

Universitätsexperte

Programmierung für Spielerisches Lernen





tech technologische
universität

Universitätsexperte

Programmierung für Spielerisches Lernen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-programmierung-spielerisches-lernen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die unaufhörliche technologische Entwicklung und die immer notwendiger werdende Nutzung verschiedener digitaler Werkzeuge hat eine neue Nachfrage im Bildungsbereich geschaffen: die Vermittlung von Computerlösungen, die es den Studenten ermöglichen, den Umgang mit Algorithmen und den wichtigsten Programmier-Techniken durch Spiele zu erlernen. So werden innovative Neuropädagogik und multiple Intelligenzen gefördert, die auf kreativen und kompetenten Methoden für verschiedene Altersstufen basieren. Lehrkräfte, die sich für diesen Bereich interessieren, können sich auf das von TECH entwickelte Programm verlassen, das eine 100%ige Online-Spezialisierung in diesem Bereich ermöglicht. Es handelt sich um eine akademische Erfahrung, bei der sie die Grundlagen der Technologie in der Bildung kennenlernen und ihre Fähigkeiten in Scratch, der am weitesten verbreiteten Computersprache in Grundschulen, anwenden können.





“

Möchten Sie spielerisch programmieren lernen? TECH gibt Ihnen mit diesem 100% Online-Universitätsexperten die nötigen Hilfsmittel für alle Stufen der Grundschule an die Hand“

Die Zukunft des Arbeitsmarktes ist ungewiss, aber wenn eines sicher ist, dann ist es, dass neue Technologien und IT-Entwicklungen in allen Bereichen der Gesellschaft präsent sein werden. Aus diesem Grund setzen immer mehr Bildungssysteme auf die Einbeziehung des Programmierens in die verschiedenen Bildungsstufen, von der Vorschule bis zum Abitur, um bei den Studenten Fähigkeiten wie das Lösen von Problemen zu fördern, ihre logischen Fähigkeiten zu verbessern, ihr Abstraktionsvermögen zu steigern und ihre Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit zu verbessern. Es gibt Tausende von Projekten, die gezeigt haben, dass Kinder durch den Einsatz von Werkzeugen wie Scratch Spaß am Lernen haben und gleichzeitig ihre kognitiven Fähigkeiten auf eine praktische, einfache und elementare Weise entwickeln.

Aus diesem Grund und angesichts der aktuellen Nachfrage im akademischen Bereich nach Fachkräften, die das Programmieren von 0 bis 12 Jahren beherrschen, haben TECH und ihr Team, das mit Bildung und Technologie auskennt, ein komplettes, modernes und umfassendes Programm entwickelt, das es ermöglicht, in nur 6 Monaten 100%iger Online-Erfahrung eine Spezialisierung in diesem Bereich zu erwerben. Dabei handelt es sich um einen multidisziplinären und innovativen Universitätsexperten, der sich mit den Grundlagen und der Entwicklung digitaler Hilfsmittel für die Lehre befasst und sich dabei auf die Förderung multipler Intelligenzen durch deren Einsatz konzentriert. Die Studenten werden dann die Möglichkeit haben, sich eingehend mit der Vermittlung von Computersprachen zu befassen, die für den Vorschul- und Grundschulbereich geeignet sind, und sich abschließend ausführlich mit der Software Scratch zu befassen, von den Grundlagen bis zum Entwurf kompletter Programmierblöcke.

Um dies zu erreichen, stehen 510 Stunden bestes theoretisches, praktisches und zusätzliches Material zur Verfügung, das von Beginn des Kurses an auf dem hochmodernen virtuellen Campus verfügbar ist, auf den von jedem Gerät mit Internetanschluss aus zugegriffen werden kann. TECH ist bestrebt, flexible und umfassende akademische Erfahrungen zu bieten. Aus diesem Grund bietet sie ihren Studenten die Möglichkeit, ihren akademischen Kalender selbst zu gestalten, ohne eingeschränkte Stundenpläne. So wird sichergestellt, dass sie ohne Stress und mit der Sicherheit, von einer der weltweit größten digitalen Universitäten unterstützt zu werden, das Beste aus sich herausholen können.

Dieser **Universitätsexperte in Programmierung für Spielerisches Lernen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Bildung und Innovation vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



Eine multidisziplinäre und innovative akademische Erfahrung, die die neuesten Informationen im Zusammenhang mit der Technologie für das heutige Bildungsumfeld zusammenbringt“

“

Mit diesem Programm werden Sie fähig sein, Ihren Schülern die Entwicklung von Programmierblöcken unterschiedlicher Komplexität mit Hilfe der anspruchsvollsten und innovativsten Techniken beizubringen“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Das beste Programm auf dem aktuellen akademischen Markt, das sich mit den effektivsten Lehrmitteln beschäftigt, um das Programmieren im Klassenzimmer auf effektive und dynamische Weise einzuführen.

