 36

01

Präsentation

Die Entwicklung des Gehirns, die in den Jahren zwischen dem ersten und dem sechsten Grundschuljahr stattfindet, profitiert direkt vom musikalischen Lernen, da es die mathematischen Fähigkeiten, das Rhythmusgefühl, die Fähigkeit zum abstrakten Denken und natürlich die künstlerischen Fähigkeiten und die Wertschätzung der Musik als Kunst und als grundlegender menschlicher Wert direkt fördert. Mit diesem Programm, das darauf abzielt, Ihnen ein Höchstmaß an Kompetenz in der Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule zu vermitteln, erwerben Sie das Wissen, das Sie für Ihre Arbeit in diesem Bereich benötigen.





“

*Die Bedeutung des musikalischen Lernens
in der Grundschule, durch übergreifende
Entwicklungen, in einem kompletten und
vollständig aktualisierten Programm"*

Der Musik- und Kunstunterricht bietet Grundschulern viele interessante Möglichkeiten für Wachstum und Entwicklung. Die Kenntnis der spezifischen Didaktik dieser Unterrichtsbereiche ist unerlässlich, um sie effektiv anwenden zu können und ihre Vorteile auf strukturierte Weise zu vermitteln, basierend auf den Zielen, die mit dem Lehrplan dieses Zyklus verbunden sind.

Mit diesem privaten Masterstudiengang möchte die TECH Technologische Universität Lehrkräfte ausbilden, die in der Lage sind, diesen Bildungsabschnitt mit Leichtigkeit und Genauigkeit zu unterrichten. Zu diesem Zweck wurden die Reihenfolge und die Aufteilung der Fächer und ihrer Themen speziell so gestaltet, dass jeder Student selbst entscheiden kann, wie viel Zeit er dem Kurs widmet und seine Zeit selbst einteilt.

Darüber hinaus steht ihnen theoretisches Material zur Verfügung, das durch angereicherte Texte, Multimedia-Präsentationen, Übungen und angeleitete praktische Aktivitäten, motivierende Videos, Meisterklassen und Fallstudien präsentiert wird, in denen sie in der Lage sein werden, Wissen auf geordnete Weise zu vermitteln und die Entscheidungsfindung zu trainieren, um ihre Fähigkeiten auf dem Gebiet der Pädagogik zu demonstrieren.

Diese Qualifizierung zeichnet sich dadurch aus, dass sie in einem 100%igen Online-Format absolviert werden kann, das sich an die Bedürfnisse und Verpflichtungen des Studenten anpasst, asynchron ist und vollständig selbst verwaltet werden kann. Der Student kann wählen, an welchen Tagen, zu welcher Uhrzeit und wie viel Zeit er dem Studium der Programminhalte widmen möchte. Immer im Einklang mit den dafür vorgesehenen Kapazitäten und Fähigkeiten.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung praktischer Fälle, die in simulierten Szenarien von Experten auf dem Gebiet der Wissensvermittlung präsentiert werden, in denen der Student in geordneter Weise das gelernte Wissen abrufen und den Erwerb von Kompetenzen demonstrieren kann
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die neuesten Entwicklungen zum Bildungsauftrag der Grundschullehrkraft
- ♦ Praktische Übungen zur Selbstbeurteilung, um das Studium zu verbessern, sowie Aktivitäten auf verschiedenen Kompetenzniveaus
- ♦ Besondere Betonung auf innovative Methoden und Lehrforschung
- ♦ 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



Erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten, um Kunst- und Musikerziehung zu unterrichten und dabei all ihre didaktischen Fähigkeiten im Grundschulunterricht zu nutzen"

“

Ein Prozess der beruflichen Weiterentwicklung, der den Lehrkräften die Werkzeuge an die Hand gibt, die sie benötigen, um in diesem Bereich des Unterrichts wirksam zu intervenieren"

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich der Grundschulbildung, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 Studium ermöglicht, das auf die Fortbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Design dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Lehrkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen in der beruflichen Praxis zu lösen, die sich ergeben. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten für Kunst- und Musikerziehung mit umfangreicher Lehrerfahrung entwickelt wurde,

Mit den optimalsten Arbeitsmitteln für den Online-Unterricht, die es Ihnen ermöglichen, in Ihrem eigenen Tempo zu lernen, ohne an Effizienz zu verlieren.

Dieser private Masterstudiengang wurde so konzipiert, dass Sie Ihr Studium völlig flexibel gestalten können, wann und wo immer Sie wollen.



02 Ziele

Dieses Programm für Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule zielt darauf ab, die für die Ausübung des Berufs erforderlichen Fähigkeiten der Studenten zu entwickeln. Zu diesem Zweck werden die umfassendsten Fortbildungen von führenden Experten auf diesem Gebiet angeboten.





“

*Die Didaktik des Kunst- und Musikunterrichts
in einem Programm, das die besten
Lehrkräfte in diesem Bereich fortbilden soll"*



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwerfen, Planen, Durchführen und Bewerten von Lehr- und Lernprozessen, sowohl allein als auch in Zusammenarbeit mit anderen Lehrkräften und Fachleuten in der Schule
- ♦ Die Bedeutung von Standards in jedem Bildungsprozess erkennen
- ♦ Fördern der Teilnahme und des Respekts für die Regeln des Zusammenlebens
- ♦ Entwicklung der notwendigen Fähigkeiten für Lehrkräfte, um Musik- und Kunsterziehungsunterricht in der Grundschule zu erteilen



Werden Sie zur Lehrkraft des 21. Jahrhunderts, indem Sie die fortschrittlichsten didaktischen Werkzeuge des Augenblicks in Ihren Lebenslauf aufnehmen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Musikerziehung im Laufe der Geschichte

- ♦ Die Geschichte der Musikerziehung kennen
- ♦ Analyse der Entwicklung der Musikausbildung

Modul 2. Musikerziehung und umfassende Bildung

- ♦ Förderung des kritischen Denkens durch die Vermittlung des pädagogischen Wertes von Musik
- ♦ Die Kardinalpunkte des musikalischen Lernens verstehen

Modul 3. Informations- und Kommunikationstechnologien für die Musikerziehung

- ♦ Wissen, wie man Informations- und Kommunikationstechnologien im Musikunterricht einsetzen kann
- ♦ Hervorhebung der Bedeutung von Evaluation, Verbreitung und didaktischer Weiterbildung von Lehrkräften

