

Universitätsexperte  
Digitale Ressourcen  
für Bildungsinnovation



**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation

- » 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-digitale-ressourcen-bildungsinnovation](http://www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-digitale-ressourcen-bildungsinnovation)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Der Bildungsbereich ist einem ständigen Wandel unterworfen, der von den Fachleuten in diesem Bereich eine enorme Anpassung verlangt, aber auch zahlreiche Vorteile mit sich bringt, die sie unverzichtbar machen. Aus diesem Grund hat TECH ein Programm für digitale Ressourcen entwickelt, das den Studenten die notwendigen Fähigkeiten vermittelt, um sich mit der Innovation im Bildungsbereich auseinanderzusetzen und sie optimal zu nutzen. Und das alles in einem bequemen 100%igen Online-Modus, der den Studenten die völlige Freiheit gibt, ihr Studium und ihren Zeitplan nach eigenem Ermessen zu gestalten.





“

*Werden Sie in nur 6 Monaten und ohne zu reisen zum Experten für digitale Ressourcen"*

Die Bildung ist einer der Bereiche, der in seiner Geschichte die größten Fortschritte gemacht hat, insbesondere in den letzten Jahren. Um auf diese neuen Herausforderungen im Bildungsbereich reagieren zu können, ist es notwendig, sich anzupassen und sich fortgeschrittene Kenntnisse über die Techniken und technologischen Werkzeuge anzueignen, die große Innovationen in diesem Bereich darstellen.

Aus diesem Grund hat TECH einen Universitätsexperten in Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation entwickelt, der die Kompetenzen der Studenten in diesem Bereich verbessern und ihnen eine vielversprechende berufliche Zukunft sichern soll. Der Kurs behandelt Themen wie Informations- und Kommunikationstechnologien in der Bildung, Design und Management von Bildungsprogrammen sowie Innovation und Verbesserung der Lehrpraxis.

All dies wird durch einen 100%igen Online-Modus erreicht, der es den Studenten ermöglicht, ihr Studium zu kombinieren und ihren Zeitplan völlig frei zu gestalten, ohne Anfahrten in ein Studienzentrum und mit der Möglichkeit, auf alle Inhalte von jedem internetfähigen Gerät aus zuzugreifen. Darüber hinaus bietet es die umfassendsten Multimedia-Inhalte, die aktuellsten Informationen und die neuesten Lehrtechnologien.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Der Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Erwerben Sie neues Wissen über Innovation und die Verbesserung der Lehrpraxis"*

“

*Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, sich dank einer 100%igen Online-Modalität mühelos in alle grundlegenden Aspekte der pädagogischen Innovation mit digitalen Ressourcen zu vertiefen"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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

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

*Sie haben 24 Stunden am Tag von Ihrem Tablet, Computer oder Mobiltelefon aus Zugriff auf alle Inhalte.*

*Sie werden in der Lage sein, Ihr Profil als Pädagoge im Bereich der digitalen Ressourcen zu verbessern, um die erfolgreiche Position zu erreichen, die Sie sich immer gewünscht haben.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation ist es, den Studenten die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse in diesem Bereich zu vermitteln, damit sie dank TECH eine vielversprechende Zukunft mit voller Erfolgsgarantie in Angriff nehmen können.





