

Universitätsexperte

Digital Learning





Universitätsexperte

Digital Learning

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Der Unterricht ist bereits Teil des digitalen Territoriums. Studenten, die Teil der neuen digital nativen Gesellschaft sind, sind an diese Art der Kommunikation gewöhnt und profitieren von den Tools, die Digital Learning zur Förderung der Lernentwicklung bietet. Dieses Programm bietet Lehrkräften eine umfassende, kontextbezogene und praktische Fortbildung zu den innovativsten und effizientesten Instrumenten für die Unterrichtspraxis, unterstützt durch IKT im Klassenzimmer. Eine umfassende und innovative Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, in Ihrem Beruf an der Spitze zu stehen.



“

Vervollständigen Sie Ihre Weiterbildung im Bereich des Digital Learning und bieten Sie Ihren Schülern einen zeitgemäßen, interessanten und innovativen Lernprozess”

Dieser Universitätsexperte bietet einen praktischen und umfassenden Überblick über den Anwendungsbereich des Digital Learning. Dies ist ein Fortschritt gegenüber den äußerst theoretischen Programmen, die sich auf den Unterricht im physischen Klassenzimmer konzentrieren und die sich nicht eingehend mit dem Einsatz von Technologie im pädagogischen Kontext befassen, ohne dabei die Rolle der pädagogischen Innovation zu vergessen.

Diese Vision ermöglicht ein besseres Verständnis dafür, wie geeignete Technologie auf verschiedenen Bildungsebenen funktioniert.

Lehrkräfte sind ständig gefordert, auf dem Laufenden zu bleiben. Dieser Aspekt ihrer Arbeit wird im Bereich der neuen Technologien schneller, anspruchsvoller und komplexer. Schüler, die zu den organisch-digitalen Generationen gehören, eignen sich ständig neue Fähigkeiten in diesem Bereich an. Sie beherrschen eine neue Sprache des Lernens, die auf schnellerer und stärker audiovisueller Kommunikation beruht. Diese Art von neuem Paradigma eröffnet den Lehrkräften enorm wertvolle Möglichkeiten, das Lernen zu fördern.

Aber um Teil dieses Panoramas der Innovation und der zukünftigen Lehre zu sein, muss die Fachkraft die Kompetenzen erwerben, die sie darauf vorbereiten, Teil davon zu sein.

Die Studenten des Universitätsexperten werden Zugang zu Wissen über das Lehren haben sowohl auf theoretischer als auch auf angewandter Ebene, so dass es für ihre gegenwärtige oder zukünftige Leistung nützlich sein wird und somit einen qualitativen Vorteil gegenüber anderen Fachleuten in diesem Sektor bietet.

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

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

- ♦ Entwicklung von mehr als 75 Fallstudien, die von Experten für Digital Learning vorgestellt werden Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert wissenschaftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neuigkeiten im Bereich des Digital Learning
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Interaktives Lernsystem auf der Grundlage von Algorithmen zur Entscheidungsfindung in den gestellten Situationen
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf evidenzbasierten Methoden des Digital Learning
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Digital Learning ist ein grundlegendes Instrument in den neuen Bildungsmodellen: Lassen Sie sich nicht von der Zukunft abhängen



Dieser Universitätsexperte ist vielleicht die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, und zwar aus zwei Gründen: Sie aktualisieren nicht nur Ihre Kenntnisse im Bereich des Digital Learning, sondern erhalten auch eine Qualifikation von der größten digitalen Universität der Welt, TECH"

Zu den Lehrkräften gehören Fachleute aus dem Bereich des Digital Learning, die die Erfahrung ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, wird es den Fachleuten ermöglicht, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d. h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Ausführung in realen Situationen programmiert ist.

Die Gestaltung dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der Berufspraxis zu lösen, die im Laufe des Universitätsexperten auftreten. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Spezialisten auf dem Gebiet Digital Learning mit umfangreicher Lehrerfahrung entwickelt wurde.