Modul 4. Instrumental- und Gesangsunterricht

- ♦ Vertiefung der Kenntnisse über Aspekte im Zusammenhang mit Musikinstrumenten und Gesang
- ♦ Der Lehrkraft ein methodisches Instrumentarium an die Hand geben, mit dem sie den Instrumental- und Gesangsunterricht im Klassenzimmer entwickeln kann

Modul 5. Grundlagen der Harmonielehre und musikalischen Analyse

- ♦ Das Tonmaterial unserer Kultur analysieren
- ♦ Studium der Konzepte von musikalischer Idee, Rhythmus, Tonalität und intervallischen Beziehungen
- ♦ Erstellung neuer Repertoires für Grundschüler

Modul 6. Bildung für Kunst und Schönheit

- ♦ Schülern die Kunsterziehung und ihre Möglichkeiten in der Grundschule näher zu bringen
- ♦ Die Entdeckung des Wertes der ästhetischen Erziehung im Menschen

Modul 7. Zeichnen für Kinder

- ♦ Die Entwicklung von der Zeit, in der Kinder zu zeichnen beginnen, bis zum Erwachsenenalter kennenlernen
- ♦ Sehen, wie sich die grafische Darstellung im Menschen verändert

Modul 8. Workshops und Projekte zur künstlerischen Gestaltung

- ♦ Wissen, wie man die verschiedenen Arten und Techniken, die die künstlerische Welt bietet, vermittelt und lehrt
- ♦ Die grundlegenden Aufgaben des künstlerischen Schaffens und der Forschung kennen
- ♦ Die Einstellung der Studenten gegenüber dem künstlerischen Phänomen ändern

Modul 9. Zeitgenössische Kunst: prägende Erfahrungen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers

- ♦ Kennenlernen der zeitgenössischen Kunst und ihrer wichtigsten Merkmale
- ♦ Verstehen, was diese zeitgenössischen künstlerischen Vorschläge charakterisiert

Modul 10. Kunsterziehung und die digitale Welt

- ♦ Künstlerische Kompetenz mit digitaler Kompetenz in Verbindung bringen können
- ♦ Verwenden Sie digitale Programme und Anwendungen, um künstlerische Aktivitäten durchzuführen

03

Kompetenzen

Nach Bestehen der Prüfungen des Privaten Masterstudiengangs in Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule wird der Student die notwendigen Fähigkeiten erworben haben, um eine qualitativ hochwertige pädagogische Praxis durchzuführen, die dank der innovativsten Lehrmethodik aktualisiert wird.





“

Nehmen Sie die Weiterbildung eines Experten für Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule in Ihren Lebenslauf auf und steigern Sie so Ihre Wettbewerbsfähigkeit"



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Gestaltung von globalisierenden Aktivitäten, die die Schüler zur Nutzung verschiedener Fähigkeiten anregen
- ◆ Die Autonomie und Einzigartigkeit jedes Schülers als Faktoren bei der Erziehung von Emotionen, Gefühlen und Werten in der frühen Kindheit fördern
- ◆ Richtlinien entwickeln, die für jede Aktivität gelten sollten, bevor sie den Schülern präsentiert wird
- ◆ Pädagogische Strategien richtig anwenden
- ◆ Argumentieren mit kritischem und kreativem Denken
- ◆ Unternehmergeist demonstrieren und dadurch die Motivation für eine qualitativ hochwertige Lehre steigern

“

Ein hochwirksames Bildungsprogramm, das Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihr Fach zu einem der am meisten geschätzten in Ihrer Schule zu machen"





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Die Schüler so unterrichten, dass ihr Lernen sinnvoll ist
- ♦ Die Schüler in ihrem eigenen Lernprozess anleiten
- ♦ Kenntnis des Lehrplans für künstlerische und musikalische Bildung
- ♦ Die Grundlagen der Musik in dieser Etappe kennen
- ♦ Die Gestaltung von Aktivitäten, Sitzungen und didaktischen Einheiten beherrschen
- ♦ Musik- und Kunsterziehungsunterricht für Grundschüler erteilen können
- ♦ Ein breites Wissen über Kunsterziehung, um den Schülern einen hochwertigen Unterricht bieten zu können
- ♦ Anwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Musik- und Kunsterziehung

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von hochrangigen Fachleuten aus dem Bildungsbereich entwickelt, die über umfangreiche Erfahrungen und ein anerkanntes Ansehen in ihrem Beruf verfügen und die neuen Technologien für den Unterricht gut beherrschen. Eine umfassende und aktuelle Übersicht, die alle Bereiche umfasst, die Fachleute benötigen, um dieses Fach mit Qualität und Erfolg zu unterrichten.





“

Alle Aspekte, die Lehrkräfte beherrschen müssen, um Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule zu unterrichten, sind in einem neuen, qualitativ hochwertigen Studienplan zusammengefasst"

Modul 1. Musikerziehung im Laufe der Geschichte

- 1.1. Der Ursprung der Musikerziehung im antiken Griechenland
 - 1.1.1. Einführung
 - 1.1.2. Das Konzept der Musik im antiken Griechenland
 - 1.1.3. Die religiöse und ethische Bedeutung der archaischen griechischen Musik
 - 1.1.4. Musik zu Homers Zeiten
- 1.2. Musikerziehung im klassischen Griechenland I
 - 1.2.1. Einleitung: Vom Mythos zum Logos
 - 1.2.2. Pythagoräismus und Musikunterricht
 - 1.2.3. Klassisches griechisches Bildungsmodell
- 1.3. Musikerziehung im klassischen Griechenland II
 - 1.3.1. Damon und die Musikethik
 - 1.3.2. Platons pädagogische Überlegungen
 - 1.3.3. Aristoteles und die Musikerziehung
 - 1.3.4. Schlussfolgerungen
- 1.4. Musikunterricht in der Antike und im Mittelalter: Rom und das frühe Christentum
 - 1.4.1. Musikunterricht in Rom
 - 1.4.2. Frühes Christentum
- 1.5. Musikunterricht im Mittelalter
 - 1.5.1. Die Konzeption von Musik seit der karolingischen Renaissance
 - 1.5.2. Enchiriadis Musik
 - 1.5.3. Guido D'Arezzo
 - 1.5.4. Das Ende des Mittelalters
- 1.6. Der Wandel der Musikausbildung im späten Mittelalter, in der Renaissance und im Barock
 - 1.6.1. Der Wandel in der Auffassung von Musik zu Beginn der Renaissance
 - 1.6.2. Der Prozess der Musikerziehung
- 1.7. Ursprung und Entwicklung der Wintergärten
 - 1.7.1. Herkunft der Konservatorien
 - 1.7.2. Konservatorien in Italien
 - 1.7.3. Konservatorien in Frankreich
 - 1.7.4. Erweiterung der Konservatoriumsmodelle
- 1.8. Didaktische Methoden im 20. Jahrhundert
 - 1.8.1. Einführung
 - 1.8.2. Modale Methoden
 - 1.8.3. Direkte Methoden
- 1.9. Methoden der Musikpädagogik im 19. Jahrhundert
 - 1.9.1. Einführung
 - 1.9.2. Vorläufer-Methoden
 - 1.9.3. Aktive Methoden
 - 1.9.4. Instrumentelle Methoden
 - 1.9.5. Kreative Methoden
 - 1.9.6. Musikpädagogik in Spanien
 - 1.9.7. Schlussfolgerung
- 1.10. Kurzer Überblick über die Gesetzgebung und die soziale und pädagogische Bedeutung der Musik in Spanien
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Das 19. Jahrhundert
 - 1.10.3. Das 20. Jahrhundert
 - 1.10.4. Schlussfolgerung