“

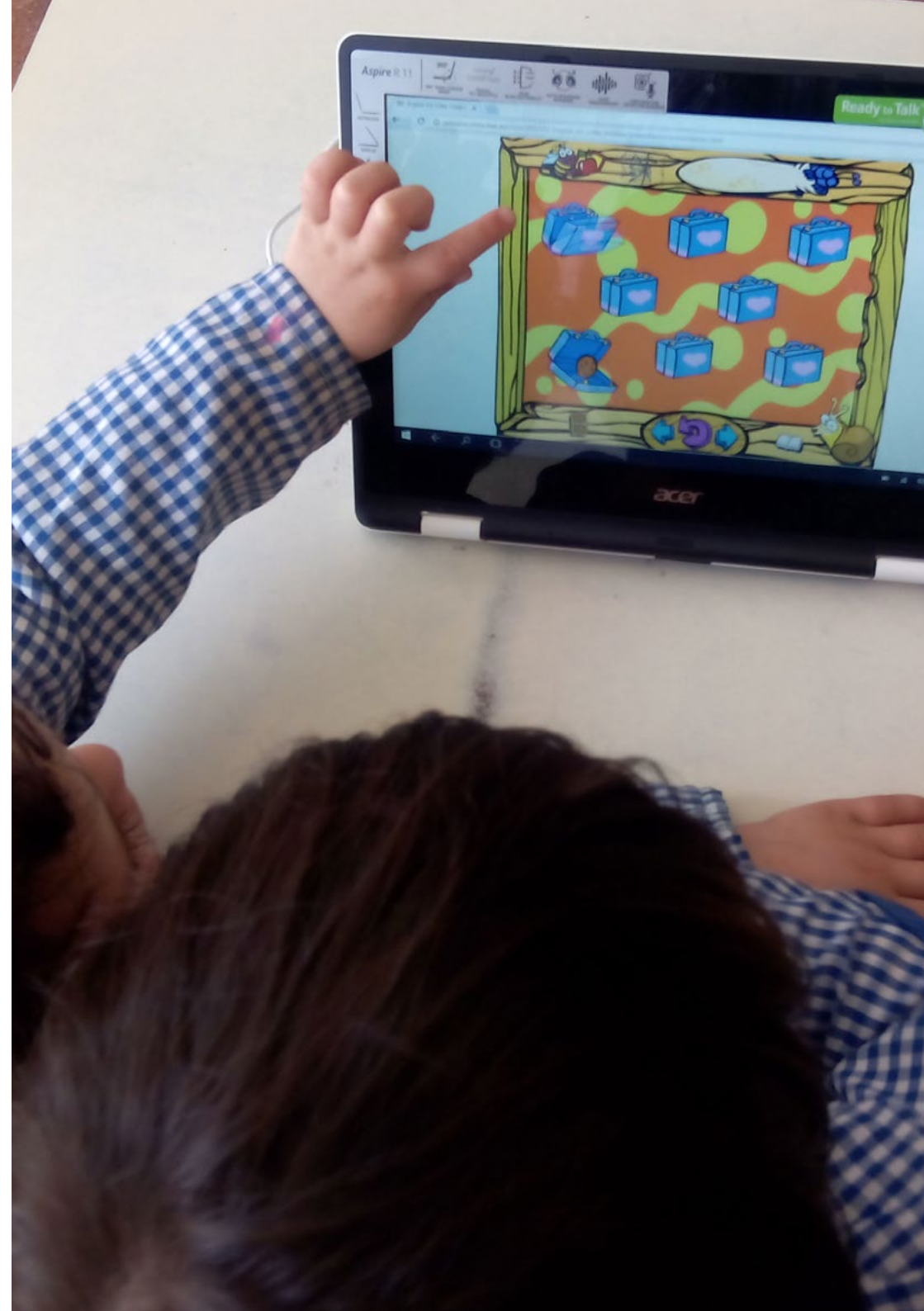
*Das Relearning-System ermöglicht es Ihnen, sich die wesentlichen Konzepte des Lehrplans schnell, einfach und auf natürliche Weise anzueignen, ohne dass Sie zu viel Zeit mit dem Studieren verbringen müssen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Kennen der Entwicklung der Sonderpädagogik, insbesondere im Hinblick auf internationale Organisationen wie die UNESCO
- ♦ Verwenden eines wissenschaftlichen Vokabulars, das an die Anforderungen der multiprofessionellen Teams angepasst ist, und sich an der Koordinierung der Betreuung der Schüler beteiligen
- ♦ Mitwirken an der Begleitung der Familien/Erziehungsberechtigten bei der Entwicklung der Schüler
- ♦ Teilnehmen an der Beurteilung und Diagnose von sonderpädagogischem Förderbedarf
- ♦ Ausarbeiten der Anpassungen, die für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf erforderlich sind
- ♦ Verwenden von Methoden, Werkzeugen und materiellen Ressourcen, die an die individuellen Bedürfnisse von Schülern mit besonderen pädagogischen Bedürfnissen angepasst sind
- ♦ Kennen der Grundlagen der Psychologie, der Erziehungswissenschaften und der Neurologie, um sowohl Berichte anderer Fachleute zu lesen als auch spezifische Richtlinien für die angemessene Reaktion in der Schule auf die Bedürfnisse des Schülers aufzustellen
- ♦ Festlegen von Maßnahmen im Klassenzimmer, in der Schule und in der Umgebung von Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf, um ihre volle Integration in die heutige Gesellschaft zu ermöglichen