Steigern Sie Ihre Entscheidungssicherheit, indem Sie Ihr Wissen in diesem Universitätsexperten auf den neuesten Stand bringen.

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte in Digital Learning zu informieren und die Bildung Ihrer Schüler zu verbessern.



02 Ziele

Der Universitätsexperte in Digital Learning zielt darauf ab, die Leistung von Fachleuten zu fördern, die sich dem Unterrichten und Erziehen von Kindern und Jugendlichen widmen. Dieses Programm wurde entwickelt, um die Fähigkeit von Lehrkräften zu verbessern, die am besten geeigneten digitalen Lernwerkzeuge für jede Altersgruppe und jeden Bildungskontext in ihrer Arbeit einzusetzen.





Nehmen Sie in Ihre Kompetenzen genügend Wissen auf, um IKT in Ihrer Unterrichtspraxis mit der Souveränität eines Spezialisten einzusetzen"



Allgemeine Ziele

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





Spezifische Ziele

Modul 1. Digital Learning

- Unterscheiden zwischen formalem und informellem Lernen
- Unterscheiden zwischen implizitem Lernen und nicht-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
- Festlegen der wichtigsten Merkmale der Bildungstechnologie
- Beschreiben der Vor- und Nachteile 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. Technologische Innovation im Bildungswesen

- Unterscheiden zwischen mobilen Netzwerken und WLAN
- Klassifizieren von mobilen Geräten: *Tablets* und Smartphones
- Entdecken des Ausmaßes der *Tablet*-Nutzung im Klassenzimmer
- Lernen über das elektronische Whiteboard
- Verstehen der computergestützten Verwaltung von Studenten
- Erklären des Unterrichts und der Online-Nachhilfe



Ein hochqualifizierter
Prozess, der Ihre berufliche
Entwicklung fördern wird"

03

Kursleitung

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





“

*Sie werden mit Zuversicht von den heutigen
Experten für Digital Learning lernen"*

Director Invitado Internacional

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

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

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

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

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



Dra. Doscher, Stephanie

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

“

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

Leitung



Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Technischer Ingenieur für Computer Management
- ♦ Masterstudiengang in E-Commerce und Spezialist für die neuesten Technologien in den Bereichen Unterricht, digitales Marketing, Entwicklung von Webanwendungen und Internetgeschäfte
- ♦ Direktor von Persatrace, einer Agentur für Webentwicklung und digitales Marketing
- ♦ Direktor des Talentclubs
- ♦ Computer-Ingenieur, UNED
- ♦ Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning, Tech Education

Professoren

Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und Informations- und Kommunikationstechnologien der UOC
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie und Kunst
- ♦ Leitung von CuriosiTIC: Programm für die Integration von IKT in den Unterricht an der JABY-Schule

Hr. Azorín López, Miguel Ángel

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

Hr. Cabezuelo Doblare, Álvaro

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

Hr. De la Serna, Juan Moisés

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



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten vereint alle interessanten Aspekte, die der Pädagoge in sein Wissen einbeziehen muss, um effizient in den Unterricht eingreifen zu können, unterstützt durch die interessantesten digitalen Medien für den Unterricht.





“

Dieser Universitätsexperte in Digital Learning enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt"