Modul 2. Musikerziehung und umfassende Bildung

- 2.1. Musikerziehung für die ganzheitliche Entwicklung des Menschen
 - 2.1.1. Einführung und Ziele
 - 2.1.2. Der prägende Wert der Musik
 - 2.1.3. Musik als Rückgrat des Lernens
 - 2.1.4. Musik für multikulturelle und interkulturelle Bildung
 - 2.1.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.1.6. Bibliografische Referenzen
- 2.2. Die Ganzheitlichkeit des Zuhörens
 - 2.2.1. Einführung und Ziele
 - 2.2.3. Die pädagogisch-musikalischen Methoden, die auf dem Zuhören basieren
 - 2.2.4. Zuhören als übergreifendes Element
 - 2.2.5. Musik hören und ihr interdisziplinärer Charakter
 - 2.2.6. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.2.7. Bibliografische Referenzen
- 2.3. Musikalische Darbietung und ihr interdisziplinärer Charakter
 - 2.3.1. Einführung und Ziele
 - 2.3.2. Die pädagogisch-musikalischen Methoden unter dem Gesichtspunkt der musikalischen Aufführung
 - 2.3.3. Gesangsunterricht und sein interdisziplinärer Charakter
 - 2.3.4. Instrumentalunterricht und seine Interdisziplinarität
 - 2.3.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.3.6. Bibliografische Referenzen
- 2.4. Bewegung und Tanz als interdisziplinäre Elemente
 - 2.4.1. Einführung und Ziele
 - 2.4.2. Die pädagogisch-musikalischen Methoden aus der Sicht der Bewegung und des Tanzes
 - 2.4.3. Tanz in der Bildung
 - 2.4.4. Tanz und sein interdisziplinärer Charakter
 - 2.4.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.4.6. Bibliografische Referenzen

- 2.5. Musikalische Kreativität und ihre Interdisziplinarität
 - 2.5.1. Einführung und Ziele
 - 2.5.2. Die pädagogisch-musikalische Methodik unter dem Gesichtspunkt der Kreativität
 - 2.5.3. Musikalisches Schaffen für die Entwicklung der Kreativität
 - 2.5.4. Musikalische Improvisation und ihre Interdisziplinarität
 - 2.5.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.5.6. Bibliografische Referenzen
- 2.6. Musikerziehung und ihre Beziehung zur Kompetenzentwicklung
 - 2.6.1. Einführung und Ziele
 - 2.6.2. Persönliche und pädagogische Kompetenzen in der Musikerziehung
 - 2.6.3. Musikalische Kompetenzen in der Bildung
 - 2.6.4. Schlüsselkompetenzen und ihre Integration in den Musikunterricht
 - 2.6.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.6.6. Bibliografische Referenzen
- 2.7. Musikerziehung und ihre Beziehung zu menschlichen Werten
 - 2.7.1. Einführung und Ziele
 - 2.7.2. Der Einsatz von Musik für Gleichberechtigung und Integration
 - 2.7.3. Der Einsatz von Musik für Kommunikation und Koexistenz
 - 2.7.4. Der Einsatz von Musik für Frieden, Gewaltlosigkeit und Konfliktlösung
 - 2.7.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.7.6. Bibliografische Referenzen
- 2.8. Musikerziehung und ihre Beziehung zur sozialen Eingliederung
 - 2.8.1. Einführung und Ziele
 - 2.8.2. Der Einsatz von Musik zur sozialen Integration
 - 2.8.3. Sozialpädagogische Musikprojekte: historische Beispiele
 - 2.8.4. Sozialpädagogische Musikprojekte: internationaler Überblick
 - 2.8.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.8.6. Bibliografische Referenzen

- 2.9. Musikerziehung und ihre Beziehung zur Therapie
 - 2.9.1. Einführung und Ziele
 - 2.9.2. Warum ist Musik therapeutisch?
 - 2.9.3. Rahmenbedingungen für die Anwendung der Musiktherapie
 - 2.9.4. Musikunterricht und Kinder mit besonderem pädagogischen Förderbedarf
 - 2.9.5. Im Sinne von Schlussfolgerungen
 - 2.9.6. Bibliografische Referenzen
- 2.10. Musiklehrkräfte
 - 2.10.1. Merkmale von Musiklehrkräften
 - 2.10.2. Musikalische Aktivitäten im Klassenzimmer der Vorschulerziehung

Modul 3. Informations- und Kommunikationstechnologien für die Musikerziehung

- 3.1. Anwendung von IKT im Musikunterricht
 - 3.1.1. Das Musikklassenzimmer und IKT
 - 3.1.2. Der Lehrplan für die Grundschule und IKT
 - 3.1.3. Infrastrukturen für die korrekte Anwendung von IKT
 - 3.1.4. Musik Technologie
 - 3.1.5. Die Integration von IKT in den Musikunterricht
- 3.2. Historischer Rahmen zwischen den Konzepten von Musik und Technologie
 - 3.2.1. Einführung
 - 3.2.2. Konkrete Musik
 - 3.2.3. Elektronische Musik
 - 3.2.4. Elektroakustische Musik
 - 3.2.5. Musik-Computing
 - 3.2.6. Akusmatische Musik
- 3.3. Der Ton
 - 3.3.1. Was ist Klang?
 - 3.3.2. Was sind die physikalischen Parameter des Klangs?
 - 3.3.3. Akustik
 - 3.3.4. Das Ohr
 - 3.3.5. Das Gehör