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Informations- und Kommunikationstechnologien für die Bildung

- ♦ Erwerben der erforderlichen digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse, ergänzt durch pädagogische und methodische Fähigkeiten, die dem aktuellen Kontext entsprechen
- ♦ Suchen und Finden einer effektive Einführung in gute IKT-Praktiken, um die berufliche Entwicklung von Lehrkräften bei der Verwaltung digitaler Ressourcen, der Kommunikation in digitalen Netzwerken zu pädagogischen Zwecken und der Erstellung von Unterrichtsmaterialien zu gewährleisten
- ♦ Erstellen und Verwalten einer digitalen Identität je nach Kontext, und sich der Bedeutung der digitalen Spuren und der Möglichkeiten, die die IKT in dieser Hinsicht bieten, bewusst zu sein und somit deren Vorteile und Risiken zu kennen
- ♦ In der Lage sein, IKT zu erzeugen und anzuwenden
- ♦ Kombinieren der verschiedenen IKT in der Schule als pädagogisches Mittel
- ♦ Erkennen und Entdecken der Bedeutung der Lehrerfortbildung

### Modul 2. Gestaltung und Verwaltung von Bildungsprogrammen

- ♦ Verstehen der verschiedenen Planungsebenen, die bei der Gestaltung von Bildungseinrichtungen möglich sind
- ♦ Analysieren der Modelle, Instrumente und Akteure der Bildungsplanung
- ♦ Verstehen der Grundlagen und Elemente der Bildungsplanung
- ♦ Erkennen des Bildungsbedarfs durch die Anwendung verschiedener bestehender Analysemodelle
- ♦ Erwerben der notwendigen Planungsfähigkeiten für die Ausarbeitung von Bildungsprogrammen

### Modul 3. Innovation und Verbesserung der Lehrpraxis

- ♦ Fördern von Innovation und Verbesserung der Unterrichtspraxis, die ein wesentliches Element zur Steigerung der Qualität und Effizienz von Bildungseinrichtungen geworden ist
- ♦ Festlegen einer Bildungsrealität durch eine Neudefinition der Rolle der Lehrkräfte
- ♦ Kennen der verschiedenen Projekte zur Verbesserung der Bildung
- ♦ Erweitern des Wissens darüber, wie man eine Schule verbessern kann
- ♦ Erwerben von Instrumenten für ein autonomeres und kooperatives Lernen
- ♦ Kernnen der wichtigsten Aspekte der erzieherischen Resilienz



*Erreichen Sie Ihre anspruchsvollsten Ziele dank eines umfassenden Programms, das Sie zu dem beruflichen Erfolg führt, den Sie verdienen"*

# 03

## Struktur und Inhalt

Dieser Lehrplan wurde von den hervorragenden Fachleuten strukturiert und gestaltet, die das Expertenteam von TECH für digitale Ressourcen für Bildungsinnovationen bilden. Diese Spezialisten haben ihre Erfahrung und ihr Fachwissen eingesetzt, um ein völlig aktuelles Programm zu erstellen, das eine einzigartige Gelegenheit auf dem akademischen Markt darstellt.







