

Blended-Learning-Masterstudiengang Digital Teaching and Learning



Blended-Learning-Masterstudiengang

Digital Teaching and Learning

Modalität: Blended Learning (Online + Praktikum)

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Global University

Kreditpunkte: 60 + 4 ECTS

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

Index

01

Präsentation des Programms

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 8

03

Lehrplan

Seite 12

04

Lehrziele

Seite 22

05

Praktikum

Seite 28

06

Praktikumszentren

Seite 34

07

Karrieremöglichkeiten

Seite 38

08

Studienmethodik

Seite 44

09

Lehrkörper

Seite 54

10

Qualifizierung

Seite 62

01

Präsentation des Programms

Die Digitalisierung im Bildungsbereich hat die Lehrmethoden in den letzten Jahren weltweit verändert. So haben beispielsweise Online-Lernplattformen den Zugang zu Lehrmitteln in Krisensituationen wie der COVID-19-Pandemie erleichtert. Die rasche Einführung von Informations- und Kommunikationstechnologien hat jedoch zu erheblichen Herausforderungen für Fachleute geführt, wie z. B. der digitalen Kluft oder der Notwendigkeit, digitale Kompetenzen kontinuierlich zu entwickeln, um diese Instrumente optimal nutzen zu können. Um Experten bei der Überwindung dieser Hindernisse zu unterstützen, führt TECH einen innovativen Hochschulabschluss ein, der sich auf die neuesten Entwicklungen im Bereich *Digital Teaching and Learning* konzentriert.



“

Mit diesem Blended-Learning-Masterstudiengang werden Sie die digitale Transformation jeder Bildungseinrichtung leiten und die innovativsten aktiven Methoden beherrschen, um dynamisches Lernen zu fördern“

Einer neuen Studie der Vereinten Nationen zufolge ist das Engagement der Studenten ein entscheidender Faktor sowohl für den akademischen Erfolg als auch für die Beibehaltung des Wissens. Vor diesem Hintergrund entwickelt sich der Einsatz aktiver Methoden wie Gamification zu einer innovativen Strategie, um die Motivation und Beteiligung der Nutzer im Klassenzimmer zu steigern. Daher müssen Fachleute die modernsten Techniken in ihre Praxis integrieren, um die akademischen Erfahrungen an die Bedürfnisse des Einzelnen anzupassen und Dynamiken zu planen, die zur Entwicklung transversaler Kompetenzen wie kritisches Denken, Zusammenarbeit oder Anpassungsfähigkeit beitragen.

In diesem Zusammenhang bietet TECH einen einzigartigen Blended-Learning-Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning an. Der von führenden Experten auf diesem Gebiet entwickelte Lehrplan wird sich mit Themen befassen, die von der Entwicklung von Lernprozessen über den Einsatz der wichtigsten Informations- und Kommunikationstechnologien bis hin zum Einsatz modernster aktiver Methoden wie dem Modell des *Flipped Classroom* reichen. Dadurch werden die Studenten fortgeschrittene Fähigkeiten sowohl für die Gestaltung als auch für die Verwaltung innovativer digitaler Lernumgebungen erwerben. Gleichzeitig werden Fachleute verschiedene technologische Instrumente in akademischen Einrichtungen einführen, um die Interaktion und das Engagement der Menschen zu verbessern. Auf diese Weise werden die Experten hochqualifiziert sein, um digitale Transformationsprozesse zu leiten und dynamischere und integrativere Bildungserfahrungen zu fördern.

Nach Abschluss der theoretischen und vollständig online durchgeführten Phase dieses Hochschulstudiums absolvieren die Absolventen ein Praktikum in einer renommierten Einrichtung. Dabei werden sie in ein multidisziplinäres Team aus Experten im Bereich *Digital Teaching and Learning* integriert. So können sie an realen Projekten teilnehmen und zur Entwicklung innovativer digitaler Bildungsinitiativen beitragen. Darüber hinaus wird ein renommierter internationaler Gastdirektor zehn anspruchsvolle *Masterclasses* anbieten.

Dieser **Blended-Learning-Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning** enthält das vollständigste und aktuellste Bildungsprogramm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 100 Fallstudien, die von Fachleuten aus dem Bereich Digital Teaching and Learning vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit einer Internetverbindung
- ♦ Außerdem haben Sie die Möglichkeit, ein Praktikum in einem der besten Unternehmen der Welt zu absolvieren



Ein renommierter internationaler Gastdirektor wird zehn exklusive Masterclasses zu den neuesten Trends im Bereich Digital Teaching and Learning geben“

“

Sie werden einen dreiwöchigen intensiven Aufenthalt in einer renommierten Einrichtung absolvieren, wo Sie unter der Anleitung von Fachexperten an verschiedenen Projekten im Bereich Digital Teaching and Learning teilnehmen werden“

Dieser Masterstudiengang mit professionalisierender Ausrichtung und Blended-Learning-Modalität zielt auf die Aktualisierung von Fachleuten für *Digital Teaching and Learning* ab, die in akademischen Einrichtungen tätig sind und ein hohes Qualifikationsniveau benötigen. Die Inhalte basieren auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen und sind didaktisch darauf ausgerichtet, theoretisches Wissen in die gängige Praxis zu integrieren. Die theoretisch-praktischen Elemente erleichtern die Aktualisierung des Wissens und ermöglichen die Entscheidungsfindung im Bildungsbereich.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit modernster Bildungstechnologie erstellt wurden, wird den Fachleuten des *Digital Teaching and Learning* ein situatives und kontextbezogenes Lernen ermöglicht, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernen ermöglicht, das auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist. Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Kurses auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie werden digitale Ressourcen wie Lehrvideos in den Lehrplan integrieren, um den Lernprozess erheblich zu bereichern.

Sie werden fortgeschrittene Kompetenzen im Umgang mit Lernmanagementsystemen erwerben und Routineaufgaben wie die Erstellung von Leistungsberichten automatisieren.



02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die größte digitale Universität der Welt. Mit einem beeindruckenden Katalog von über 14.000 Hochschulprogrammen, die in 11 Sprachen angeboten werden, ist sie mit einer Vermittlungsquote von 99% führend im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit. Darüber hinaus verfügt sie über einen beeindruckenden Lehrkörper mit mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalem Prestige.



“

Studieren Sie an der größten digitalen Universität der Welt und sichern Sie sich Ihren beruflichen Erfolg. Die Zukunft beginnt bei TECH“

Die beste Online-Universität der Welt laut FORBES

Das renommierte, auf Wirtschaft und Finanzen spezialisierte Magazin Forbes hat TECH als „beste Online-Universität der Welt“ ausgezeichnet. Dies wurde kürzlich in einem Artikel in der digitalen Ausgabe des Magazins festgestellt, in dem die Erfolgsgeschichte dieser Einrichtung „dank ihres akademischen Angebots, der Auswahl ihrer Lehrkräfte und einer innovativen Lernmethode, die auf die Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft abzielt“, hervorgehoben wird.

Forbes

Die beste
Online-Universität
der Welt

Der
umfassendste
Lehrplan

Die umfassendsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft

TECH bietet die vollständigsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft an, mit Lehrplänen, die grundlegende Konzepte und gleichzeitig die wichtigsten wissenschaftlichen Fortschritte in ihren spezifischen wissenschaftlichen Bereichen abdecken. Darüber hinaus werden diese Programme ständig aktualisiert, um den Studenten die akademische Avantgarde und die gefragtesten beruflichen Kompetenzen zu garantieren. Auf diese Weise verschaffen die Abschlüsse der Universität ihren Absolventen einen bedeutenden Vorteil, um ihre Karriere erfolgreich voranzutreiben.