- 3.4. Audacity
 - 3.4.1. Was ist Audacity?
 - 3.4.2. Audacity Ressource
 - 3.4.3. Experimentelle Praktiken
- 3.5. Klang-Synthese
 - 3.5.1. Was ist Klangsynthese?
 - 3.5.2. Synthesizer
 - 3.5.3. Wichtigste Syntheseverfahren
- 3.6. MuseScore
 - 3.6.1. Was ist MuseScore?
 - 3.6.2. MuseScore Ressource
 - 3.6.3. Experimentelle Praktiken
- 3.7. Live Musik
 - 3.7.1. Was ist Live Musik?
 - 3.7.2. Elektronische Live-Musik
 - 3.7.3. Musik mit IKT in einer Gruppe
- 3.8. Klangliche Darstellung
 - 3.8.1. Historischer Rahmen
 - 3.8.2. Die verschiedenen Darstellungen von Klang
 - 3.8.3. Klang frei darstellen
- 3.9. Unterschiedliche Arten der Annäherung an den Klang
 - 3.9.1. Die Klanglandschaft
 - 3.9.2. Integration von Bewegung
 - 3.9.3. Schnittstellen
- 3.10. LenMus
 - 3.10.1. Was ist LenMus?
 - 3.10.2. LenMus Ressource
 - 3.10.3. Experimentelle Praktiken

Modul 4. Instrumental- und Gesangsunterricht

- 4.1. Annäherung an die Musikinstrumente
 - 4.1.1. Klangqualitäten
 - 4.1.2. Musikinstrumente: Einführung in die Organologie
 - 4.1.3. Instrumentale Gruppierungen
- 4.2. Kenntnisse über Gesang und Techniken der Stimmbildung
 - 4.2.1. Grundlegende Prinzipien des Singens
 - 4.2.2. Arten der Stimme beim Gesang
 - 4.2.3. Der Chor
- 4.3. Instrumentelle Praxis im Grundschulunterricht
 - 4.3.1. Pädagogische Ziele und methodische Aspekte des Instrumentalunterrichts
 - 4.3.2. Natürliche oder körperliche Instrumente
 - 4.3.3. Kleine Perkussionsinstrumente
 - 4.3.4. Rohrblattinstrumente
 - 4.3.5. Blockflöte
 - 4.3.6. Andere Instrumente
- 4.4. Workshop für Musikinstrumente
 - 4.4.1. Pädagogische Ziele
 - 4.4.2. Konstruktion von Instrumenten
- 4.5. Singen im Klassenzimmer und in Chorensembles
 - 4.5.1. Pädagogische Ziele des Gesangs
 - 4.5.2. Gesangsunterricht in der Grundschule
 - 4.5.3. Chorgruppierung
- 4.6. Instrumental- und Vokalensemble I
 - 4.6.1. Die Schaffung von Melodien
 - 4.6.2. Harmonisierung von Melodien
- 4.7. Instrumental- und Vokalensemble II
 - 4.7.1. Orchestrierung
 - 4.7.2. Der Dirigent

- 4.8. Instrumentale und vokale Improvisation
 - 4.8.1. Einführung in die musikalische Improvisation
 - 4.8.2. Erziehen zur Praxis der Improvisation
 - 4.8.3. Musikalischer Graphismus
 - 4.9. Klangkunst im Klassenzimmer
 - 4.9.1. Eine kurze Geschichte des Klangs als Kunstform
 - 4.9.2. Musikmethodik rund um Klangbewusstsein
 - 4.10. Die Erfahrung von Klangkunst im Klassenzimmer
 - 4.10.1. Aktuelle Beispiele für Bildung durch Klang
 - 4.10.2. Praktische Beispiele
- Modul 5. Grundlagen der Harmonielehre und musikalischen Analyse**
- 5.1. Die Elemente der musikalischen Sprache
 - 5.1.1. Ton in der Partitur
 - 5.1.2. Die Analyse der Musik
 - 5.2. Musik hören I
 - 5.2.1. Der Rhythmus
 - 5.2.2. Form und Struktur
 - 5.2.3. Zuhören im Klassenzimmer
 - 5.2.4. Zuhören außerhalb des Klassenzimmers
 - 5.3. Dur-Tonalität
 - 5.3.1. Grad der Skala
 - 5.3.2. Bildung von Dreiklangsakkorden und deren Umkehrungen
 - 5.3.3. Bildung von vierstimmigen Akkorden und deren Umkehrungen
 - 5.3.4. Dur-Tonalität in der Schulmusik
 - 5.3.5. Haupttonart in der Musik außerhalb des Klassenzimmers
 - 5.4. Moll-Tonalität
 - 5.4.1. Grad der Skala
 - 5.4.2. Bildung von Dreiklangsakkorden und deren Umkehrungen
 - 5.4.3. Bildung von vierstimmigen Akkorden und deren Umkehrungen
 - 5.4.4. Die Moll-Tonart in der Schulmusik
 - 5.4.5. Moll-Tonart in der Musik außerhalb des Klassenzimmers
 - 5.5. Musik hören II
 - 5.5.1. Melodien in Dur-Tonarten
 - 5.5.2. Melodien in Moll-Tonarten
 - 5.5.3. Melodien im Klassenzimmer anhören
 - 5.5.4. Hören von Melodien außerhalb des Klassenzimmers
 - 5.6. Tonale Analyse
 - 5.6.1. Akkord-Codes
 - 5.6.2. Die seltsamen Noten
 - 5.6.3. Kadenz in der Musik
 - 5.6.4. Harmonische Strukturen
 - 5.6.5. Die Form
 - 5.6.6. Tonalanalyse im Musikunterricht
 - 5.6.7. Tonalanalyse in der Musik außerhalb des Klassenzimmers
 - 5.7. Polyphonie
 - 5.7.1. Homophone Polyphonie
 - 5.7.2. Kontrapunktische Polyphonie
 - 5.7.3. Die Begleitung von Liedern
 - 5.7.4. Variationen in Begleitungen
 - 5.7.5. Transponierende Instrumente
 - 5.7.6. Transponieren in der Musik
 - 5.7.7. Instrumentierung im Klassenzimmer
 - 5.7.8. Musikalische Untermalung im Klassenzimmer
 - 5.8. Thema und Variationen
 - 5.8.1. Das Thema
 - 5.8.2. Rhythmische Variationen
 - 5.8.3. Melodie Variationen
 - 5.8.4. Harmonische Variationen
 - 5.8.5. Musikalische Variationen im Klassenzimmer
 - 5.9. Weltmusik
 - 5.9.1. Der Rhythmus
 - 5.9.2. Melody
 - 5.9.3. Die Harmonie
 - 5.9.4. Weltmusik im Klassenzimmer