“

*Ein auf Ihre Bedürfnisse zugeschnittener Lehrplan, damit Sie in kurzer Zeit und mit maximaler Effizienz Ihr maximales Potenzial im Bildungsbereich ausschöpfen können"*

## Modul 1. Informations- und Kommunikationstechnologien für die Bildung

- 1.1. IKT, digitale Kompetenz und Alphabetisierung
  - 1.1.1. Einführung und Ziele
  - 1.1.2. Schule in der Wissensgesellschaft
  - 1.1.3. IKT im Lehr- und Lernprozess
  - 1.1.4. Digitale Alphabetisierung und Kompetenzen
  - 1.1.5. Die Rolle der Lehrkraft im Klassenzimmer
  - 1.1.6. Die digitalen Kompetenzen der Lehrkraft
  - 1.1.7. Bibliografische Referenzen
  - 1.1.8. Hardware im Klassenzimmer: IWBs, Tablets und Smartphones
  - 1.1.9. Das Internet als Bildungsressource: Web 2.0 und *M-Learning*
  - 1.1.10. Lehrer als Teil des Web 2.0: Aufbau einer digitalen Identität
  - 1.1.11. Leitlinien für die Erstellung von Lehrerprofilen
  - 1.1.12. Ein Lehrerprofil auf Twitter erstellen
  - 1.1.13. Bibliografische Referenzen
- 1.2. Erstellung pädagogischer Inhalte mit IKT und deren Möglichkeiten im Unterricht
  - 1.2.1. Einführung und Ziele
  - 1.2.2. Bedingungen für partizipatives Lernen
  - 1.2.3. Die Rolle des Schülers im IKT-Klassenzimmer: *Prosumer*
  - 1.2.4. Erstellen von Inhalten im Web 2.0: digitale Tools
  - 1.2.5. Der Blog als Unterrichtsmittel im Klassenzimmer
  - 1.2.6. Richtlinien für die Erstellung eines Bildungsblogs
  - 1.2.7. Elemente des Blogs als pädagogische Ressource
  - 1.2.8. Bibliografische Referenzen
- 1.3. Persönliche Lernumgebungen für Lehrkräfte
  - 1.3.1. Einführung und Ziele
  - 1.3.2. Lehrerfortbildung für die Integration von IKT
  - 1.3.3. Lerngemeinschaften
  - 1.3.4. Definition von persönlichen Lernumgebungen
  - 1.3.5. Einsatz von PLE und NLP im Bildungsbereich
  - 1.3.6. Entwerfen und Erstellen unseres Klassenzimmers mit PLE
  - 1.3.7. Bibliografische Referenzen
- 1.4. Gemeinsames Lernen und Kuratieren von Inhalten
  - 1.4.1. Einführung und Ziele
  - 1.4.2. Kollaboratives Lernen für die effiziente Einführung von IKT im Unterricht
  - 1.4.3. Digitale Tools für kollaboratives Arbeiten
  - 1.4.4. Kuratierung von Inhalten
  - 1.4.5. Das Kuratieren von Inhalten als didaktische Praxis bei der Förderung der digitalen Kompetenzen der Schüler
  - 1.4.6. Der Lehrer, der Inhalte kuratiert. Scoop.it
  - 1.4.7. Bibliografische Referenzen
- 1.5. Pädagogische Nutzung von sozialen Netzwerken. Sicherheit bei der Nutzung von IKT im Klassenzimmer
  - 1.5.1. Einführung und Ziele
  - 1.5.2. Prinzip des vernetzten Lernens
  - 1.5.3. Soziale Netzwerke: Instrumente für den Aufbau von Lerngemeinschaften
  - 1.5.4. Kommunikation in sozialen Netzwerken: Verwaltung der neuen kommunikativen Codes
  - 1.5.5. Arten von sozialen Netzwerken
  - 1.5.6. Wie man soziale Netzwerke im Unterricht nutzt: Erstellung von Inhalten
  - 1.5.7. Entwicklung der digitalen Kompetenzen von Schülern und Lehrkräften durch die Integration sozialer Netzwerke im Klassenzimmer
  - 1.5.8. Einführung und Ziele der Sicherheit bei der Nutzung von IKT im Klassenzimmer
  - 1.5.9. Digitale Identität
  - 1.5.10. Risiken für Minderjährige im Internet
  - 1.5.11. Werteerziehung mit IKT: Service-Learning-Methodik (SLE) mit IKT-Ressourcen
  - 1.5.12. Plattformen zur Förderung der Internetsicherheit
  - 1.5.13. Internetsicherheit als Teil der Erziehung: Schulen, Familien, Schüler und Lehrkräfte
  - 1.5.14. Bibliografische Referenzen
- 1.6. Erstellung von audiovisuellen Inhalten mit IKT-Tools. PBL und IKT
  - 1.6.1. Einführung und Ziele
  - 1.6.2. Blooms Taxonomie und IKT
  - 1.6.3. Der Bildungs-Podcast als didaktisches Element
  - 1.6.4. Audio-Erstellung
  - 1.6.5. Das Bild als didaktisches Element
  - 1.6.6. IKT-Tools mit pädagogischer Nutzung von Bildern
  - 1.6.7. Bildbearbeitung mit IKT: Tools für die Bildbearbeitung
  - 1.6.8. Was ist das PBL?
  - 1.6.9. Prozess der Arbeit mit PBL und IKT
  - 1.6.10. PBL mit IKT konzipieren
  - 1.6.11. Bildungsmöglichkeiten im Web 3.0
  - 1.6.12. *Youtuber* und *Instagrammer*: informelles Lernen in digitalen Medien
  - 1.6.13. Das Videotutorial als pädagogische Ressource im Klassenzimmer
  - 1.6.14. Plattformen für die Verbreitung von audiovisuellem Material
  - 1.6.15. Richtlinien für die Erstellung eines Lehrvideos
  - 1.6.16. Bibliografische Referenzen