Die besten internationalen Top-Lehrkräfte

Der Lehrkörper der TECH besteht aus mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalen Ansehen. Professoren, Forscher und Führungskräfte multinationaler Unternehmen, darunter Isaiah Covington, Leistungstrainer der Boston Celtics, Magda Romanska, leitende Forscherin am Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, Vorsitzender der Abteilung für translationale Molekularpathologie am MD Anderson Cancer Center, und D.W. Pine, Kreativdirektor des TIME Magazine, um nur einige zu nennen.

Internationale
TOP-Lehrkräfte

Die effektivste
Methodik

Eine einzigartige Lernmethode

TECH ist die erste Universität, die *Relearning* in allen ihren Studiengängen einsetzt. Es handelt sich um die beste Online-Lernmethodik, die mit internationalen Qualitätszertifikaten renommierter Bildungseinrichtungen ausgezeichnet wurde. Darüber hinaus wird dieses disruptive akademische Modell durch die „Fallmethode“ ergänzt, wodurch eine einzigartige Online-Lehrstrategie entsteht. Es werden auch innovative Lehrmittel eingesetzt, darunter ausführliche Videos, Infografiken und interaktive Zusammenfassungen.

Die größte digitale Universität der Welt

TECH ist die weltweit größte digitale Universität. Wir sind die größte Bildungseinrichtung mit dem besten und umfangreichsten digitalen Bildungskatalog, der zu 100% online ist und die meisten Wissensgebiete abdeckt. Wir bieten weltweit die größte Anzahl eigener Abschlüsse sowie offizieller Grund- und Aufbaustudiengänge an. Insgesamt sind wir mit mehr als 14.000 Hochschulabschlüssen in elf verschiedenen Sprachen die größte Bildungseinrichtung der Welt.

Nr. 1
der Welt
Die größte
Online-Universität
der Welt

Die offizielle Online-Universität der NBA

TECH ist die offizielle Online-Universität der NBA. Durch eine Vereinbarung mit der größten Basketball-Liga bietet sie ihren Studenten exklusive Universitätsprogramme sowie eine breite Palette von Bildungsressourcen, die sich auf das Geschäft der Liga und andere Bereiche der Sportindustrie konzentrieren. Jedes Programm hat einen einzigartig gestalteten Lehrplan und bietet außergewöhnliche Gastredner: Fachleute mit herausragendem Sporthintergrund, die ihr Fachwissen zu den wichtigsten Themen zur Verfügung stellen.

Führend in Beschäftigungsfähigkeit

TECH ist es gelungen, die führende Universität im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit zu werden. 99% der Studenten finden innerhalb eines Jahres nach Abschluss eines Studiengangs der Universität einen Arbeitsplatz in dem von ihnen studierten Fachgebiet. Ähnlich viele erreichen einen unmittelbaren Karriereaufstieg. All dies ist einer Studienmethodik zu verdanken, die ihre Wirksamkeit auf den Erwerb praktischer Fähigkeiten stützt, die für die berufliche Entwicklung absolut notwendig sind.



Google Partner Premier

Der amerikanische Technologieriese hat TECH mit dem Logo Google Partner Premier ausgezeichnet. Diese Auszeichnung, die nur 3% der Unternehmen weltweit erhalten, unterstreicht die effiziente, flexible und angepasste Erfahrung, die diese Universität den Studenten bietet. Die Anerkennung bestätigt nicht nur die maximale Präzision, Leistung und Investition in die digitalen Infrastrukturen der TECH, sondern positioniert diese Universität auch als eines der modernsten Technologieunternehmen der Welt.



Die von ihren Studenten am besten bewertete Universität

Die Studenten haben TECH auf den wichtigsten Bewertungsportalen als die am besten bewertete Universität der Welt eingestuft, mit einer Höchstbewertung von 4,9 von 5 Punkten, die aus mehr als 1.000 Bewertungen hervorgeht. Diese Ergebnisse festigen die Position der TECH als internationale Referenzuniversität und spiegeln die Exzellenz und die positiven Auswirkungen ihres Bildungsmodells wider.



03

Lehrplan

Die Lehrinhalte dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs wurden von echten Experten auf dem Gebiet des *Digital Teaching and Learning* unter Berücksichtigung der Bedürfnisse des heutigen Arbeitsmarktes entwickelt. Der Studiengang wird sich daher mit Themen befassen, die von den Grundlagen von Lernprozessen oder den Besonderheiten der digitalen Identität bis hin zum Einsatz der wichtigsten Informations- und Kommunikationstechnologien im Unterricht reichen. Auf diese Weise erwerben die Studenten fortgeschrittene Kompetenzen, um die digitale Transformation jeder akademischen Einrichtung zu leiten und ein dynamischeres und personalisierteres Lernen zu fördern.



“

Sie werden sich mit der Verwendung aktiver Methoden wie Gamification befassen, die Ihnen helfen wird, Spieldynamiken zu schaffen, die den Studenten helfen, soziale Fähigkeiten zu entwickeln, die für ihre berufliche Entwicklung unerlässlich sind“

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 vs. non-formales Lernen
 - 1.1.2.1. Merkmale des impliziten Lernens
 - 1.1.2.2. Merkmale des non-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. Digitale Migranten vs. digitale Native
 - 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. Vor- 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 digitales 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 digitales *Branding*?
 - 3.4.2. Wie arbeitet man an digitalem *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. Werkzeuge
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. Der Ursprung und die Entwicklung von Twitter
 - 4.3.2. Twitter-Profil für die Öffentlichkeitsarbeit von Dozenten
 - 4.3.3. Suche und elektronische Datenbanken in Twitter
 - 4.3.4. Werkzeuge
- 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. Werkzeuge
- 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 im Bildungswesen
 - 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. Neurowissenschaft
 - 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 „Hallo Welt“ erstellen
 - 5.3.4. Befehle, Parameter und Ereignisse
 - 5.3.5. Export von Projekten
- 5.4. Einführung in *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 die erweiterte Realität
 - 5.7.1. Was ist AR?
 - 5.7.2. Was sind dessen Vorteile im Bildungswesen
- 5.8. Entwicklung Ihrer eigenen AR-Anwendungen

- 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. Sonstige
- 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. Entwerfen einer Gamification
 - 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 im *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 *Flipped Classroom*-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. 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. Informations- und Kommunikationstechnologien als Verwaltungs- und Planungsinstrument

- 10.1. Werkzeuge der Informations- und Kommunikationstechnologien im Schulzentrum
 - 10.1.1. Der disruptive Faktor der Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 10.1.2. Ziele der Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 10.1.3. Bewährte Verfahren bei der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 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. Videokonferenzen
 - 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. Events
 - 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 Lehrkräfte
 - 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. Befragungen
 - 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

04

Lehrziele

Der Aufbau dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs in Digital Teaching and Learning ermöglicht es den Studenten, fortgeschrittene Kompetenzen zur Leitung von Innovationsprojekten im Bildungsbereich zu erwerben. Gleichzeitig werden die Absolventen mit den modernsten Strategien und Methoden zur Integration einer breiten Palette von technologischen Instrumenten in die akademische Gemeinschaft umgehen können. Auf diese Weise wird er zur Entwicklung dynamischerer, personalisierterer und integrativerer Lernprozesse beitragen. Dadurch werden die Schüler dynamische Lernerfahrungen im Klassenzimmer machen, die es ihnen ermöglichen, ihr Potenzial voll auszuschöpfen.