- 5.10. Musik Kreation
 - 5.10.1. Der Rhythmus
 - 5.10.2. Die Melodie
 - 5.10.3. Die Harmonie
 - 5.10.4. Musikalisches Schaffen im Klassenzimmer

Modul 6. Bildung für Kunst und Schönheit

- 6.1. Wichtige Konzepte im Zusammenhang mit Ästhetik
 - 6.1.1. Was verstehen wir unter Ästhetik?
 - 6.1.2. Ästhetik als Disziplin
 - 6.1.3. Wahrnehmung und Ästhetik, zwei Welten treffen aufeinander
 - 6.1.4. Was macht die ästhetische Erfahrung aus?
 - 6.1.5. Begeistert sein
 - 6.1.6. Aufklärung über den schmalen Grat zwischen Schöpfung und Wahrnehmung
 - 6.1.7. Warum Ästhetik studieren?
 - 6.1.8. Hauptunterschiede zwischen Kunsterziehung und ästhetischer Erziehung
 - 6.1.9. Elemente und Kontexte, die Sie bei der Ästhetik berücksichtigen sollten
- 6.2. Ästhetische Erfahrung und ihr pädagogischer Wert
 - 6.2.1. Das Ergebnis der ästhetischen Einstellung
 - 6.2.3. Das ästhetische Objekt und seine Eigenschaften
 - 6.2.3. Erziehung zur ästhetischen Erfahrung
 - 6.2.4. Strategien für den Unterricht
- 6.3. Kulturerbe im Zusammenhang mit ästhetischer Bildung
 - 6.3.1. Kulturelles und künstlerisches Erbe und ästhetische Bildung
 - 6.3.2. Naturerbe und ästhetische Erziehung
 - 6.3.3. Einfluss der Familie und der Lehrkraft
- 6.4. Der Kanon der Schönheit und die Beziehung zur Kunst
 - 6.4.1. Wissen wir, was schön ist?
 - 6.4.2. Der Kanon der Schönheit und die Entwicklung dieses Kanons
 - 6.4.3. Jenseits der Schönheit: Schönheit in den Medien und Schönheit auf dem Laufsteg
 - 6.4.4. Die zentrale Rolle des Individuums im künstlerischen Schaffen und in der Wahrnehmung
 - 6.4.5. Kulturelle Bildung als Grundlage für eine humanistische Bildung
- 6.5. Den Wandel wahrnehmen lernen. Alles passiert
 - 6.5.1. Das unbegründete Erbe des Erhabenen
 - 6.5.2. Alternative ästhetische Kategorien
 - 6.5.3. Das Unästhetische
 - 6.5.4. Musikalisch-ästhetische Kategorien
- 6.6. Ästhetik aus Kunst, Wissenschaft und Technik
 - 6.6.1. Der Übergang vom biologischen zum technologischen Blick
 - 6.6.2. Die Erweiterung des menschlichen Blicks in der Technologie
 - 6.6.3. Cyber Leben
- 6.7. Ein Kunstwerk genießen
 - 6.7.1. Erfahrung als Modell
 - 6.7.2. Das Verständnis, dass kulturelle und künstlerische Bildung von größter Bedeutung ist
 - 6.7.3. Kunst als vollständige Hinwendung zum Humanismus
 - 6.7.4. Kunst als offenes Werk und ein Fenster zur Welt
 - 6.7.5. Autoren und repräsentative Werke
- 6.8. Zeitgenössische Kunstwerke für ein umfassendes ästhetisches Erlebnis
 - 6.8.1. Von der anthropozentrischen Vision zur relationalen Ästhetik
 - 6.8.2. Frühe Avantgarde
 - 6.8.3. Zweite Avantgarde
 - 6.8.4. Einrichtungen
- 6.9. Kinder als Betrachter und ästhetische Gestalter
 - 6.9.1. Die Ästhetik der Kinder in einer Gesellschaft des Spektakels
 - 6.9.2. Kindersendungen als Erzeuger ästhetischer Ideen
 - 6.9.3. Videospiele, Hyperrealität und der Sinn für Ästhetik
 - 6.9.4. Berühmt sein oder erscheinen
 - 6.9.5. Die Pose oder "Posieren"
 - 6.9.6. Vom Betrachter zum Schöpfer von Ästhetik durch Technologie

- 6.10. Ethik und Ästhetik
 - 6.10.1. Ethische Formen
 - 6.10.2. Nicht alles, was schön ist, ist auch gut. Sensibilität und ethisches Schaffen
 - 6.10.3. Lernen, über die Ästhetik hinauszuschauen, um die Ethik zu erkennen
 - 6.10.4. Rechtliche Grenzen und Meinungsfreiheit

