

Universitätsexperte

Digitale Schule und Gamification



tech global
university



Universitätsexperte Digitale Schule und Gamification

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Global University**
- » Akkreditierung: **18 ECTS**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-digitale-schule-gamification



Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 32

01

Präsentation

Gamification ist eine innovative Technik, bei der die unterhaltsamen Mechanismen von Spielen in den Bildungs- oder Berufsbereich übertragen werden, um bessere Ergebnisse zu erzielen. Zu den Zielen gehören unter anderem der effizientere Erwerb verschiedener Kenntnisse, die Belohnung von Handlungen oder die Verbesserung von Fähigkeiten. In diesem Zusammenhang haben verschiedene Studien bestätigt, dass die Einbindung der Schüler in den Lernprozess durch Interaktivität ihre schulischen Leistungen verbessert. Daher ist es von grundlegender Bedeutung, dass die Schulen über Lehrkräfte verfügen, die mit diesen neuen Technologien vertraut sind. Dank dieses Abschlusses wird dies möglich sein, indem die Lehrkräfte auf die Förderung der Schüler im Rahmen des Konzepts der digitalen Schule mit einem Online-Format mit allen Annehmlichkeiten spezialisiert werden.



66

Vertiefen Sie Ihre Kenntnisse über die neuesten Entwicklungen in den Bereichen digitale Schule und Gamification und heben Sie die Bildungserfahrung auf eine neue Ebene"

Bildungsinnovation ist eine Prämisse, die Schulen heutzutage unbedingt berücksichtigen sollten. Junge Menschen sind die Gruppe der Gesellschaft, die über die größten Kompetenzen im digitalen Bereich verfügt, einschließlich Videospielen, weshalb traditionelle Unterrichtserfahrungen ihre Aufmerksamkeit immer weniger auf sich ziehen. Daher ist der Einsatz von Gamification im Unterricht der beste Weg, um die Beziehung zwischen Schülern und Lehrern neu zu definieren und die Schüler zu neuen Leistungshöhen zu führen.

Auf diese Weise vermittelt dieser Universitätsexperte den Fachleuten eine hohe Fortbildung in zwei der aktuellen Trends: Gamification und digitale Transformation. Es richtet sich sowohl an Studenten aus der Unternehmenswelt als auch aus dem Bildungsbereich. Darüber hinaus wird dieser Studiengang nicht nur von Fachleuten unterrichtet, die Gamification und Ludifizierung erfolgreich entwickelt und umgesetzt haben, sondern integriert die Studenten auch in diese, damit sie aus erster Hand entdecken können, was es bedeutet, in einer gamifizierten Umgebung zu lernen. Außerdem ermöglichen ihnen die Module zu digitalen Ressourcen, die Transformation des Bildungswesens in ihren Einrichtungen voranzutreiben.

Mit Blick auf seinen doppelten Ansatz ist dieses Programm für Studenten aus der Unternehmenswelt nützlich, um Gamification-Initiativen in Abteilungen wie Personalwesen, Marketing oder Vertrieb zu entwerfen und umzusetzen. Für Studenten aus dem Bildungsbereich bietet es die Möglichkeit, Bildungsinnovationen voranzutreiben. In beiden Fällen lernen sie, marktfähige Spiele und Gamification-Konzepte zu entwerfen.

All diese wertvollen Kenntnisse werden vollständig online in einem modernen Format vermittelt, bei dem die Studenten ihr Lerntempo innerhalb der vorgeschlagenen Fristen selbst bestimmen können. Darüber hinaus steht ihnen ein umfangreicher virtueller Campus zur Verfügung, auf dem sie die aktuellsten Kenntnisse in diesem Bereich in Form von Inhalten finden, die auf verschiedene Weise präsentiert werden, von interaktiven Schemata bis hin zu Videozusammenfassungen.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Schule und Gamification** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für digitale Schule und Gamification vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Praktische Übungen, anhand derer der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens verwendet werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Verwandeln Sie das Lernerlebnis an Ihrer Schule, um Ihre Schüler noch stärker in den Bildungsprozess einzubeziehen"

“

Dank der Spiele, die dieser Universitätsexperte zu entwerfen vorschlägt, werden die Studenten nach dem Unterricht gerne wieder ins Klassenzimmer zurückkehren“

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

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

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

Werden Sie Teil der Revolution im Bildungsbereich dank Gamification und heben Sie sich in Ihrer Einrichtung von anderen ab.

Erleben Sie in diesem Universitätsexperten hautnah, was es bedeutet, in einer gamifizierten Umgebung zu lernen.