Wenn Sie auf der Suche nach einem Programm sind, mit dem Sie Scratch und seine Werkzeuge beherrschen, ist dieser Universitätsexperte genau das Richtige für Sie.



02 Ziele

TECH engagiert sich immer für die Innovation in der Bildung und bietet daher Programme wie dieses an, dessen Ziel es ist, Lehrkräften die nötigen Informationen zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, ihre Lehrtätigkeit auf der Grundlage der avantgardistischsten pädagogischen und didaktischen Lehrstrategien zu aktualisieren. Auf diese Weise können sie gemeinsam mit ihren Schülern Programmierkenntnisse erwerben, indem sie hochmoderne Tools wie Scratch verwenden, die ein effektives und dynamisches Lernen durch Spielen fördern.





“

Wenn eines Ihrer Ziele darin besteht, die wichtigsten Plattformen für das Programmierenlernen vom Kindergarten bis zur sechsten Klasse im Detail kennen zu lernen, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie“



Allgemeine Ziele

- ♦ Sensibilisieren der Lehrkräfte für die Bedeutung eines Wandels in der Bildung, der durch die neuen Generationen motiviert wird
- ♦ Erlernen von neuen Lernmodellen und der Anwendung der Programmierung, um Studenten für technische Berufe zu motivieren
- ♦ Vermitteln von Beziehungsfertigkeiten und -fähigkeiten für die neuen Klassenzimmer der Zukunft

“

Ein Programm, das es Ihnen ermöglicht, Motivation, Kreativität und Innovation durch Programmieren im Klassenzimmer zu verbessern“





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- ♦ Sensibilisieren der Lehrkräfte für die neuen Bildungstrends und Erlernen der Rolle, die sie in der Bildung spielen werden
- ♦ Vermitteln von Kenntnissen über neue Informations- und Kommunikationstechnologien
- ♦ Vorbereiten von Lehrkräften auf die Förderung pädagogischer Veränderungen im Unterricht, um ein Umfeld zu schaffen, das die Leistungen der Studenten verbessert
- ♦ Einführen von Bildungstheorien in Bezug auf pädagogische Robotik
- ♦ Verstehen der Gesetze der Robotik

Modul 2. Programmierung für spielerisches Lernen

- ♦ Verstehen der Bedeutung von Freier Software in der Bildung und wie sie eingesetzt werden kann
- ♦ Erlernen des Umgangs mit Arduino-Software und anderen Online-Anwendungen
- ♦ Lernen, Herausforderungen für die Anwendung im Klassenzimmer zu bewältigen
- ♦ Entdecken der verschiedenen internationalen Wettbewerbe zur Förderung der Teilnahme und des Lernens der Studenten

Modul 3. Die am weitesten verbreitete Sprache im Grundschulunterricht: Scratch

- ♦ Arbeiten mit Software zur Einführung von Studenten in die Programmierung
- ♦ Lernen, Inhalte mit Robotik zu verbinden
- ♦ Erlernen der Entwicklung von Robotikaktivitäten in der Grundschule
- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Teamarbeit bei Lehrkräften

03

Kursleitung

TECH priorisiert stets die Gestaltung von Lehrkräften auf höchstem Niveau, die sich nicht nur an den Lehrplänen der Kandidaten orientieren, sondern auch an ihrer Eignung, Studenten, die diese Art von Studiengängen belegen, zu unterstützen. Es ist wichtig, über ein Dozententeam zu verfügen, das in diesem Fall auf Bildungstechnologie spezialisiert ist, aber es ist auch wichtig, dass es sich durch eine lobenswerte menschliche Qualität auszeichnet, die sich in der Gestaltung des besten akademischen Materials und in einer effektiven Begleitung während der 6 Monate, in denen dieser Studiengang entwickelt wird, zeigt.