- 1.7. IKT-Politik und Gesetzgebung
  - 1.7.3. Leitfaden für Empfehlungen zum Schutz der Privatsphäre von Kindern im Internet
  - 1.7.4. Urheberrechte: *Copyright* und *Creative Commons*
  - 1.7.5. Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material
  - 1.7.6. Bibliografische Referenzen
- 1.8. Gamification: Motivation und IKT im Unterricht
  - 1.8.1. Einführung und Ziele
  - 1.8.2. Gamification hält durch virtuelle Lernumgebungen Einzug ins Klassenzimmer
  - 1.8.3. Spielbasiertes Lernen (GBL)
  - 1.8.4. Augmented Reality (AR) im Klassenzimmer
  - 1.8.5. Arten von Augmented Reality und Erfahrungen im Klassenzimmer
  - 1.8.6. QR-Codes im Klassenzimmer: Codegenerierung und pädagogische Anwendung
  - 1.8.7. Erfahrungen im Klassenzimmer
  - 1.8.8. Bibliografische Referenzen
- 1.9. Medienkompetenz im Unterricht mit IKT
  - 1.9.1. Einführung und Ziele
  - 1.9.2. Förderung der Medienkompetenz von Lehrkräften
  - 1.9.3. Beherrschung der Kommunikation für einen motivierenden Unterricht
  - 1.9.4. Pädagogische Inhalte mit IKT
  - 1.9.5. Die Bedeutung des Bildes als pädagogische Ressource
  - 1.9.6. Digitale Präsentationen als didaktisches Hilfsmittel im Klassenzimmer
  - 1.9.7. Arbeiten mit Bildern im Klassenzimmer
  - 1.9.8. Bilder im Web 2.0 teilen
  - 1.9.9. Bibliografische Referenzen
- 1.10. Bewertung für IKT-gestütztes Lernen
  - 1.10.1. Einführung und Ziele Bewertung für IKT-gestütztes Lernen
  - 1.10.2. Bewertungsinstrumente: Digitales Portfolio und Rubriken
  - 1.10.3. Aufbau eines *E-Portfolios* mit Google Sites
  - 1.10.4. Bewertungsrubriken erstellen
  - 1.10.5. Entwerfen von Bewertungen und Selbsteinschätzungen mit Google Forms
  - 1.10.6. Bibliografische Referenzen