“

Sie werden Systeme zur Analyse von Bildungsdaten implementieren, um fundierte strategische Entscheidungen zu treffen"



Allgemeines Ziel

- Durch dieses Hochschulprogramm von TECH werden die Absolventen in ihrer täglichen Praxis die ausgefeiltesten Techniken zur Implementierung von technologischen Werkzeugen im akademischen Bereich anwenden. In diesem Sinne werden die Spezialisten Fähigkeiten entwickeln, die vom Design digitaler Inhalte oder der Verwaltung von Lernplattformen bis hin zur Anwendung modernster pädagogischer Methoden reichen. So werden die Fachleute in der Lage sein, den Unterricht zu personalisieren, Bildungsdaten zu analysieren und Projekte zur institutionellen Transformation zu leiten, die hochgradig integrative Lernumgebungen fördern



Sie werden fortgeschrittene Fähigkeiten entwickeln, um digitale Werkzeuge zur Verbesserung der Verwaltung, des akademischen Monitorings und der Unterrichtsplanung einzusetzen"





Spezifische Ziele

Modul 1. *Digital Learning*

- ♦ Unterscheiden zwischen formalem und informellem Lernen
- ♦ Unterscheiden zwischen implizitem Lernen und non-formalem Lernen
- ♦ Beschreiben der Prozesse von Gedächtnis und Aufmerksamkeit beim Lernen
- ♦ Feststellen der Unterschiede zwischen aktivem und passivem Lernen
- ♦ Verstehen der Rolle der traditionellen Schule beim Lernen
- ♦ Erklären der Nutzung von Technologie in der Freizeit unter Studenten
- ♦ Identifizieren der Nutzung von Bildungstechnologie durch Studenten
- ♦ Bestimmen der wichtigsten Merkmale der Bildungstechnologie

Modul 2. *Digital Teaching*

- ♦ Erklären der Besonderheiten der Schule 4.0
- ♦ Unterscheiden zwischen digitalen Migranten und Nativen
- ♦ Erläutern der Bedeutung der digitalen Kompetenzen von Lehrern
- ♦ Unterscheiden der wichtigsten Merkmale des Fernunterrichts
- ♦ Entdecken 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
- ♦ Bewerten der Bedeutung virtueller Lernumgebungen als Unterrichtskanäle innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers

Modul 3. Digitale Identität und digitales *Branding*

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

Modul 4. Soziale Netzwerke und Blogs im Unterricht

- ♦ Beschreiben der Entwicklung von Facebook, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man es als Suchmaschine nutzt und wie man es als Lehrmittel einsetzt
- ♦ 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
- ♦ Gründliches Kennen der Entwicklung von LinkedIn, wie man ein Profil erstellt und verwaltet, wie man LinkedIn als Suchmaschine nutzt und wie man es als Lehrmittel einsetzt
- ♦ Vertiefen 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
- ♦ Lernen, wie man eine Kommunikationskrise in sozialen Netzwerken bewältigt



Modul 5. Technologische Innovation im Bildungswesen

- ♦ Unterscheiden zwischen mobilen Netzwerken und WLAN
- ♦ Klassifizieren mobiler Geräte: *Tablets und Smartphones*
- ♦ Entdecken des Ausmaßes der *Tablet*-Nutzung im Klassenzimmer
- ♦ Kennenlernen des elektronischen Whiteboards
- ♦ Verstehen der computergestützten Verwaltung von Studenten
- ♦ Erklären des Unterrichts und der Online-Nachhilfe

Modul 6. Gamification als aktive Methodik

- ♦ In der Lage sein, das *Sleep Texting* wirksam einzustellen
- ♦ Vertiefen der Besonderheiten der Nomophobie
- ♦ Verstehen der Faktoren, die die technologische Abhängigkeit fördern
- ♦ Kennenlernen der neuen Pathologien im Zusammenhang mit den Technologien

Modul 7. Was ist das *Flipped Classroom*-Modell?

- ♦ Kennen der wichtigsten Apps zur Entwicklung von *Flipped-Classroom*- und Gamification-Strategien und diese neuen Methoden als Lernverstärker schätzen lernen
- ♦ Definieren der Prinzipien des *Flipped Classroom*
- ♦ Beschreiben der Bedeutung der neuen Rolle des Lehrers im Klassenzimmer
- ♦ Erklären der Rolle der Schüler und Familien innerhalb des *Flipped Classroom*-Modells
- ♦ Vertiefen der Vorteile des *Flipped Classroom* mit verschiedenen Unterrichtsformen
- ♦ Untersuchen der Verbindung zwischen dem *Flipped Classroom*-Modell und der Bloomschen Taxonomie

Modul 8. Apple-Umgebung im Bildungswesen

- ♦ Berücksichtigen aller kritischen Faktoren, die für die Apple Umgebung spezifisch sind, bei der Entwicklung unseres Implementierungsmodells
- ♦ Identifizieren und Einschätzen der pädagogischen Möglichkeiten der Apple-eigenen Apps für die Verwaltung, Erstellung und Bewertung von Inhalten

Modul 9. Google *GSuite for Education*

- ♦ Beschreiben und Kennen der Tools, die die Plattform Google Gsuite for Education bietet
- ♦ Implementieren von Chats, die die Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern erleichtern und Fragen in Echtzeit klären

Modul 10. Informations- und Kommunikationstechnologien als Verwaltungs- und Planungsinstrument

- ♦ Vertiefen der verschiedenen Arten von Verwaltungsplattformen
- ♦ Analysieren der gemeinsamen Merkmale, die Verwaltungsplattformen für Einrichtungen bieten
- ♦ Entwickeln von Kompetenzen für den erfolgreichen Einsatz von technologischen Instrumenten zur Bewertung der Implementierung
- ♦ Unterscheiden von Kosten und Nutzen der technologischen Umsetzung

05

Praktikum

Nach Abschluss der theoretischen Online-Phase umfasst dieses Hochschulprogramm eine praktische Ausbildung in einer Referenzeinrichtung. Während dieser Präsenzphase werden die Studenten von einem Tutor unterstützt, der sie während des gesamten Prozesses begleitet, sowohl bei der Vorbereitung als auch während des Praktikums. Dadurch wird sichergestellt, dass die Absolventen das Beste aus diesem intensiven Aufenthalt machen.



“

Sie werden ein Praktikum in einer anerkannten Einrichtung absolvieren, wo Sie an der Einführung digitaler Technologien im Bildungsbereich mitwirken werden“