“

Wenn Sie während des Studiums Fragen haben, steht Ihnen der Lehrkörper über das direkte Kommunikationsmittel, das Sie auf dem virtuellen Campus finden, zur Verfügung“

Leitung



Fr. Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Lehrerin und Expertin für Bildungstechnologie
- ♦ Verantwortlich für den Bereich der pädagogischen Robotik und der Programmierung im Vor- und Grundschulbereich der Robotuxc Academy
- ♦ Zertifiziert in der Methodik Lego Education©
- ♦ Hochschulabschluss in Pädagogik der frühen Kindheit an der Universität CEU Cardenal Herrera
- ♦ Zertifizierter Bildungscoach der Handelskammer von Alicante
- ♦ Trainerin für Emotionale Intelligenz im Klassenzimmer
- ♦ Lehrerausbildung in Neurowissenschaften
- ♦ Expertin für Neurolinguistisches Programmieren, zertifiziert von Richard Bandler
- ♦ Zertifiziert in Musikpädagogik als Therapie

Professoren

Hr. Coccaro Querada, Alejandro

- ♦ Leiter der Abteilung Robotik, Design und 3D-Druck für die Grundschule und Sekundarstufe an der Robotuxc Academy
- ♦ Spezialist für pädagogische Robotik
- ♦ Experte für Bildungsrobotik, Design und 3D-Druck
- ♦ Zertifiziert in der Methodik Lego Education©
- ♦ Spezialist für nationale Robotikwettbewerbe an der Robotuxc Academy

Fr. Gambín Pallarés, María del Carmen

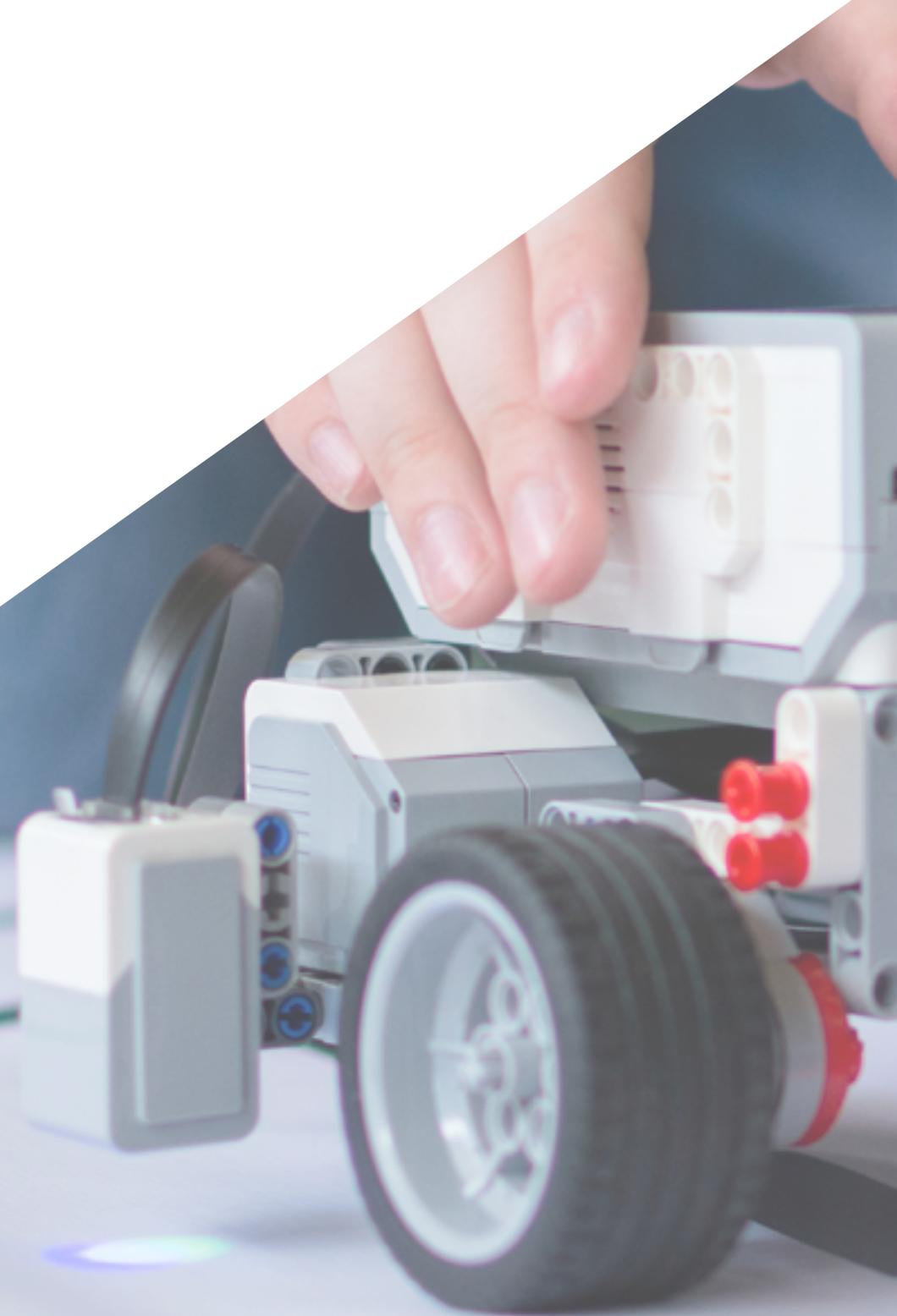
- ♦ Sozialarbeiterin und systemische Familientherapeutin
- ♦ Gründerin und Leiterin von *Educa Diferente. Disciplina Positiva Alicante*
- ♦ Erzieherin von Familien und Dozenten
- ♦ Moderatorin der Methodik *Lego Serious Play*
- ♦ Dozentin für Coaching-Ausbildung für Fachkräfte