02 Ziele

Der Universitätsexperte in Digitale Schule und Gamification soll Fachkräften, die mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sowohl im Bildungsbereich als auch in der Wirtschaft arbeiten, ihre Tätigkeit erleichtern. So erhalten sie eine bahnbrechende Spezialisierung, um Gamification-Strategien erfolgreich in ihre Einrichtung zu übertragen und das Konzept der digitalen Schule umzusetzen. Darüber hinaus sind die Ziele auf eine globale Perspektive ausgerichtet, um Lehrkräfte auf zukünftige Herausforderungen vorzubereiten, die sich aus einem sich wandelnden beruflichen Umfeld ergeben.



66

Ein Programm, das sowohl für Fachleute aus dem Bildungsbereich als auch aus der Wirtschaft konzipiert ist“



Allgemeine Ziele

- Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- Entwerfen eigener Gamifications und Spiele, sowohl auf privater als auch auf kommerzieller Ebene
- Auswählen der Spiele, die in spielbasiertem Lernen verwendet werden können, nach unseren Bedürfnissen und Zielen
- Anwenden von Gamification-Strategien in Geschäftsumgebungen
- Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- Verwalten von Teams durch Gamification
- Anführen des digitalen Wandels in ihren Zentren
- Identifizieren von Elementen der neuen digitalen Schule
- Anpassen der Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- Erstellen eines Portfolios von Innovationen in den Bereichen Gamification, spielbasiertes Lernen und digitale Ressourcen

“

*Identifizieren Sie die Schlüsselemente
der neuen digitalen Schule, um
den digitalen Wandel in den
Bildungseinrichtungen voranzutreiben“*





Spezifische Ziele

Modul 1. Wie man eine digitale Schule organisiert

- ♦ Erstellen von Skripten/Präsentationen für *Flipped-Classroom*-Videos
- ♦ Verwenden von *Explain Everything* zum Erstellen von Videosammlungen
- ♦ Verwenden von Strategien, die es den Schülern ermöglichen, sowohl individuell als auch kollektiv zu arbeiten
- ♦ Entwickeln von Gamification-Mechanismen
- ♦ Erstellen eines erzählenden Videos
- ♦ Erstellen von Tools zur Nachverfolgung
- ♦ Entwerfen von Belohnungen

Modul 2. Neue Zeiten, neue Schüler

- ♦ Erstellen von Inhalten in EdPuzzle
- ♦ Erstellen von Aufgaben in EdPuzzle
- ♦ Verwenden von Designtools für die Produktion von *Print and Play*-Spielen
- ♦ Erstellen und Verwalten eines Youtube-Kanals
- ♦ Erstellen und Verwalten eines Podcasts

Modul 3. Die Lehrkraft in der digitalen Schule

- ♦ Kennen der verschiedenen digitalen Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
- ♦ Erstellen innovativer Multimedia-Inhalte für den Unterricht

03

Kursleitung

Das Dozententeam für diesen Studiengang besteht aus hochkarätigen Fachleuten, die einen talentierten multidisziplinären Lehrkörper bilden. Experten für Informations- und Kommunikationstechnologie arbeiten mit Doktoren der Psychologie zusammen, um den Studenten eine umfassende Fortbildung zu bieten, die alle relevanten Disziplinen abdeckt. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle notwendigen Kompetenzen erworben werden, um im Bereich Gamification und digitale Schule erfolgreich zu sein.



“

Ein multidisziplinäres Dozententeam wird Sie dank seiner Erfahrung mit Bildungsprojekten, die die innovativsten Technologien einbeziehen, zum Erfolg führen“

Leitung



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- Fachlehrkraft für Zeitgeschichte und IKT
- Studienleiter an der JABY-Schule
- Ausgezeichneter Apple-Pädagoge
- Professor an der Universität Complutense und an der Universität von Alcalá
- Hochschulabschluss in Philosophie, Literatur und Geschichte an der Universität von Alcalá
- Spezialist für *Gamification*, *Flipped Classroom* und digitalen Wandel
- Autor der Geschichtsinhalte im Geniox-Projekt der Oxford University Press



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

Professoren

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

Hr. Herrero González, Jesús

- ♦ Psychologe und Experte für Spiele und Gamification
- ♦ Spezialist bei Devir
- ♦ Spezialist in der Kette der Hobby- und Spielzeugläden Poly
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik
- ♦ Experte für Spiele und Gamification

Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Schriftsteller und Dozent
- ♦ Präsident des Rates der Schulleiter für Vorschul-, Grundschul- und Sonderschulbildung der Autonomen Gemeinschaft Madrid
- ♦ Leitung der Vor-, Grund- und Sekundarschule Santo Domingo in Algete, Madrid
- ♦ Regisseur von Dokumentarfilmen, multimedialen Bildungsvorschlägen und Videokunstwerken für das Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza und die Stadtverwaltung von Málaga
- ♦ Ausbilder von Lehrkräften in der Region Madrid in Kursen über IKT im Klassenzimmer, digitale Ressourcen und Leseförderung im digitalen Zeitalter
- ♦ Masterstudiengang in Führung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte und Wissenschaft der Musik
- ♦ Universitätskurs in Musikunterricht
- ♦ Internationaler Preis Florentino Pérez-Embido der Real Academia Sevillana de Buenas Letras für sein erstes Buch *Konfrontierte Spiegel*
- ♦ Nicolás del Hierro-Poesiepreis für sein zweites Buch *Die Gesänge des Teufels*
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch *Der schmutzige Tango der Seele*, verliehen von der Stiftung Valparaíso

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Programms enthält alles, was für eine umfassende Spezialisierung mit den neuesten Entwicklungen und Beiträgen in diesem Bereich erforderlich ist. Die Studenten analysieren gemeinsam mit dem Dozententeam das Konzept der digitalen Schule, die besten elektronischen Geräte, über die ein Klassenzimmer verfügen sollte, das Profil der Studenten im digitalen Zeitalter oder das TPACK-Modell. Nach der praktischen Methodik des *Relearning* werden diese und weitere Ideen dank ihrer Wiederholung durch interaktive Schemata und Zusammenfassungen, ergänzende Lektüren, Fallanalysen oder Videos von den Studenten erfolgreich verinnerlicht.



66

„Untersuchen Sie eingehend das Profil der Schüler der Generation Z, um die besten digitalen Strategien zu entwickeln, die ihr Lernen fördern“

Modul 1. Wie man eine digitale Schule organisiert

- 1.1. Vor dem Beginn
 - 1.1.1. Bildung in der digitalen Gesellschaft
 - 1.1.2. Was ist eine digitale Schule?
- 1.2. Die Institution Schule in der digitalen Gesellschaft
 - 1.2.1. Der Impuls der Schulleitung
 - 1.2.2. Die grundlegende Rolle der Lehrkräfte
 - 1.2.3. Familien und Schulen in der digitalen Gesellschaft
- 1.3. Die Schüler der iGeneration oder Generation Z
 - 1.3.1. Mythen und Realitäten über Digital Natives
 - 1.3.2. Lernen in der digitalen Gesellschaft
 - 1.3.3. M-Learning
 - 1.3.4. Das trojanische Pferd?
- 1.4. Was braucht meine Schule?
 - 1.4.1. Pädagogische Philosophie
 - 1.4.2. „Wer viel liest und viel reist, sieht viel und weiß viel“
- 1.5. Analysieren wir, bevor wir beginnen
 - 1.5.1. Prioritäten
 - 1.5.2. Grundlegende Entscheidungen
 - 1.5.2.1. Wagen oder Verhältnis 1:1?
 - 1.5.2.2. Welches konkrete Modell wählen wir?
 - 1.5.2.3. PDI oder Fernseher? Keines von beiden?
 - 1.5.3. Planung
- 1.6. Design als Schlüssel zur Umsetzung
 - 1.6.1. Das DEP
 - 1.6.2. Was sind verwaltete Apple IDs?
 - 1.6.3. Geräteverwaltungssysteme
 - 1.6.4. Apple School Manager
 - 1.6.5. Volumenlizenzkäufe



- 1.7. Die Bedeutung einer guten Grundlage: die Entwicklung
 - 1.7.1. Konnektivität
 - 1.7.2. Menschen: die Bildungsgemeinschaft
 - 1.7.3. Organisatorische Aspekte
 - 1.7.4. Ausbildung
- 1.8. Warum ein iPad für das Klassenzimmer?
 - 1.8.1. Technopädagogische Kriterien
 - 1.8.2. Andere Überlegungen
 - 1.8.3. Typische Einwände
- 1.9. Die Karte zur Schatzsuche
 - 1.9.1. Die Office-Suite von Apple
 - 1.9.1.1. Pages
 - 1.9.1.2. Keynote
 - 1.9.1.3. Numbers
 - 1.9.2. Apps für die Multimedia-Erstellung
 - 1.9.2.1. iMovie
 - 1.9.2.2. Garage Band
 - 1.9.3. Die Klasse in der Hand der Lehrkraft
 - 1.9.3.1. Unterrichtsverwaltung: Klassenzimmer
 - 1.9.3.2. iTunes U als virtuelle Lernumgebung
 - 1.9.4. Swift Playgrounds und LEGO
- 1.10. Bewertung und Kontinuität des Programms
 - 1.10.1. Unzeitgemäße Bewertung
 - 1.10.2. Verpflichtungen für den neuen Zyklus