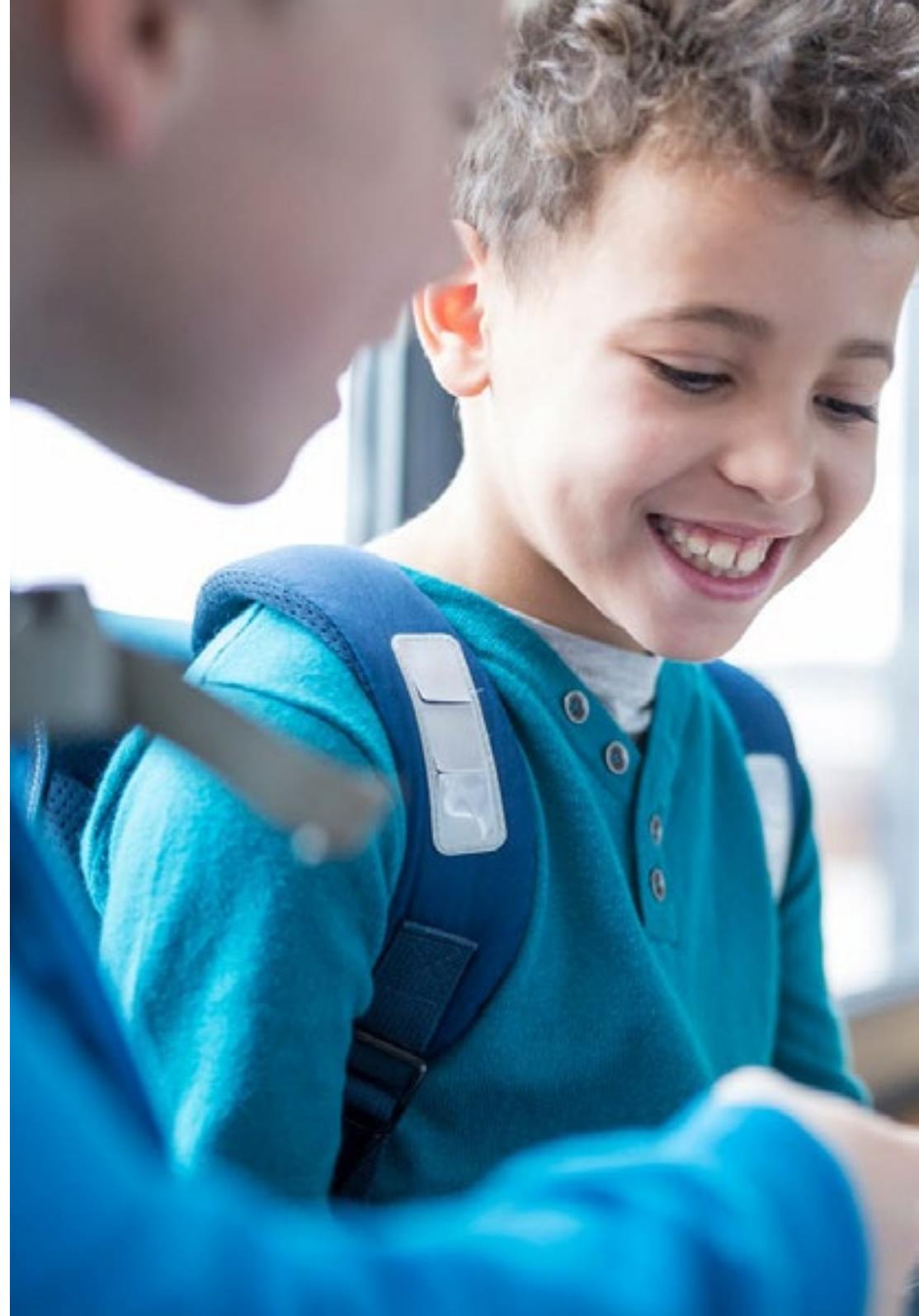
Die praktische Ausbildungsphase dieses Programms in Digital Teaching and Learning besteht aus einem dreiwöchigen Praktikum in einer Referenzeinrichtung, das von Montag bis Freitag stattfindet und 8 aufeinanderfolgende Stunden praktischer Ausbildung an der Seite eines erfahrenen Spezialisten umfasst. Auf diese Weise werden die Studenten in ein Team von Fachleuten auf diesem Gebiet aufgenommen, um ihre Kenntnisse in realen Projekten anzuwenden, was es ihnen ermöglicht, praktische Fähigkeiten im Einsatz von Bildungstechnologien zu entwickeln und sowohl an der Entwicklung als auch an der Umsetzung innovativer digitaler Strategien mitzuwirken.

In diesem vollständig praktischen Fortbildungsangebot zielen die Aktivitäten auf die Entwicklung und Verbesserung der Fähigkeiten ab, die für die Bereitstellung von Diensten im Bereich *Digital Teaching and Learning* im akademischen Bereich erforderlich sind.

Es handelt sich zweifellos um eine intensive Erfahrung, die den Absolventen die Möglichkeit bietet, die modernsten Strategien in ihre tägliche Praxis zu integrieren, um erfolgreich verschiedene digitale Technologien einzusetzen, die einen personalisierten Unterricht in Echtzeit ermöglichen.

Der praktische Teil wird unter aktiver Beteiligung des Studenten durchgeführt, der die Aktivitäten und Verfahren jedes Kompetenzbereichs (Lernen zu lernen und zu tun) unter Begleitung und Anleitung der Dozenten und anderer Ausbildungskollegen ausführt, die die Teamarbeit und die multidisziplinäre Integration als transversale Kompetenzen für die Praxis des *Digital Teaching and Learning* (Lernen zu sein und lernen, sich aufeinander zu beziehen) erleichtern.

Die im Folgenden beschriebenen Verfahren bilden die Grundlage für den praktischen Teil der Ausbildung. Ihre Durchführung hängt von der Verfügbarkeit und Arbeitsbelastung des Zentrums ab:



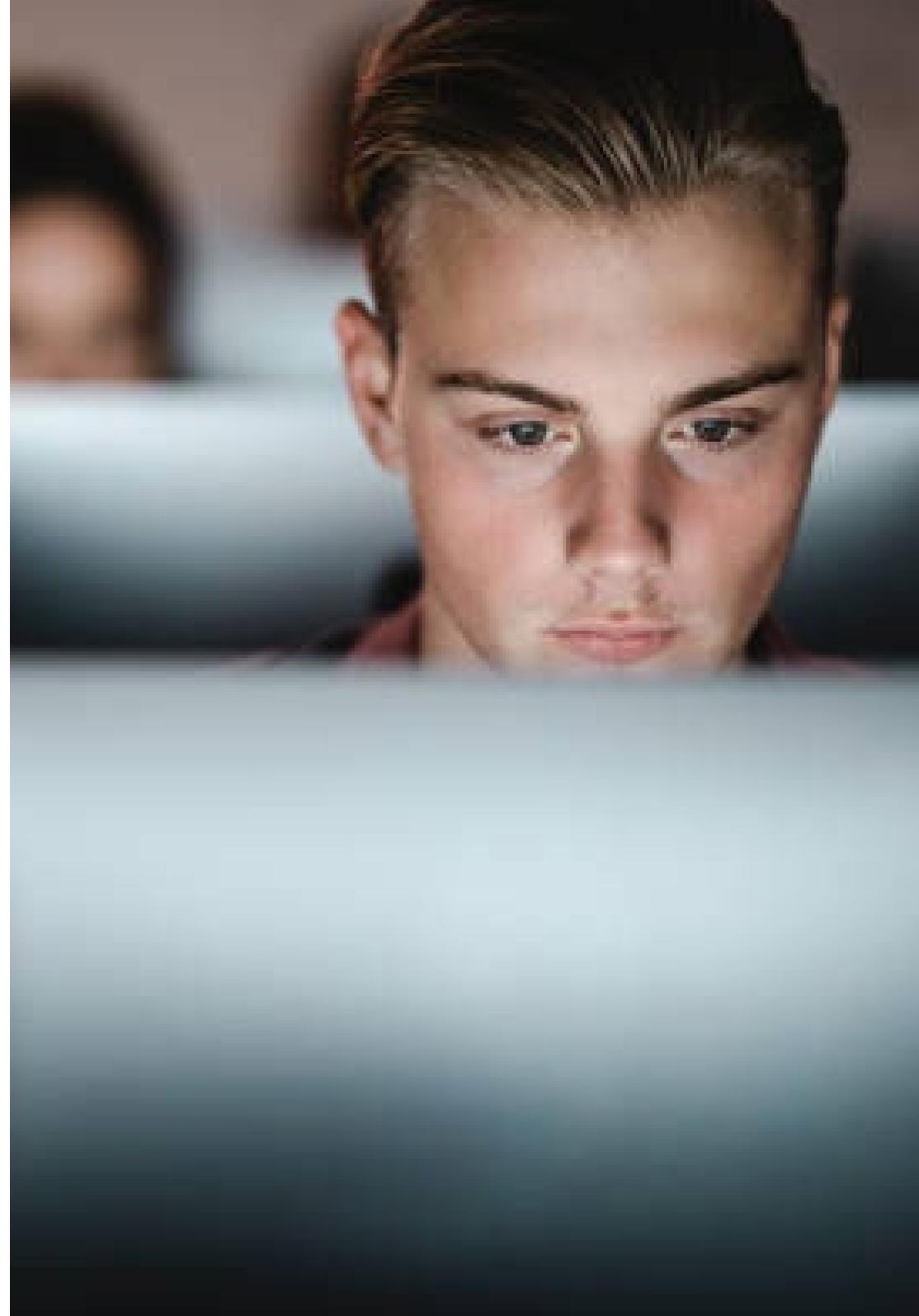
Modul	Praktische Tätigkeit
Gamifizierte Lehrmethode	Verwenden von Spielelementen zur Förderung der Teilnahme und des Engagements beim Lernen
	Implementieren von Gamifizierungsprinzipien, um den Bildungsprozess interaktiver und motivierender zu gestalten
	Entwickeln von spielerischen Aktivitäten, die das Interesse und die Teilnahme der Studenten fördern
	Verwenden interaktiver Methoden, die die Nutzer aktiv einbeziehen, unter Einsatz der wichtigsten Instrumente der Informations- und Kommunikationstechnologien
Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien	Entwickeln von Bildungsprogrammen, die digitale Ressourcen integrieren, um die Erfahrung im Klassenzimmer zu bereichern
	Verwenden von Analysewerkzeugen, um Informationen über akademische Leistungen, die Beteiligung von Personen und andere Schlüsselindikatoren zu sammeln
	Auswählen hochwertiger digitaler Ressourcen, die die Lernziele unterstützen
	Verwenden von Systemen, die es ermöglichen, die Fortschritte der Studenten zu überwachen und mögliche Schwierigkeiten frühzeitig zu erkennen
Anwendung von Google Workspace for Education	Erstellen und Verwalten von Konten für Schüler, Lehrer und Verwaltungspersonal
	Zuweisen geeigneter Rollen und Berechtigungen entsprechend den Bedürfnissen jedes einzelnen Benutzers
	Anwenden von Sicherheitsrichtlinien zum Schutz von Informationen und Benutzerdaten
	Verwalten von Speicherplatz und Ordnerstruktur, um den Zugriff auf Materialien zu erleichtern
Flipped Classroom-Modell	Entwerfen interaktiver Aktivitäten wie Simulatoren oder E-Learning-Module, die zum autonomen Lernen beitragen
	Anpassen der Lehrmaterialien an unterschiedliche Fähigkeiten und Lernstile
	Verwenden von Plattformen wie Moodle, Canvas oder Google Classroom zur Bereitstellung von Inhalten und Verwaltung von Aktivitäten
	Einrichten und Moderieren von Diskussionsforen, in denen die Schüler außerhalb des Klassenzimmers interagieren können
Verwaltung der digitalen Identität	Festlegen der Mission, Vision und Werte der akademischen Einrichtungen, die sich in ihrer digitalen Präsenz widerspiegeln sollen
	Gestalten kohärenter visueller Elemente, die die Identität der Einrichtungen auf allen digitalen Kanälen repräsentieren
	Festlegen des Kommunikationsstils, der auf Plattformen wie Blogs, sozialen Netzwerken oder Websites verwendet werden soll
	Erarbeiten von Strategien zur Bewältigung und Abmilderung negativer Situationen, die das institutionelle Image der Einrichtungen beeinträchtigen könnten

Zivile Haftpflichtversicherung

Das Hauptanliegen dieser Einrichtung ist es, die Sicherheit sowohl der Fachkräfte im Praktikum als auch der anderen am Praktikum beteiligten Personen im Unternehmen zu gewährleisten. Zu den Maßnahmen, mit denen dies erreicht werden soll, gehört auch die Reaktion auf Zwischenfälle, die während des gesamten Lehr- und Lernprozesses auftreten können.

Zu diesem Zweck verpflichtet sich diese Bildungseinrichtung, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die alle Eventualitäten abdeckt, die während des Aufenthalts im Praktikumszentrum auftreten können.

Diese Haftpflichtversicherung für die Fachkräfte im Praktikum hat eine umfassende Deckung und wird vor Beginn der Praktischen Ausbildung abgeschlossen. Auf diese Weise muss sich der Berufstätige keine Sorgen machen, wenn er mit einer unerwarteten Situation konfrontiert wird, und ist bis zum Ende des praktischen Programms in der Einrichtung abgesichert



Allgemeine Bedingungen der Praktischen Ausbildung

Die allgemeinen Bedingungen des Praktikumsvertrags für das Programm lauten wie folgt:

1. BETREUUNG: Während der Praktischen Ausbildung werden dem Studenten zwei Tutoren zugeteilt, die ihn während des gesamten Prozesses begleiten und alle Zweifel und Fragen klären, die auftauchen können. Einerseits gibt es einen professionellen Tutor des Praktikumszentrums, der die Aufgabe hat, den Studenten zu jeder Zeit zu begleiten und zu unterstützen. Andererseits wird dem Studenten auch ein akademischer Tutor zugewiesen, dessen Aufgabe es ist, den Studenten während des gesamten Prozesses zu koordinieren und zu unterstützen, Zweifel zu beseitigen und ihm alles zu erleichtern, was er braucht. Auf diese Weise wird die Fachkraft begleitet und kann alle Fragen stellen, die sie hat, sowohl praktischer als auch akademischer Natur.

2. DAUER: Das Praktikumsprogramm umfasst drei zusammenhängende Wochen praktischer Ausbildung in 8-Stunden-Tagen an fünf Tagen pro Woche. Die Anwesenheitstage und der Stundenplan liegen in der Verantwortung des Zentrums und die Fachkraft wird rechtzeitig darüber informiert, damit sie sich organisieren kann.

3. NICHTERSCHEINEN: Bei Nichterscheinen am Tag des Beginns der Praktischen Ausbildung verliert der Student den Anspruch auf diese ohne die Möglichkeit einer Rückerstattung oder der Änderung der Daten. Eine Abwesenheit von mehr als zwei Tagen vom Praktikum ohne gerechtfertigten/medizinischen Grund führt zum Rücktritt vom Praktikum und damit zu seiner automatischen Beendigung. Jedes Problem, das im Laufe des Praktikums auftritt, muss dem akademischen Tutor ordnungsgemäß und dringend mitgeteilt werden.

4. ZERTIFIZIERUNG: Der Student, der die Praktische Ausbildung bestanden hat, erhält ein Zertifikat, das den Aufenthalt in dem betreffenden Zentrum bestätigt.

5. ARBEITSVERHÄLTNIS: Die Praktische Ausbildung begründet kein Arbeitsverhältnis irgendeiner Art.

6. VORBILDUNG: Einige Zentren können für die Teilnahme an der Praktischen Ausbildung eine Bescheinigung über ein vorheriges Studium verlangen. In diesen Fällen muss sie der TECH-Praktikumsabteilung vorgelegt werden, damit die Zuweisung des gewählten Zentrums bestätigt werden kann.

7. NICHT INBEGRIFFEN: Die Praktische Ausbildung beinhaltet keine Elemente, die nicht in diesen Bedingungen beschrieben sind. Daher sind Unterkunft, Transport in die Stadt, in der das Praktikum stattfindet, Visa oder andere nicht beschriebene Leistungen nicht inbegriffen.

Der Student kann sich jedoch an seinen akademischen Tutor wenden, wenn er Fragen hat oder Empfehlungen in dieser Hinsicht erhalten möchte. Dieser wird ihm alle notwendigen Informationen geben, um die Verfahren zu erleichtern.