Modul 1. Digital Learning

- 1.1. Definition von Lernen
 - 1.1.1. Formelles Lernen vs. Informelles Lernen
 - 1.1.1.1. Merkmale des formalen Lernens
 - 1.1.1.2. Merkmale des informellen Lernens
 - 1.1.2. Implizites Lernen vs. Nicht-formales Lernen
 - 1.1.2.1. Merkmale des impliziten Lernens
 - 1.1.2.2. Merkmale des nicht-formalen Lernens
- 1.2. Psychologische Prozesse beim Lernen
 - 1.2.1. Gedächtnis vs. Aufmerksamkeit
 - 1.2.1.1. Das Gedächtnis beim Lernen
 - 1.2.1.2. Die Aufmerksamkeit beim Lernen
 - 1.2.2. Metakognition vs. Intelligenz
 - 1.2.2.1. Die Metakognition beim Lernen
 - 1.2.2.2. Intelligenz und Lernen
- 1.3. Arten des Lernens
 - 1.3.1. Direktes Lernen vs. Indirektes Lernen
 - 1.3.1.1. Merkmale des direkten Lernens
 - 1.3.1.2. Merkmale des indirekten Lernens
 - 1.3.2. Aktives Lernen vs. Passives Lernen
 - 1.3.2.1. Merkmale des aktiven Lernens
 - 1.3.2.2. Merkmale des passiven Lernens
- 1.4. Kontext beim Lernen
 - 1.4.1. Traditionelle Schule
 - 1.4.1.1. Familie und Erziehung
 - 1.4.1.2. Schule und Bildung
 - 1.4.2. Schule 4.0
 - 1.4.2.1. Merkmale der Schule 2.0
 - 1.4.2.2. Merkmale der Schule 4.0



- 1.5. Technologische Fähigkeiten von Lehrkräften
 - 1.5.1. Digitaler Migrant vs. digitalem Nativen
 - 1.5.1.1. Merkmale des digitalen Migranten
 - 1.5.1.2. Merkmale des digitalen Nativen
 - 1.5.2. Digitale Kompetenzen von Lehrern
 - 1.5.2.1. Schulung in Büroautomation
 - 1.5.2.2. Verwaltung digitaler Elemente
- 1.6. Technologische Fähigkeiten von Studenten
 - 1.6.1. Freizeittechnik
 - 1.6.1.1. Pädagogische Spiele
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Bildungstechnologie
 - 1.6.2.1. Internet in der Schule
 - 1.6.2.2. Andere technologische Medien im Klassenzimmer
- 1.7. Traditioneller Unterricht mit Bildungstechnologie
 - 1.7.1. Definierende Merkmale der Bildungstechnologie
 - 1.7.1.1. Technologische Fortschritte im Klassenzimmer
 - 1.7.1.2. Technologische Ausstattung im Klassenzimmer
 - 1.7.2. Vor- und Nachteile der Bildungstechnologie
 - 1.7.2.1. Vorteile der Bildungstechnologie
 - 1.7.2.2. Nachteile der Bildungstechnologie
- 1.8. Fernunterricht
 - 1.8.1. Definierende Merkmale
 - 1.8.1.1. Die Herausforderung des Fernunterrichts
 - 1.8.1.2. Die Merkmale von Teilnehmern am Fernunterricht
 - 1.8.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.8.2.1. Vorteile des Fernunterrichts
 - 1.8.2.2. Nachteile des Fernunterrichts

- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Definierende Merkmale
 - 1.9.1.1. Technologische Integration der Bildung
 - 1.9.1.2. Merkmale der Nutzer von *Blended Learning*
 - 1.9.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.9.2.1. Vorteile des *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Nachteile des *Blended Learning*
- 1.10. Virtueller Unterricht
 - 1.10.1. Definierende Merkmale
 - 1.10.1.1. Neue Herausforderungen durch die Virtualisierung der Bildung
 - 1.10.1.2. Neue E-Learning-Einrichtungen
 - 1.10.2. Vor- und Nachteile gegenüber dem traditionellen Unterricht
 - 1.10.2.1. Vorteile des E-Learnings
 - 1.10.2.2. Nachteile des E-Learnings

Modul 2. *Digital Teaching*

- 2.1. Technologie im Bildungswesen
 - 2.1.1. Geschichte und Entwicklung der Technologie
 - 2.1.2. Neue Herausforderungen
- 2.2. Internet in Schulen
 - 2.2.1. Verwendung von Internet in Schulen
 - 2.2.2. Der Einfluss des Internets auf die Bildung
- 2.3. Geräte für Lehrkräfte und Schüler
 - 2.3.1. Geräte im Klassenzimmer
 - 2.3.2. Das elektronische Whiteboard
 - 2.3.3. Geräte für Schüler
 - 2.3.4. Tablets
- 2.4. Online-Nachhilfe
 - 2.4.1. Vorteile und Nachteile
 - 2.4.2. Implementierung