04

Struktur und Inhalt

Mehrere führende akademische und pädagogische Gremien haben festgestellt, dass die *Relearning*-Methodik die beste Lernstrategie für den Online-Unterricht ist. Aus diesem Grund ist TECH führend bei ihrer Verwendung und passt alle ihre Qualifikationen an die entsprechenden Spezifikationen an. Auf diese Weise erweitert der Student durch die Wiederholung von Konzepten während des gesamten Lehrplans sein Wissen auf natürliche und progressive Weise, ohne zusätzliche Stunden in das Auswendiglernen investieren zu müssen. Darüber hinaus verleiht die Verwendung von zusätzlichem Material als didaktische Ergänzung der akademischen Erfahrung mehr Dynamik und begünstigt die Dauerhaftigkeit der Informationen über einen längeren Zeitraum hinweg.





“

*Die Lehrkräfte haben Fallstudien ausgewählt, damit Sie Ihre
Lehrfähigkeiten verbessern können, indem Sie sie lösen“*

Modul 1. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- 1.1. Anpassung an Horizont 2020
 - 1.1.1. Frühe Entwicklungen im Bereich IKT und Beteiligung der Lehrkräfte
 - 1.1.2. Entwicklungen im europäischen Plan Horizont 2020
 - 1.1.3. UNESCO: IKT-Kompetenz für Lehrkräfte
 - 1.1.4. Die Lehrkraft als Coach
- 1.2. Pädagogische Grundlagen der pädagogischen Robotik
 - 1.2.1. MIT, ein bahnbrechendes Zentrum für Innovation
 - 1.2.2. Jean Piaget, der Wegbereiter des Konstruktivismus.
 - 1.2.3. Seymour Papert - Transformator der technischen Bildung
 - 1.2.4. George Siemens' Konnektivismus
- 1.3. Regulierung eines technologisch-rechtlichen Umfelds
 - 1.3.1. Europäischer Bericht ethische Vereinbarung über angewandte Robotik
- 1.4. Die Bedeutung der curricularen Implementierung von Robotik und Technologie
 - 1.4.1. Pädagogische Kompetenzen
 - 1.4.1.1. Was ist eine Kompetenz?
 - 1.4.1.2. Was ist eine Bildungskompetenz?
 - 1.4.1.3. Grundlegende Kompetenzen in der Bildung
 - 1.4.1.4. Anwendung von pädagogischer Robotik für Bildungskompetenzen
 - 1.4.2. STEAM. Neues Lernmodell. Innovative Bildung zur Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft
 - 1.4.3. Technologische Klassenzimmermodelle
 - 1.4.4. Einbeziehung von Kreativität und Innovation in das Lehrplanmodell
 - 1.4.5. Das Klassenzimmer als *Makerspace*
 - 1.4.6. Kritisches Denken
- 1.5. Eine andere Art des Unterrichts
 - 1.5.1. Warum ist es notwendig, im Bildungswesen innovativ zu sein?
 - 1.5.2. Neuroedukation; Emotionen als Erfolg in der Erziehung
 - 1.5.2.1. Ein bisschen Neurowissenschaft, um zu verstehen, wie wir das Lernen bei Kindern fördern?
- 1.5.3. Die 10 Schlüssel, um Ihr Klassenzimmer gamifizieren zu können
- 1.5.4. Pädagogische Robotik; die Star-Methodik des digitalen Zeitalters
- 1.5.5. Vorteile der Robotik in der Bildung
- 1.5.6. 3D-Design in Verbindung mit 3D-Druck und seine Auswirkungen auf die Bildung
- 1.5.7. *Flipped Classroom & Flipped Learning*
- 1.6. Gardner und Multiple Intelligenzen
 - 1.6.1. Die 8 Arten der Intelligenz
 - 1.6.1.1. Logisch-mathematische Intelligenz
 - 1.6.1.2. Linguistische Intelligenz
 - 1.6.1.3. Räumliche Intelligenz
 - 1.6.1.4. Musikalische Intelligenz
 - 1.6.1.5. Körperliche und kinästhetische Intelligenz
 - 1.6.1.6. Intrapersonelle Intelligenz
 - 1.6.1.7. Interpersonelle Intelligenz
 - 1.6.1.8. Naturalistische Intelligenz
 - 1.6.2. Die 6 Tipps zur Anwendung der verschiedenen Intelligenzen
- 1.7. Wissen Analysetools
 - 1.7.1. Anwendung von *Big Data* im Bildungswesen