Modul 7. Zeichnen für Kinder

- 7.1. Kunst für Kinder
 - 7.1.1. Wissenschaftliche und künstlerische Kenntnisse
 - 7.1.2. Die Bedeutung der verbalen Sprache und der visuellen Sprache
 - 7.1.3. Kunstwissenschaft und kulturelle Bildung
 - 7.1.4. Kunst für Kinder
- 7.2. Grammatik der Kunst und des Bildes
 - 7.2.1. Morphologische Elemente des Bildes
 - 7.2.2. Elemente der Komposition
 - 7.2.3. Bild: Konzepte und Theorien
- 7.3. Zeichnen als Sprache und als Prozess
 - 7.3.1. Was ist Zeichnen?
 - 7.3.2. Der Prozess des Zeichnens
 - 7.3.3. Ursprung und Geschichte der Zeichnung
 - 7.3.4. Instrumente, Materialien und Medien
 - 7.3.5. Die Bedeutung der Zeichnung
 - 7.3.6. Zeilen
 - 7.3.7. Struktur
 - 7.3.8. Anpassung
 - 7.3.9. Die empfindliche Linie, die eine Zeichnung verursacht
 - 7.3.10. Die grundlegende Bewertung
 - 7.3.11. Die endgültige Bewertung
- 7.4. Das Werk von Luquet
 - 7.4.1. Einführung
 - 7.4.2. Grundlegende und fundamentale Konzepte
 - 7.4.3. Luquets Realismus
 - 7.4.4. Luquets Entwicklungsstufen
- 7.5. Lowenfelds Arbeit
 - 7.5.1. Einführung
 - 7.5.2. Konzept und Ansatz für die Arbeit
 - 7.5.3. Lowenfelds evolutionäre Stufen
- 7.6. Phase des Kritzelns und Phase des Beginns der Figuration
 - 7.6.1. Einführung
 - 7.6.2. Kritzelphase (1-2-3)
 - 7.6.3. Doodling Phasen
 - 7.6.4. Unkontrolliertes und kontrolliertes Kritzeln
 - 7.6.5. Beginn der Figurationsphase (4-5-6)
 - 7.6.6. Menschliche Figur
 - 7.6.7. Variation der Themen
 - 7.6.8. Bewusstsein für Raum und Farbe
- 7.7. Schematisches Stadium und Stadium des Beginns des Realismus
 - 7.7.1. Einführung
 - 7.7.2. Schematisches Stadium (7-8-9)
 - 7.7.3. Menschliche Figur
 - 7.7.4. Verwendung von Farbe und Raum
 - 7.7.5. Phase des beginnenden Realismus (10-11-12)
 - 7.7.6. Menschliche Figur
 - 7.7.7. Farbe und Raum
- 7.8. Stufe des visuellen Realismus
 - 7.8.1. Einführung
 - 7.8.2. Phase des visuellen Realismus (12-13-14)
 - 7.8.3. Menschliche Figur
 - 7.8.4. Farbe und Raum
- 7.9. Verschiedene Bildmaterialien und Techniken
 - 7.9.1. Pastellfarben
 - 7.9.2. Aquarell
 - 7.9.3. Tempera
 - 7.9.4. Acrylfarben
 - 7.9.5. Ölfarben
 - 7.9.6. Die Collage

- 7.10. Illustrationen und Zeichnungen für Kinder
 - 7.10.1. Illustration eines Buches
 - 7.10.2. Genres der Illustration
 - 7.10.3. Illustration von Kindergeschichten
 - 7.10.4. In der Illustration verwendete Techniken

Modul 8. Workshops und Projekte zur künstlerischen Gestaltung

- 8.1. Künstlerischer Ausdruck bei Kindern
 - 8.1.1. Einführung
 - 8.1.2. Der Zweck der Schaffung von Kindern
 - 8.1.3. Ein unendliches Bedürfnis zu schaffen
 - 8.1.4. Dimensionen des kindlichen Schaffens: Kreativität, Phantasie, Vorstellungskraft, Fantasie, Ästhetik
- 8.2. Kreative Projekte mit dem Ziel der Lehre
 - 8.2.1. Ziel
 - 8.2.2. Arten von Projekten
 - 8.2.3. Der Übergang von der individuellen zur kollektiven Schöpfung
 - 8.2.4. Projekt zur künstlerischen Gestaltung: Merkmale
 - 8.2.5. Die Rolle der Lehrkraft bei der Umsetzung
- 8.3. Illustration
 - 8.3.1. Was ist Illustration?
 - 8.3.2. Ziele der Illustration
 - 8.3.3. Techniken und Themen zur Illustration
 - 8.3.4. Das Bilderbuch
 - 8.3.5. Erstellung eines Illustrationsprojekts
 - 8.3.6. Die Idee in die Praxis umsetzen
 - 8.3.7. Nur Worte und Illustrationen
 - 8.3.8. Die Phasen und Ressourcen unseres Projekts
 - 8.3.9. Bewertungen von Kinderbuchillustrationen
- 8.4. Malerei I
 - 8.4.1. Einführung
 - 8.4.2. Techniken und Themen für die Malerei
 - 8.4.3. Was ist ein bildnerisches Werk?
 - 8.4.4. Wie bewertet man die Malerei?
- 8.5. Malerei II
 - 8.5.1. Etappen der Malerei
 - 8.5.2. Erstellung eines Malprojekts
 - 8.5.3. Die Idee in die Praxis umsetzen
 - 8.5.4. Wählen Sie zwischen figurativ und abstrakt
 - 8.5.5. Die Phasen und Ressourcen unseres Projekts
- 8.6. Bildhauerei I
 - 8.6.1. Einführung
 - 8.6.2. Was ist Bildhauerei?
 - 8.6.3. Techniken und Themen für die Bildhauerei
- 8.7. Bildhauerei II
 - 8.7.1. Erstellung eines Skulpturenprojekts
 - 8.7.2. Die Idee in die Praxis umsetzen
 - 8.7.3. Auswahl der zu modellierenden Figur
 - 8.7.4. Die Phasen und Ressourcen unseres Projekts
 - 8.7.5. Wie bewerten Sie die Skulptur?
- 8.8. Fotografie
 - 8.8.1. Einführung
 - 8.8.2. Der Übergang zur Transdisziplinarität
 - 8.8.3. Künstlerische Projekte in der Kindheit
 - 8.8.4. Fotografie-Workshops von Natur bis Kultur
- 8.9. Szenografien
 - 8.9.1. Einführung
 - 8.9.2. Szenische Kunst als Inspiration behandelt
 - 8.9.3. Die Phasen des szenografischen Projekts
 - 8.9.4. Theater-Workshop
 - 8.9.5. Weitere Etappen zu entdecken
- 8.10. Ausstellung außerhalb des Klassenzimmers
 - 8.10.1. Einführung
 - 8.10.2. Expositionen im schulischen Umfeld
 - 8.10.3. Einbeziehung von Familien und der Bildungsgemeinschaft
 - 8.10.4. Phasen für die Erstellung einer Ausstellung
 - 8.10.5. Wie bewertet man das Ausstellungsprojekt?

Modul 9. Zeitgenössische Kunst: prägende Erfahrungen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers

- 9.1. Theoretische Grundlagen der zeitgenössischen Kunst
 - 9.1.1. Was ist zeitgemäß?
 - 9.1.2. Zeitgenössische Kunst in der Zeit
 - 9.1.3. Wie man zeitgenössische Kunst in der Kindheit vermitteln kann
- 9.2. Zeitgenössische Kunst von 1950 bis heute
 - 9.2.1. Merkmale der postmodernen zeitgenössischen Kunst
 - 9.2.2. Die wichtigsten zeitgenössischen Kunstbewegungen von 1950 bis 1980
 - 9.2.3. Zeitgenössische Kunst in der Bildung
 - 9.2.4. Die wichtigsten zeitgenössischen Kunstbewegungen: 1990- 2018
 - 9.2.5. Die Einstellung von Lehrkräften zur zeitgenössischen Kunst
- 9.3. Zentren für zeitgenössische Kunst und Veranstaltungen
 - 9.3.1. Museum und Zentrum für zeitgenössische Kunst
 - 9.3.2. Projekt Zeitgenössische Kunstzentren im Kindesalter
 - 9.3.3. Messen und Biennalen
- 9.4. Kunstinstallationen
 - 9.4.1. Was ist eine Kunstinstallation?
 - 9.4.2. Grundlegende Konzepte
 - 9.4.3. Was sind die Mittel und Materialien, die in einer Installation vorhanden sind?
 - 9.4.4. Die Bedeutung von Multidisziplinarität und Multimedia in Installationen
- 9.5. Arten von Kunstinstallationen
 - 9.5.1. Arten von Installationen
 - 9.5.2. Individuelle und kollektive Projekte
 - 9.5.3. Einrichtungen im Grundschulbereich
- 9.6. Künstlerische Interventionen
 - 9.6.1. Was ist eine künstlerische Intervention?
 - 9.6.2. Von der zeitgenössischen Kunst genutzte öffentliche Räume
 - 9.6.3. *Land Art*

- 9.7. Aktionskunst
 - 9.7.1. Was ist Aktionskunst?
 - 9.7.2. Wie entsteht sie?
 - 9.7.3. Wie viele Arten gibt es?
 - 9.7.4. Die wichtigsten Schlüssel, um Aktionskunst in den Grundschulunterricht zu bringen
- 9.8. Erfahrungen mit zeitgenössischer Kunst im Klassenzimmer
 - 9.8.1. Projekte für den Schulbereich
 - 9.8.2. Eigene Kreation von zeitgenössischer Kunst
 - 9.8.3. Phasen bei der Erstellung des Projekts
 - 9.8.4. Bewertung des Projekts
- 9.9. Erfahrungen mit zeitgenössischer Kunst im öffentlichen Raum
 - 9.9.1. Kunst in Reichweite für alle
 - 9.9.2. Wie man mit öffentlicher Kunst im Klassenzimmer arbeitet
 - 9.9.3. Ressourcen, Techniken und Materialien für die Gestaltung öffentlicher Kunst
 - 9.9.4. Projektentwurf
- 9.10. Erlebnisse mit zeitgenössischer Kunst in der Natur
 - 9.10.1. Kunst in der Natur
 - 9.10.2. Inspiration von *Land Art* für Kunst in der Natur im Klassenzimmer
 - 9.10.3. *Land Art* schaffen
 - 9.10.4. Bewertung des *Land Art* Projekts

Modul 10. Kunsterziehung und die digitale Welt

- 10.1. Digitale Kompetenz und Bildungspädagogik
 - 10.1.1. Kunst durchbricht das digitale Zeitalter
 - 10.1.2. E-Learning und künstlerische Kompetenz
 - 10.1.3. B-Learning und künstlerische Kompetenz
 - 10.1.4. M-Learning und künstlerische Kompetenz
 - 10.1.5. U-Learning und künstlerische Kompetenz

- 10.2. Bildung durch Technologien
 - 10.2.1. Die neue und aufregende Bildung
 - 10.2.2. Mit und in den Medien aufklären
 - 10.2.3. Online- und Offline-Erfahrungen ansprechen
 - 10.2.4. Statische und dynamische Geräte
 - 10.2.5. Virtuelle Realität versus Augmented Reality
- 10.3. Digitale Offline-Ressourcen: Bilder und Videos
 - 10.3.1. Bearbeiten eines Bildes mit Offline-Programmen
 - 10.3.2. GIMP kennenlernen, mit GIMP arbeiten
 - 10.3.3. KITRA kennen, mit KITRA arbeiten
 - 10.3.4. Audiovisuelle Kreation: Phasen und Prozesse
 - 10.3.5. Bearbeiten eines Videos mit Offline-Programmen
 - 10.3.6. Shotcut kennen, mit Shotcut arbeiten
 - 10.3.7. Bild- und Videothemen für den Grundschulunterricht
- 10.4. Digitale Anwendungen
 - 10.4.1. *Apps*: Typen
 - 10.4.2. *App*-bezogene Didaktik
 - 10.4.3. *Apps* und Kunst
 - 10.4.4. BLOOMs Taxonomie für das digitale Zeitalter
- 10.5. Gestaltung von virtuellen Umgebungen
 - 10.5.1. Was sind VLEs?
 - 10.5.2. Über kollaborative Wände sprechen
 - 10.5.3. Digitale Werkzeuge
 - 10.5.4. Persönliche Online-Räume: mein Symboloo
- 10.6. *Apps* zum Zeichnen, Malen und Modellieren
 - 10.6.1. *Fingers Paintings* und *Pencil*
 - 10.6.2. Wir zeichnen digital
 - 10.6.3. Wir malen digital
 - 10.6.4. Wir modellieren digital
- 10.7. Digitale Animations-*Apps*
 - 10.7.1. Was ist digitale Animation?
 - 10.7.2. Einige Animationsprogramme für den Grundschulunterricht
 - 10.7.3. Digitale Thaumatrope und digitale Folioskope erstellen
- 10.8. *Apps* zum Erstellen künstlerischer GIFs
 - 10.8.1. Was ist GIF?
 - 10.8.2. Wie viele Arten von GIFs gibt es?
 - 10.8.3. Prozesse zur GIF-Erstellung
 - 10.8.4. *Apps* für die Erstellung von GIFs
 - 10.8.5. Die Erstellung von GIFs aus verschiedenen Inhalten
- 10.9. *Apps* für die Erstellung von Mixed Reality und QR-Codes
 - 10.9.1. Einstieg in Augmented Reality und Virtual Reality
 - 10.9.2. QR-Codes und ihre Nützlichkeit heute
 - 10.9.3. QR-Anwendungen in der Kunsterziehung
- 10.10. *Apps* für virtuelle Museumsbesuche
 - 10.10.1. *Apps* und Museen
 - 10.10.2. Wir setzen virtuelle Museumsbesuche in die Praxis um
 - 10.10.3. Erstellen von perspektivischen Aktivitäten mit Kunst und dieser Art von *Apps*



Dieses Programm ist der Schlüssel zu Ihrer Karriere, verpassen Sie die Gelegenheit nicht"