Modul 2. Neue Zeiten, neue Schüler

- 2.1. Neue Zeiten, neue Schüler
 - 2.1.1. Virtualität und Grenzen der Schüler im digitalen Zeitalter
 - 2.1.2. PISA als Maßstab der aktuellen Bildung
 - 2.1.3. Andere aktuelle Bildungsmaßstäbe
- 2.2. Dass sie kompetent, aber auch glücklich sein sollten
 - 2.2.1. Digitale Kompetenz als transversale Achse des Lernens
 - 2.2.2. Dimensionen der digitalen Kompetenz
 - 2.2.3. Wenn wir bei Google nach Glück suchen, werden wir es nicht finden
- 2.3. Aktive und autonome Schüler
 - 2.3.1. Projektbasiertes Lernen im digitalen Kontext
 - 2.3.2. Andere aktive Methoden
 - 2.3.3. Autonomes Lernen im 21. Jahrhundert
- 2.4. Allein schaffst du es nicht, aber mit Freunden schon
 - 2.4.1. Schlüsselemente des kooperativen Lernens im digitalen Kontext
 - 2.4.2. Google Suite für kooperatives Lernen
- 2.5. Kreative und kommunikative Schüler
 - 2.5.1. Digitales Geschichtenerzählen
 - 2.5.2. Audiovisuelles Format
 - 2.5.3. *Flipped Classroom*
- 2.6. Haben unsere Schüler genug Anreize?
 - 2.6.1. Ressourcen, um die gleiche Sprache wie die Schüler zu sprechen
 - 2.6.2. Guter Einsatz der interaktiven digitalen Tafel
 - 2.6.3. Projizieren oder nicht projizieren, das ist hier die Frage
- 2.7. Feinde der Langeweile
 - 2.7.1. Wettbewerbe und Herausforderungen
 - 2.7.2. Charaktere, Handlungen und Macht
- 2.8. Liken, teilen, kommentieren
 - 2.8.1. Soziale Netzwerke
 - 2.8.2. Soziale Lernumgebungen und Gamification-Plattformen

- 2.9. Feedback geben
 - 2.9.1. Die Bewertung nach Kompetenzen
 - 2.9.2. Selbstbewertung und Co-Bewertung
 - 2.9.3. Gamifizierte Fremdbewertung
- 2.10. Spielbare Demos
 - 2.10.1. Im Unterricht
 - 2.10.2. Zu Hause
 - 2.10.3. Brettspiele

Modul 3. Die Lehrkraft in der digitalen Schule

- 3.1. Bildung neu denken: auf dem Weg in die globale Gesellschaft von 2030
 - 3.1.1. Welche Bildung brauchen wir für das 21. Jahrhundert?
 - 3.1.2. Bildung für eine globale Bürgerschaft
 - 3.1.3. Die Rolle des Digitalen in der Schule
 - 3.1.4. Herausforderungen und Ziele der Bildung im 21. Jahrhundert
- 3.2. Digitale Kompetenz im Unterricht
 - 3.2.1. Kompetent in Sachen Bildung sein
 - 3.2.2. Digitale Bildungstechnologie
 - 3.2.3. Modelle der IKT-Verteilung in Schulen
 - 3.2.4. Digitale Kompetenz im Unterricht
- 3.3. Die Lehrkraftfortbildung in der digitalen Schule
 - 3.3.1. Lehrkraftfortbildung: ein kurzer Überblick über den Stand der Technik
 - 3.3.2. Die Rolle der Lehrkraft im 21. Jahrhundert
 - 3.3.3. Fertigkeiten der Lehrkraft in der digitalen Schule
 - 3.3.4. Portfolio der digitalen Lehrkompetenz
- 3.4. Die Ineffizienz der allein arbeitenden Lehrkraft
 - 3.4.1. Das Bildungsprojekt und das Lehrplanprojekt
 - 3.4.2. Die Kultur der Arbeitsgruppen
 - 3.4.3. Technologie im Dienste der kooperativen Arbeit: Verwaltung, Fortbildung und Zusammenarbeit