06

Praktikumszentren

Dieser Blended-Learning-Masterstudiengang sieht im Rahmen des Studiengangs ein Praktikum in einem renommierten Unternehmen vor, in dem die Absolventen ihr gesamtes Wissen über *Digital Teaching and Learning* in einem realen Arbeitsumfeld anwenden können. Es ist hervorzuheben, dass TECH den Studenten die Möglichkeit bietet, diesen Hochschulabschluss an verschiedenen Einrichtungen im ganzen Land zu absolvieren, um ihn mehr Fachleuten zugänglich zu machen. Auf diese Weise bekräftigt diese Einrichtung ihr Engagement für Qualität und eine für alle zugängliche Bildung.



“

*Sie werden ein Praktikum in einer renommierten
Einrichtung absolvieren, wo Sie in ein Team von Experten
für Digital Teaching and Learning integriert werden“*



Der Student kann den praktischen Teil dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs in den folgenden Zentren absolvieren:



Bildung

Instituto Rambla Barcelona

Land: Spanien Stadt: Barcelona

Adresse: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

Instituto Rambla bietet ein breites Spektrum an erstklassigen Ausbildungsprogrammen in einer Vielzahl von Studienbereichen

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-Digitale Bildung, E-Learning und Soziale Netzwerke





Instituto Rambla Madrid

Land: Spanien
Stadt: Madrid

Adresse: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

Instituto Rambla bietet ein breites Spektrum an erstklassigen Ausbildungsprogrammen in einer Vielzahl von Studienbereichen

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-Digitale Bildung, E-Learning und Soziale Netzwerke



Instituto Rambla Valencia

Land: Spanien
Stadt: Valencia

Adresse: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

Instituto Rambla bietet ein breites Spektrum an erstklassigen Ausbildungsprogrammen in einer Vielzahl von Studienbereichen

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-Digitale Bildung, E-Learning und Soziale Netzwerke

07

Karrieremöglichkeiten

Dieser Blended-Learning-Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning der TECH bietet Fachleuten, die ihre Kompetenzen aktualisieren und die innovativsten digitalen Werkzeuge beherrschen möchten, um die Qualität des Unterrichtsprozesses zu verbessern, eine außergewöhnliche Gelegenheit. Nach Abschluss des Studiengangs verfügen die Absolventen über die effektivsten Strategien, um die digitale Transformation jeder Bildungseinrichtung zu leiten.





“

*Möchten Sie als Direktor für
Bildungsinnovation tätig sein? Dieses
Universitätsprogramm wird Ihnen in nur 12
Monaten die Grundlagen dafür vermitteln“*

Profil des Absolventen

Die Absolventen dieses sehr umfassenden Hochschulabschlusses werden hochqualifizierte Fachkräfte sein, die digitale Technologien in den Bildungsbereich integrieren und so die Qualität und Zugänglichkeit des Lernens verbessern können. In diesem Sinne erwerben die Fachkräfte fortgeschrittene Fähigkeiten zur Gestaltung, Umsetzung und Bewertung innovativer pädagogischer Strategien, die den Unterricht personalisieren. Darüber hinaus werden die Experten in der Lage sein, ethische und rechtliche Aspekte wie die Datensicherheit effizient zu handhaben, was ihnen ermöglicht, Projekte zur Bildungsinnovation erfolgreich zu leiten.

Sie werden virtuelle Lerninhalte erstellen, die interaktives und autonomes Lernen ermöglichen.

- ♦ **Technologische Anpassung in Bildungsumgebungen:** Fähigkeit, fortschrittliche digitale Technologien in die Unterrichtspraxis einzubeziehen und so die Effizienz und Qualität des Lehr- und Lernprozesses zu verbessern
- ♦ **Lösung pädagogischer Probleme:** Fähigkeit, kritisches Denken bei der Identifizierung und Lösung pädagogischer Herausforderungen einzusetzen und die Unterrichtsmethoden durch Lösungen auf der Grundlage digitaler Technologien zu optimieren
- ♦ **Ethische Verpflichtung und Datensicherheit:** Verantwortung bei der Anwendung ethischer Grundsätze und Datenschutzbestimmungen, unter Gewährleistung des Schutzes von Schüler- und Lehrerdaten bei der Nutzung technologischer Instrumente
- ♦ **Verwaltung und Analyse von Bildungsdaten:** Kompetenz bei der Erfassung, Verwaltung und Analyse von Bildungsdaten mithilfe digitaler Tools, um fundierte Entscheidungen zur Verbesserung der Lernqualität treffen zu können





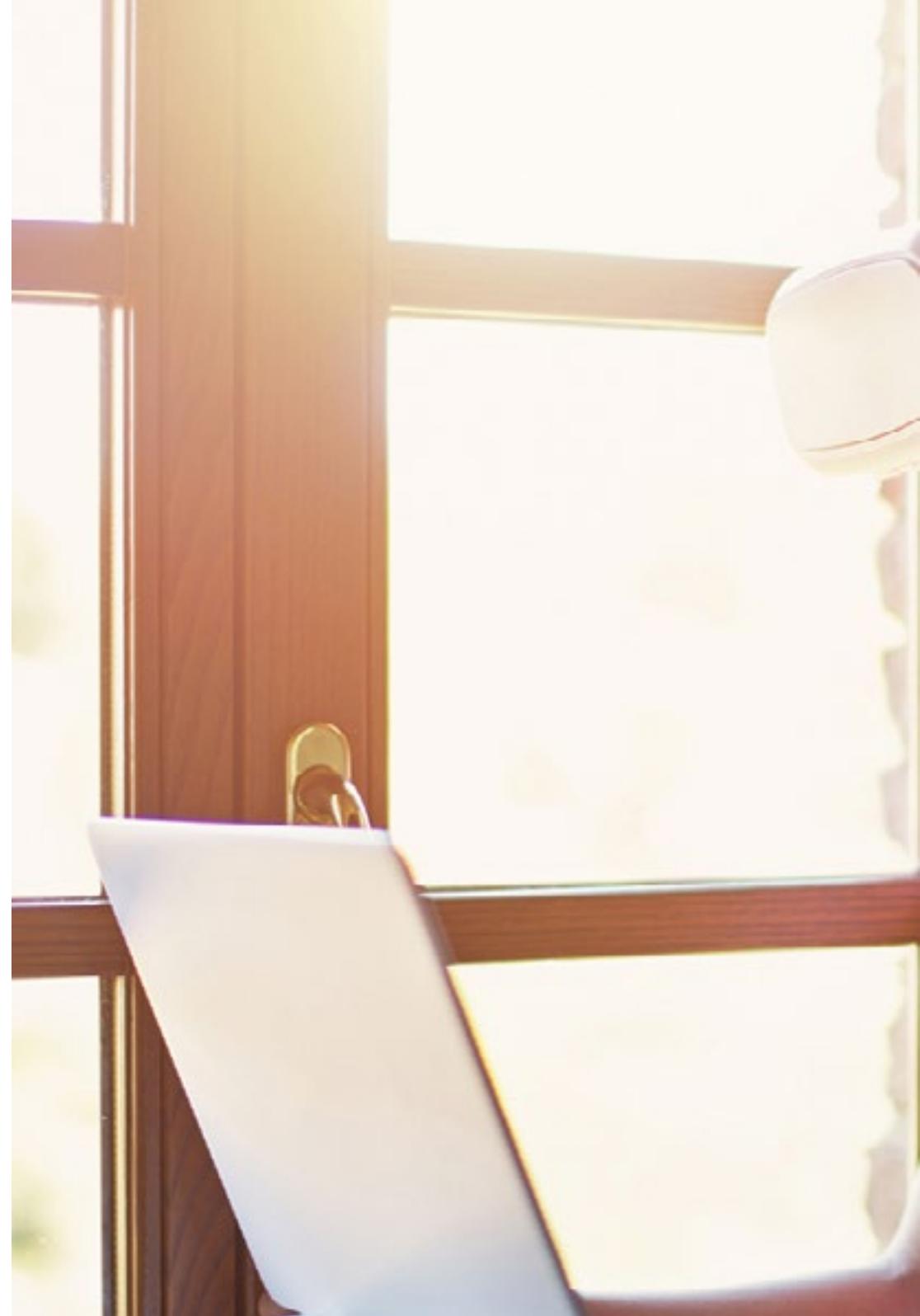
Nach Abschluss des Studiengangs werden Sie in der Lage sein, Ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in den folgenden Positionen anzuwenden:

- 1. Designer für digitale Lerninhalte:** Verantwortlich für die Erstellung und Entwicklung digitaler Lehrmaterialien, die ein interaktives und gleichzeitig personalisiertes Lernen in verschiedenen Bildungsumgebungen ermöglichen.
- 2. Koordinator für Bildungstechnologien:** Verantwortlich für die Verwaltung und Implementierung von technologischen Lösungen zur Verbesserung der Lehr- und Lernprozesse in akademischen Einrichtungen.
- 3. Spezialist für Lernplattformen:** Konzentriert sich auf die Wartung, Optimierung und Anpassung von Online-Lernplattformen, um deren Funktionalität und Benutzerfreundlichkeit zu maximieren.
- 4. Berater für digitale Bildungsinnovation:** Berät Bildungseinrichtungen bei der Einführung und Integration digitaler Technologien zur Optimierung ihrer pädagogischen Praktiken.
- 5. Analyst für Bildungsdaten:** Seine Aufgabe besteht darin, Daten im Zusammenhang mit der akademischen Leistung und der Beteiligung der Schüler zu sammeln, zu analysieren und auszuwerten, um pädagogische Entscheidungen zu treffen.

6. Projektmanager für digitale Bildung: Seine Arbeit besteht in der Planung, Durchführung und Überwachung von Projekten zur Integration digitaler Technologien in den Bildungsprozess, wobei er die Einhaltung von Zielen und Fristen sicherstellt.

7. Verwalter von Lernmanagementsystemen: Verantwortlich für die Konfiguration, Wartung und Verwaltung der von Bildungseinrichtungen verwendeten Lernmanagementsysteme.

8. Entwickler digitaler Bildungsinhalte: Experte für die Erstellung innovativer digitaler Bildungsmaterialien, die interaktives und autonomes Lernen ermöglichen.





“

Sie werden umfassende Beratungsdienste für verschiedene Bildungseinrichtungen anbieten und ihnen dabei helfen, Strategien zur deutlichen Verbesserung ihrer digitalen Infrastruktur zu entwickeln“

08

Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt. Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen (an denen man nie teilnehmen kann)“



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
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.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

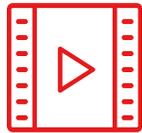
Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Interaktive Zusammenfassungen

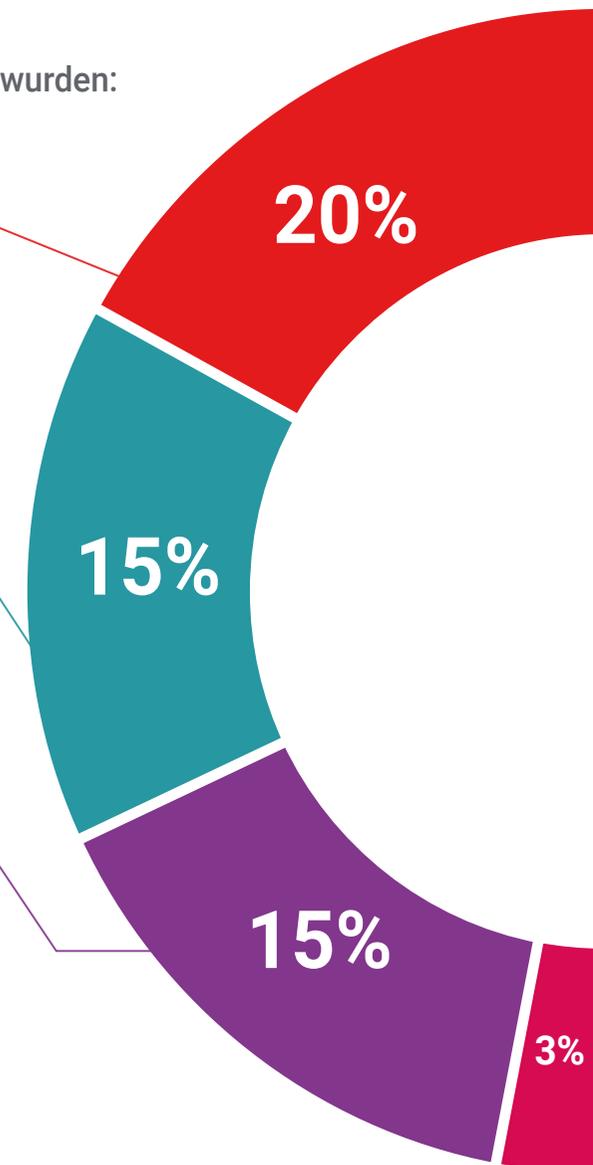
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

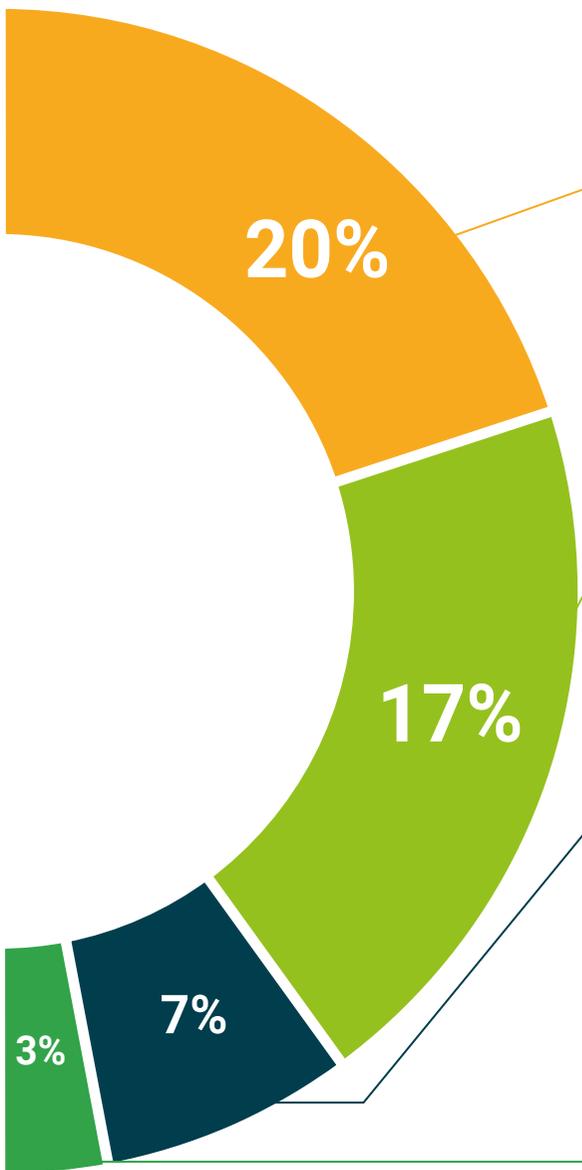
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



09

Lehrkörper

Die Philosophie von TECH besteht darin, jedem die umfassendsten und aktuellsten Hochschulabschlüsse der akademischen Landschaft zugänglich zu machen. Um dies zu erreichen, führt sie einen sorgfältigen Prozess zur Einrichtung jedes ihrer Lehrkörper durch. Daher wird dieser Blended-Learning-Masterstudiengang von den besten Experten auf dem Gebiet des *Digital Teaching and Learning* durchgeführt. Diese Fachleute verfügen über umfangreiche Berufserfahrung, da sie die digitale Transformation zahlreicher akademischer Einrichtungen geleitet haben, um sowohl ihre Innovationsfähigkeit zu optimieren als auch dazu beizutragen, dass die Unterrichtserfahrung dynamischer wird.