Modul 2. Programmierung für spielerisches Lernen

- 2.1. Die Zukunft der Bildung liegt in der Lehre des Programmierens
 - 2.1.1. Die Ursprünge der Programmierung für Kinder: die LOGO-Sprache
 - 2.1.2. Die Auswirkungen des Programmierenlernens im Klassenzimmer
 - 2.1.3. Kleine Schöpfer ohne Angst vor Fehlern
- 2.2. Lehrmittel zur Einführung des Programmierens im Klassenzimmer
 - 2.2.1. Wo sollen wir mit dem Programmieren anfangen?
 - 2.2.2. Wie kann ich es im Unterricht einführen?
- 2.3. Welche Programmierertools können wir finden?
 - 2.3.1. Plattform zum Programmieren lernen vom Kindergarten an. Code.org
 - 2.3.2. Programmierung von 3D-Videospielen. Kodu Game Lab
 - 2.3.3. Lernen mit JavaScript, C+, Python in der Sekundarstufe zu programmieren Code Combat
 - 2.3.4. Andere Alternativen für die Programmierung in der Schule

Modul 3. Die am weitesten verbreitete Sprache in den Klassenzimmern der Grundschulen: Scratch

- 3.1. Einführung in Scratch
 - 3.1.1. Was ist Scratch?
 - 3.1.2. Freies Wissen
 - 3.1.3. Verwendung von Scratch für den Unterricht
- 3.2. Kennen der Scratch-Umgebung
 - 3.2.1. Szenario
 - 3.2.2. Bearbeiten von Objekten und Szenarien
 - 3.2.3. Menüleiste und Werkzeuge
 - 3.2.4. Umschalten auf Bearbeitung von Kostümen und Sounds
 - 3.2.5. Projekte ansehen und teilen
 - 3.2.6. Bearbeitung von Programmen nach Blöcken
 - 3.2.7. Hilfe
 - 3.2.8. Rucksack

- 3.3. Entwicklung von Programmierblöcken
 - 3.3.1. Je nach Form
 - 3.3.2. Je nach Farbe
 - 3.3.2.1. Bewegungsblöcke (marineblau)
 - 3.3.2.2. Erscheinungsbild Blöcke (lila)
 - 3.3.2.3. Tonblöcke (rosa)
 - 3.3.2.4. Bleistiftblöcke (grün)
 - 3.3.2.5. Datenblöcke (orange)
 - 3.3.2.6. Ereignisblöcke (Braun)
 - 3.3.2.7. Kontrollblöcke (ocker)
 - 3.3.2.8. Sensorblöcke (hellblau)
 - 3.3.2.9. Bedienerblöcke (hellgrün)
 - 3.3.2.10. Weitere Blöcke (violett und dunkelgrau)
- 3.4. Blöcke stapeln. Praktischer Teil
- 3.5. Scratch-Community für Studenten
- 3.6. ScratchEd. *Learn, Share und Connect*. Gemeinschaft für Lehrkräfte



Das beste akademische Programm, um Ihr Klassenzimmer spielerisch zu gestalten und Ihren Unterricht durch den Einsatz der modernsten und ausgefeiltesten Programmierertechnologie für die Bildung zu einer beispielhaften Praxis im Umfeld der Schule 2.0 zu machen“

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 hinter sich lässt 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 eine Fachkraft 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 Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen 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 etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, 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 Methodology

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 Pädagoge 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 fortgebildet. 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 spezialisierten Lehrkräften, 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



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 höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Programmierung für Spielerisches Lernen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätsexperte in Programmierung für Spielerisches Lernen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH**

Technologischen Universität.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Programmierung für Spielerisches Lernen**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Programmierung für
Spielerisches Lernen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Programmierung für Spielerisches Lernen