## Modul 2. Gestaltung und Verwaltung von Bildungsprogrammen

- 2.1. Gestaltung und Verwaltung von Bildungsprogrammen
  - 2.1.1. Etappen und Aufgaben bei der Gestaltung von Bildungsprogrammen
  - 2.1.2. Arten von Bildungsprogrammen
  - 2.1.3. Bewertung des Bildungsprogramms
  - 2.1.4. Modell eines kompetenzbasierten Bildungsprogramms
- 2.2. Programmgestaltung in formalen und nicht formalen Bildungseinrichtungen
  - 2.2.1. Formale und nicht formale Bildung
  - 2.2.2. Modell eines formalen Bildungsprogramms
  - 2.2.3. Modell eines nicht formalen Bildungsprogramms
- 2.3. Bildungsprogramme und Informations- und Kommunikationstechnologien
  - 2.3.1. Integration von IKT in Bildungsprogramme
  - 2.3.2. Vorteile der IKT bei der Entwicklung von Bildungsprogrammen
  - 2.3.3. Bildungspraktiken und IKT
- 2.4. Gestaltung von Bildungsprogrammen und Zweisprachigkeit
  - 2.4.1. Vorteile der Zweisprachigkeit
  - 2.4.2. Curriculare Aspekte für die Gestaltung von Bildungsprogrammen im Bereich Zweisprachigkeit
  - 2.4.3. Beispiele für Bildungsprogramme und Zweisprachigkeit
- 2.5. Pädagogische Gestaltung von Bildungsberatungsprogrammen
  - 2.5.1. Die Gestaltung von Programmen in der Bildungsberatung
  - 2.5.2. Mögliche Inhalte von Bildungsberatungsprogrammen
  - 2.5.3. Methodik für die Bewertung von Bildungsberatungsprogrammen
  - 2.5.4. Aspekte, die bei der Gestaltung von Bildungsberatungsprogrammen zu berücksichtigen sind
- 2.6. Gestaltung von Bildungsprogrammen für inklusive Bildung
  - 2.6.1. Theoretische Grundlagen der integrativen Bildung
  - 2.6.2. Curriculare Aspekte für die Gestaltung von integrativen Bildungsprogrammen
  - 2.6.3. Beispiele für integrative Bildungsprogramme
- 2.7. Management, Überwachung und Bewertung von Bildungsprogrammen. Pädagogische Fähigkeiten
  - 2.7.1. Bewertung als Instrument zur Verbesserung der Bildung
  - 2.7.2. Leitlinien für die Bewertung von Bildungsprogrammen
  - 2.7.3. Techniken zur Bewertung von Bildungsprogrammen
  - 2.7.4. Pädagogische Fähigkeiten zur Bewertung und Verbesserung
- 2.8. Strategien für die Kommunikation und Verbreitung von Bildungsprogrammen
  - 2.8.1. Didaktischer Kommunikationsprozess
  - 2.8.2. Vermittlung von Kommunikationsstrategien
  - 2.8.3. Verbreitung von Bildungsprogrammen

- 2.9. Bewährte Praktiken bei der Gestaltung und dem Management von Bildungsprogrammen in der formalen Bildung
  - 2.9.1. Charakterisierung guter Unterrichtspraktiken
  - 2.9.2. Einfluss von bewährten Verfahren auf die Programmgestaltung und -entwicklung
  - 2.9.3. Pädagogische Führung und gute Praxis
- 2.10. Bewährte Praktiken bei der Gestaltung und dem Management von Bildungsprogrammen in nicht formalen Kontexten
  - 2.10.1. Gute Unterrichtspraxis in nicht formalen Kontexten
  - 2.10.2. Einfluss von bewährten Verfahren auf die Programmgestaltung und -entwicklung
  - 2.10.3. Beispiel für gute Bildungspraktiken in nicht formalen Kontexten