- 2.5. Kreativität in Schulen
- 2.6. Eltern und Lehrkräfte als digitale Migranten
 - 2.6.1. Techniktraining für Erwachsene
 - 2.6.2. Wie man die technologische Barriere überwindet
- 2.7. Verantwortungsvoller Umgang mit neuen Technologien
 - 2.7.1. Privatsphäre
 - 2.7.2. Datenschutz
 - 2.7.3. 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. Technologische Innovation im Bildungswesen

- 3.1. Vor- und Nachteile des Einsatzes von Technologie im Bildungswesen
 - 3.1.1. Technologie als Mittel der Bildung
 - 3.1.2. Vorteile der Nutzung
 - 3.1.3. Nachteile und Abhängigkeiten
- 3.2. Pädagogische Neurotechnologie
 - 3.2.1. Neurowissenschaften
 - 3.2.2. Neurotechnologie
- 3.3. Programmierung im Bildungswesen
 - 3.3.1. Vorteile der Programmierung im Bildungswesen
 - 3.3.2. Scratch-Plattform
 - 3.3.3. Das erste "Hello World" erstellen
 - 3.3.4. Befehle, Parameter und Ereignisse
 - 3.3.5. Export von Projekten





- 3.4. Einführung in den Flipped Classroom
 - 3.4.1. Worauf basiert es?
 - 3.4.2. Beispiele für die Verwendung
 - 3.4.3. Videoaufnahme
 - 3.4.4. Youtube
- 3.5. Einführung in Gamification
 - 3.5.1. Was ist Gamification?
 - 3.5.2. Erfolgsgeschichten
- 3.6. Einführung in die Robotik
 - 3.6.1. Die Bedeutung der Robotik in der Bildung
 - 3.6.2. Arduino (Hardware)
 - 3.6.3. Arduino (Programmiersprache)
- 3.7. Einführung in Augmented Reality
 - 3.7.1. Was ist AR?
 - 3.7.2. Was sind dessen Vorteile im Bildungswesen
- 3.8. Wie Sie Ihre eigenen AR-Anwendungen entwickeln
 - 3.8.1. Vuforia
 - 3.8.2. Unity
 - 3.8.3. Beispiele für die Verwendung
- 3.9. *Samsung Vrtual School Suitcase*
 - 3.9.1. Immersives Lernen
 - 3.9.2. Die Schultasche der Zukunft
- 3.10. Tipps und Beispiele für den Einsatz im Unterricht
 - 3.10.1. Kombination von Innovationswerkzeugen im Klassenzimmer
 - 3.10.2. Beispiele aus der Praxis

“*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert*”

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte ein Fachmann in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Erzieher, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundfesten der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt”

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Die Lehrer, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten, durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.



Der Lehrer lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.

Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen ausgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachlehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit maximaler Strenge, erklärt und detailliert für Ihre Assimilation und Ihr Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