“

Sie werden einen Studiengang absolvieren, der von echten Spezialisten auf dem Gebiet des Digital Teaching and Learning zusammengestellt wurde, die Sie individuell beraten werden“

Internationaler Gastdirektor

Dr. 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 and 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*.



Dr. Doscher, Stephanie

- Direktorin des Office of Collaborative Online International Learning (COIL) an der FIU, Miami, USA
- Spezialistin für Globales Lernen
- Promotion in Bildungsverwaltung und Supervision an der FIU
- Masterstudiengang in Sekundarschulbildung an der Western Washington University
- Mitglied von: Center for Leadership an der FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA: Association of International Educators und Professional and Organizational Development Network (POD)
- Auszeichnungen: Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019), und NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)

“

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

Leitung



Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Technischer Ingenieur für Computer Management
- ♦ CEO & Founder von Club de Talentos
- ♦ CEO von Persatrace, Online-Marketing-Agentur
- ♦ Manager für Geschäftsentwicklung bei Alenda Golf
- ♦ Direktor des PI-Studienzentrums
- ♦ Direktor der Abteilung für die Entwicklung von Webanwendungen bei Brilogic
- ♦ Webprogrammierer bei der Ibergest-Gruppe
- ♦ Software-/Webprogrammierer bei Reebok Spanien
- ♦ Technischer Ingenieur für Computer Management
- ♦ Masterstudiengang in Digitales Lehren und Lernen, Tech Education
- ♦ Masterstudiengang in Hochbegabung und Integrative Bildung
- ♦ Masterstudiengang in Elektronischer Handel
- ♦ Spezialist für neueste Technologien in den Bereichen Unterricht, digitales Marketing, Webanwendungen und Internet Business Development

Professoren

Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ IKT-Koordinator an der JABY-Schule
- ♦ Leiter der Abteilung für spanische Sprache und Geisteswissenschaften
- ♦ Lehrer für spanische Sprache und Literatur
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft, Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und IKT, Spezialisierung auf E-Learning, Offene Universität von Katalonien

Hr. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Fachlehrkraft für Sporterziehung in der Grundschule
- ♦ Grundschullehrkraft an der Schule Padre Dehon, Novelda, Spanien
- ♦ Entwickler der Flipped Primary App
- ♦ Mitarbeitende Lehrkraft bei Ineverycrea
- ♦ Genially-Botschafter
- ♦ Google Trainer
- ♦ Edpuzzle-Coach
- ♦ Lehramt mit Spezialisierung auf Sportunterricht an der Universität von Alicante
- ♦ Experte für Flipped Classroom, Level I Flipped Learning und Level I Flipped Learning Trainer
- ♦ Kandidat für die Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Hr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologe und Experte für digitale Identität
- ♦ Dozent für Grafikdesign, digitales Marketing und soziale Netzwerke an der Escuela Arte Granada
- ♦ Außerordentlicher Professor im höheren Zyklus für Marketing und Werbung am Internationalen Fortbildungszentrum Reina Isabel
- ♦ Lehrkraft bei Terceto Comunicación
- ♦ Social Media bei Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media und Psychologe bei der Vereinigung StopHaters
- ♦ Social Media bei der Agentur HENDRIX
- ♦ Social Media Manager bei Doctor Trece
- ♦ Dozent für Soziale Netzwerke für Unternehmen bei der Handelskammer von Granada
- ♦ Dozent für Digitale Identität und Social Media Manager in einer Kommunikationsagentur
- ♦ Dozent in der Aula Salud
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie an der Universität von Granada
- ♦ Masterstudiengang in Social Media, Community Manager und Unternehmenskommunikation an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Klinische Psychologie für Erwachsene, Klinische Psychologie am Zentrum für Psychologie Aaron Beck

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Autor mit Spezialisierung auf Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftlicher Kommunikator
- ♦ Promotion in Psychologie
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie, Universität von Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie, Universität Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experte für Lehrmethodik, Universität La Salle
- ♦ Universitätsspezialist für klinische Hypnose und Hypnotherapie, Nationale Universität für Fernunterricht - U.N.E.D.
- ♦ Universitätskurs in Sozialwissenschaften, Personalmanagement, und Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte für Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, Föderation der Dienstleistungen U.G.T.
- ♦ Ausbilder von Ausbildern, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien





“

*Sie werden Theorie und
Berufspraxis durch einen
anspruchsvollen und lohnenden
Bildungsansatz verbinden“*

10

Qualifizierung

Der Blended-Learning-Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

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

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Blended-Learning-Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning**.

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

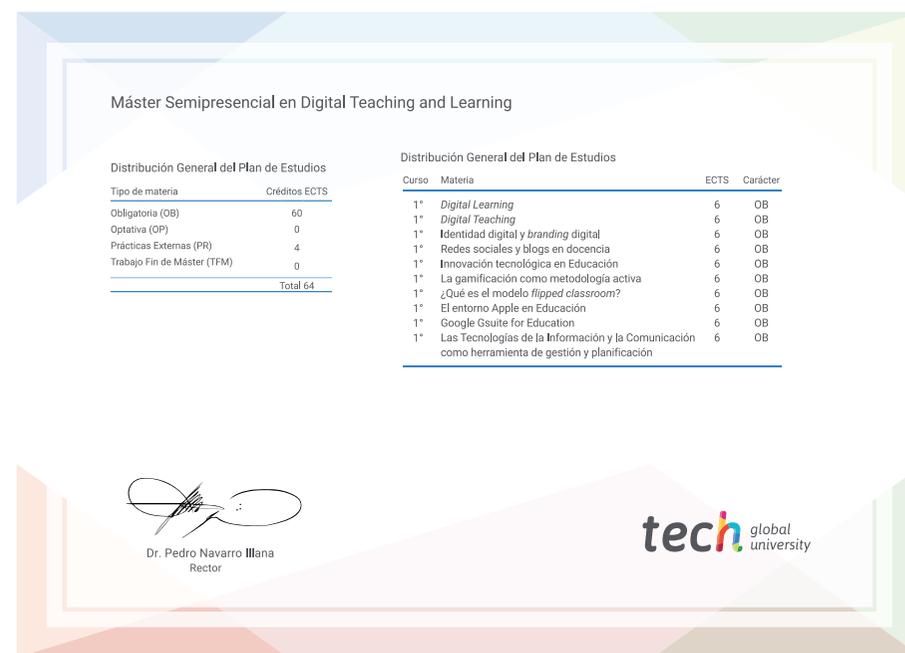
Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Blended-Learning-Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning**

Modalität: **Blended Learning (Online + Praktikum)**

Dauer: **12 Monate**

Kreditpunkte: **60 + 4 ECTS**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH Global University 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 sprechen



Blended-Learning-Masterstudiengang

Digital Teaching and Learning

Modalität: Blended Learning (Online + Praktikum)

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Global University

Kreditpunkte: 60 + 4 ECTS

Blended-Learning-Masterstudiengang Digital Teaching and Learning