### Modul 3. Innovation und Verbesserung der Lehrpraxis

- 3.1. Innovation und Verbesserung der Lehrpraxis
  - 3.1.1. Einführung
  - 3.1.2. Innovation, Veränderung, Verbesserung und Reform
  - 3.1.3. Die Kampagne zur Verbesserung der schulischen Effizienz
  - 3.1.4. Neun Schlüsselfaktoren für Verbesserungen
  - 3.1.5. Wie wird die Umstellung vorgenommen? Die Phasen des Prozesses
  - 3.1.6. Abschließende Reflexion
- 3.2. Projekte zur Innovation und Verbesserung des Unterrichts
  - 3.2.1. Einführung
  - 3.2.2. Identifikationsdaten
  - 3.2.3. Rechtfertigung des Projekts
  - 3.2.4. Theoretischer Rahmen
  - 3.2.5. Ziele
  - 3.2.6. Methodik
  - 3.2.7. Ressourcen
  - 3.2.8. Zeitplanung
  - 3.2.9. Auswertung der Ergebnisse
  - 3.2.10. Bibliografische Referenzen
  - 3.2.11. Abschließende Reflexion
- 3.3. Schulmanagement und Führung
  - 3.3.1. Ziele
  - 3.3.2. Einführung
  - 3.3.3. Unterschiedliche Konzepte von Führung
  - 3.3.4. Das Konzept der verteilten Führung

- 3.3.5. Ansätze zur Verteilung der Führung
- 3.3.6. Widerstand gegen verteilte Führung
- 3.3.8. Abschließende Reflexion
- 3.4. Die Ausbildung von Lehrkräften
  - 3.4.1. Einführung
  - 3.4.2. Erstausbildung von Lehrkräften
  - 3.4.3. Die Ausbildung von neuen Lehrkräften
  - 3.4.4. Berufliche Entwicklung von Lehrkräften
  - 3.4.5. Lehrkompetenzen
  - 3.4.6. Reflexive Praxis
  - 3.4.7. Von der Bildungsforschung zur beruflichen Entwicklung von Pädagogen
- 3.5. Kreativität in der Bildung: das Prinzip der pädagogischen Verbesserung und Innovation
  - 3.5.1. Einführung
  - 3.5.2. Die vier Elemente, die Kreativität ausmachen
  - 3.5.3. Einige für die Didaktik relevante Thesen zur Kreativität
  - 3.5.4. Kreativität in Ausbildung und pädagogische Innovation
  - 3.5.5. Didaktische oder pädagogische Überlegungen zur Entwicklung von Kreativität
  - 3.5.6. Einige Techniken zur Entwicklung von Kreativität
  - 3.5.7. Abschließende Reflexion
- 3.6. Autonomes und kooperatives Lernen I: Lernen, zu lernen
  - 3.6.1. Einführung
  - 3.6.2. Warum ist Metakognition notwendig?
  - 3.6.3. Das Lernen lehren
  - 3.6.4. Explizite Vermittlung von Lernstrategien
  - 3.6.5. Klassifizierung von Lernstrategien
  - 3.6.6. Metakognitive Strategien lehren
  - 3.6.7. Das Problem der Bewertung
  - 3.6.8. Abschließende Reflexion
- 3.7. Autonomes und kooperatives Lernen II: Emotionales und soziales Lernen
  - 3.7.1. Einführung
  - 3.7.2. Das Konzept der emotionalen Intelligenz
  - 3.7.3. Emotionale Kompetenzen
  - 3.7.4. Programme für emotionale Erziehung und soziales und emotionales Lernen
  - 3.7.5. Konkrete Techniken und Methoden für das Training sozialer Fähigkeiten
  - 3.7.6. Integration von sozialem und emotionalem Lernen in die formale Bildung
  - 3.7.7. Abschließende Reflexion