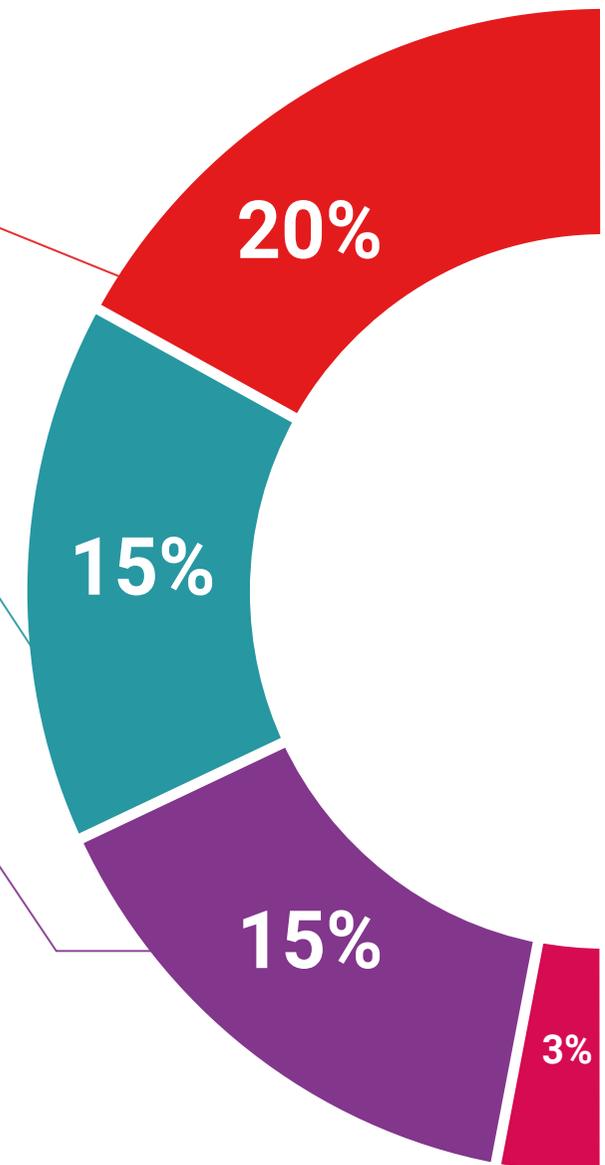
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

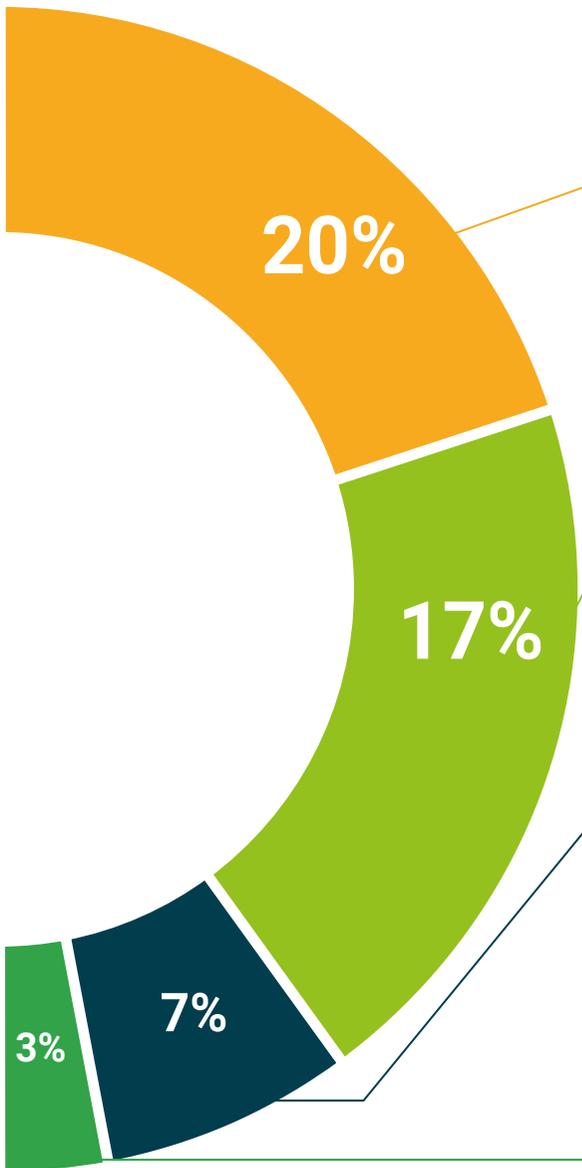
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Von Experten geleitete und von Fachleuten durchgeführte Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studierenden durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Leitfäden für Schnellmaßnahmen

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



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Digital Learning garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss, ohne zu reisen oder umständliche Verfahren zu durchlaufen"

Dieser **Universitätsexperte in Digital Learning** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat 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 Digital Learning**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Digital Learning

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Digital Learning