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

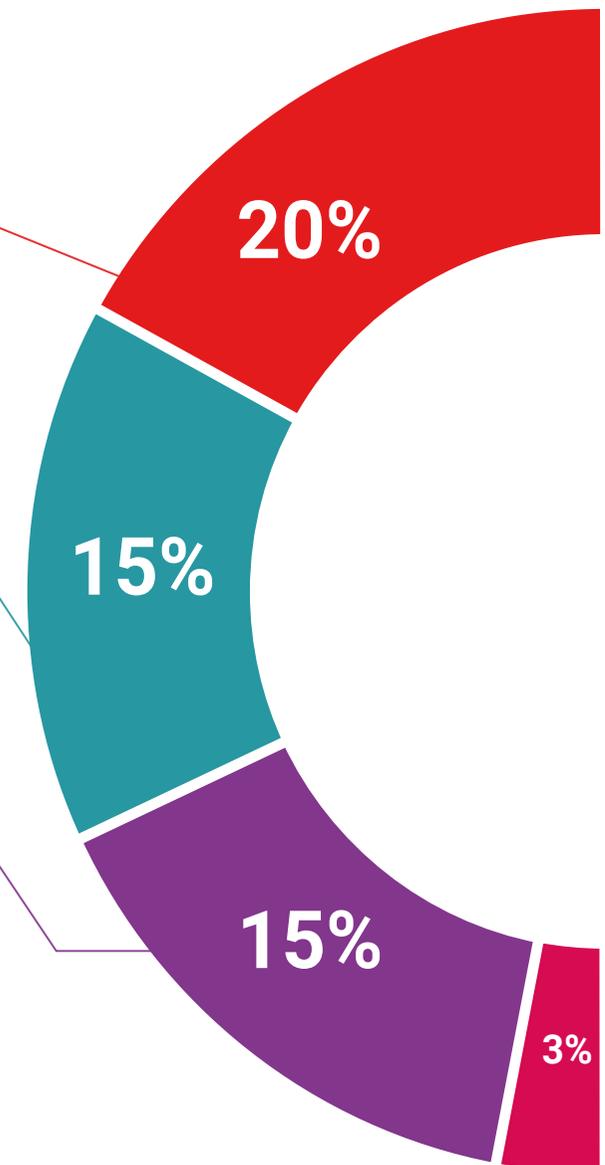
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

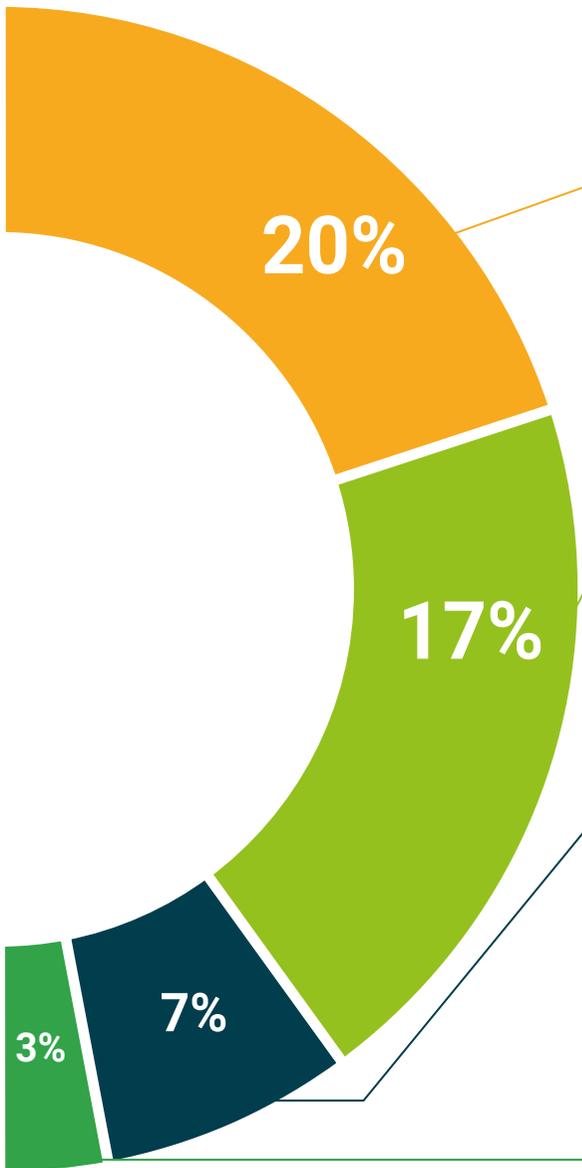
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



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 Privater Masterstudiengang in Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule 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"*

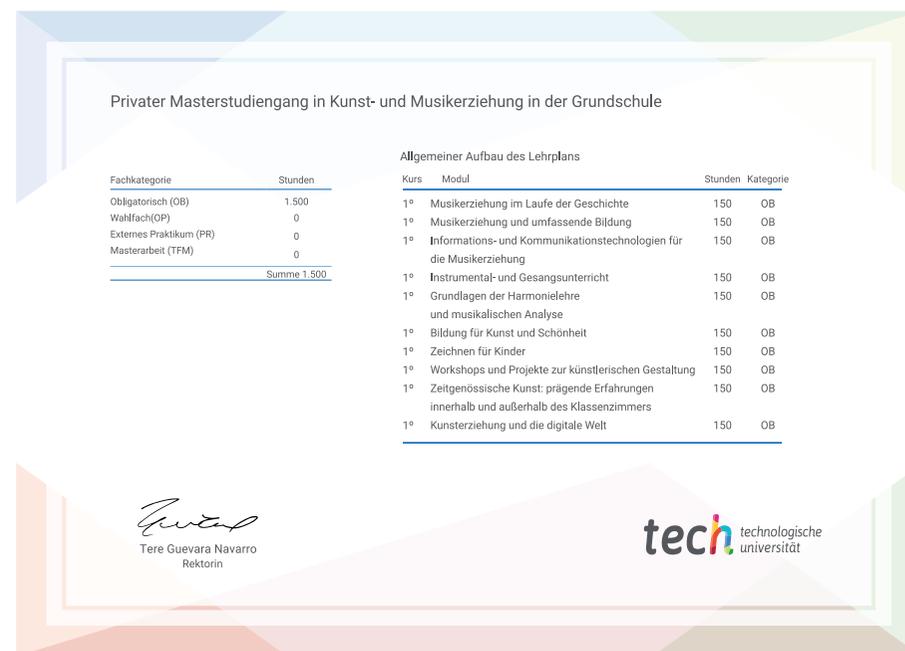
Dieser **Privater Masterstudiengang in Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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 Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule**

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

tech technologische
universität

Privater
Masterstudiengang
Kunst- und Musikerziehung
in der Grundschule

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

Privater Masterstudiengang Kunst- und Musikerziehung in der Grundschule