- 3.8. Autonomes und kooperatives Lernen III: Lernen durch Anwendung
  - 3.8.1. Einführung
  - 3.8.2. Aktive Strategien und Methoden zur Förderung der Teilnahme
  - 3.8.3. Problemorientiertes Lernen
  - 3.8.4. Projektarbeit
  - 3.8.5. Kooperatives Lernen
  - 3.8.6. Thematische Immersion
  - 3.8.7. Abschließende Reflexion
- 3.9. Bewertung des Lernens
  - 3.9.1. Einführung
  - 3.9.2. Eine erneuerte Bewertung
  - 3.9.3. Modalitäten der Bewertung
  - 3.9.4. Die prozessuale Bewertung durch das Portfolio
  - 3.9.5. Die Verwendung von Rubriken zur Verdeutlichung der Bewertungskriterien
  - 3.9.6. Abschließende Reflexion
- 3.10. Die Rolle der Lehrkraft im Klassenzimmer
  - 3.10.1. Die Lehrkraft als Führer und Berater
  - 3.10.2. Die Lehrkraft als Klassenleiter
  - 3.10.3. Arten der Klassenleitung
  - 3.10.4. Führungsqualitäten im Klassenzimmer und in der Schule
  - 3.10.5. Zusammenleben in der Schule

“*Verbessern Sie Ihre Innovationsfähigkeiten und erweitern Sie Ihr Wissen in den Bereichen, die Sie vertiefen möchten, dank einer breiten Palette an zusätzlichem Material, das auf dem Virtuellen Campus verfügbar ist*”

04

# Methodik

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

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





“

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



## An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

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

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



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



“

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

#### Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

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



## Relearning Methodology

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

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

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





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

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

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

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

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



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



#### Studienmaterial

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

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

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



#### Interaktive Zusammenfassungen

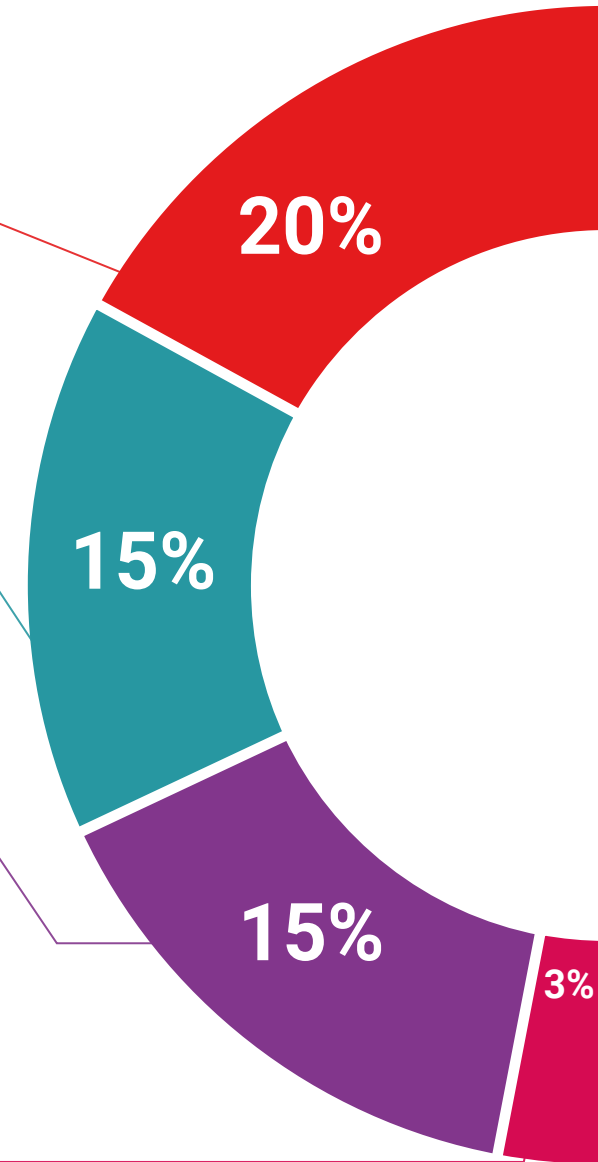
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

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



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.







**Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien**

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



**Testing & Retesting**

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



**Meisterklassen**

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



05

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätsexperte in Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation**

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 innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Digitale Ressourcen  
für Bildungsinnovation

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

# Universitätsexperte Digitale Ressourcen für Bildungsinnovation