- 3.5. TPACK: ein Modell für die Lehrkraft von heute
 - 3.5.1. Das TPACK-Modell
 - 3.5.2. Arten von Wissen für die Anwendung des TPACK-Modells
 - 3.5.3. Umsetzung des TPACK-Modells
- 3.6. Kreative und kommunikative Materialien
 - 3.6.1. Digitales Geschichtenerzählen im Klassenzimmer
 - 3.6.2. Digitale Bücher in der Schule
 - 3.6.3. Erstellung offener Bildungsressourcen
 - 3.6.4. Gedanken und Ideen visualisieren
 - 3.6.5. Videobasiertes Geschichtenerzählen
 - 3.6.6. Das Videospiel
- 3.7. Bewertung im digitalen Zeitalter
 - 3.7.1. Auf dem Weg zu einer authentischen Bewertung des Lernens
 - 3.7.2. Beiträge der Technologie zur Bewertung
 - 3.7.3. Bewertungsinstrumente mit Hilfe von Bildungstechnologie
 - 3.7.4. Bewertung mit elektronischer Rubrik
- 3.8. Digitale Plattformen für die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülern
 - 3.8.1. Einführung in virtuelle Plattformen in der Bildung
 - 3.8.2. Pädagogische Dimensionen des virtuellen Klassenzimmers
 - 3.8.3. Didaktische Planung eines virtuellen Klassenzimmers
 - 3.8.4. Plattformen für die Einrichtung eines virtuellen Klassenzimmers
- 3.9. Familie und Schule: Überwindung der digitalen Kluft
 - 3.9.1. Die Rolle der Familie in der digitalen Schule
 - 3.9.2. Die Bedeutung von Beziehungen in der Erziehung
 - 3.9.3. Plattformen für die Kommunikation zwischen Familie und Schule
- 3.10. Ressourcen für den Unterricht im Wissenszeitalter
 - 3.10.1. Durch den Lehrplan zum Denken anregen
 - 3.10.2. Blooms Taxonomie für das digitale Zeitalter
 - 3.10.3. Die integrierte Unterrichtseinheit als Planungsinstrument
 - 3.10.4. Neugestaltung der Prüfung als Bewertungsinstrument

05

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.



66

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 einer 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 Fachkräfte, 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

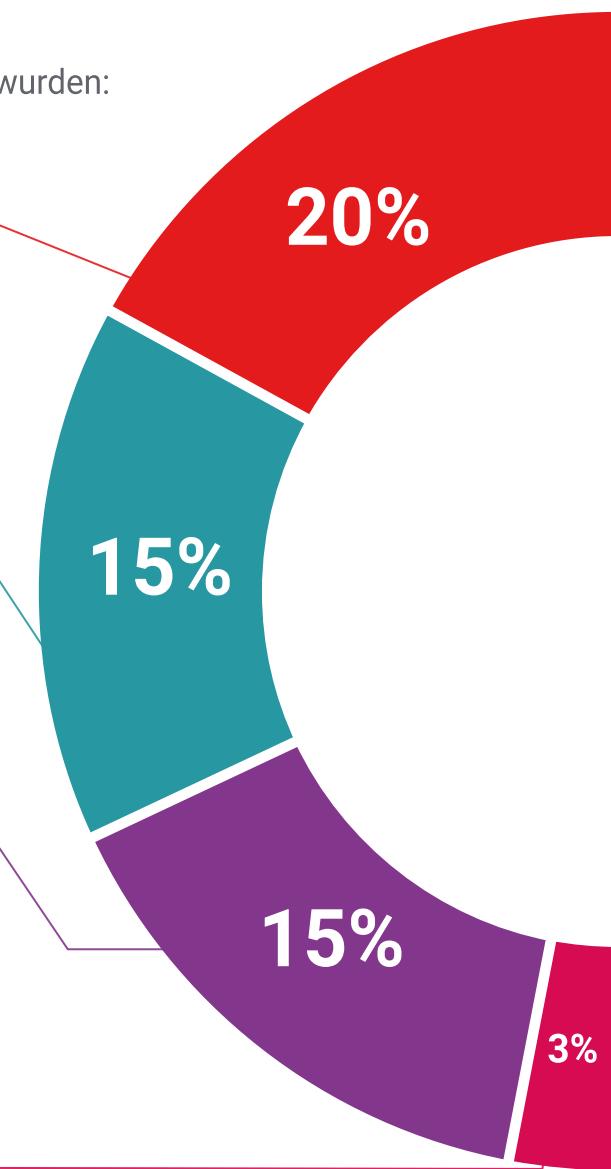
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

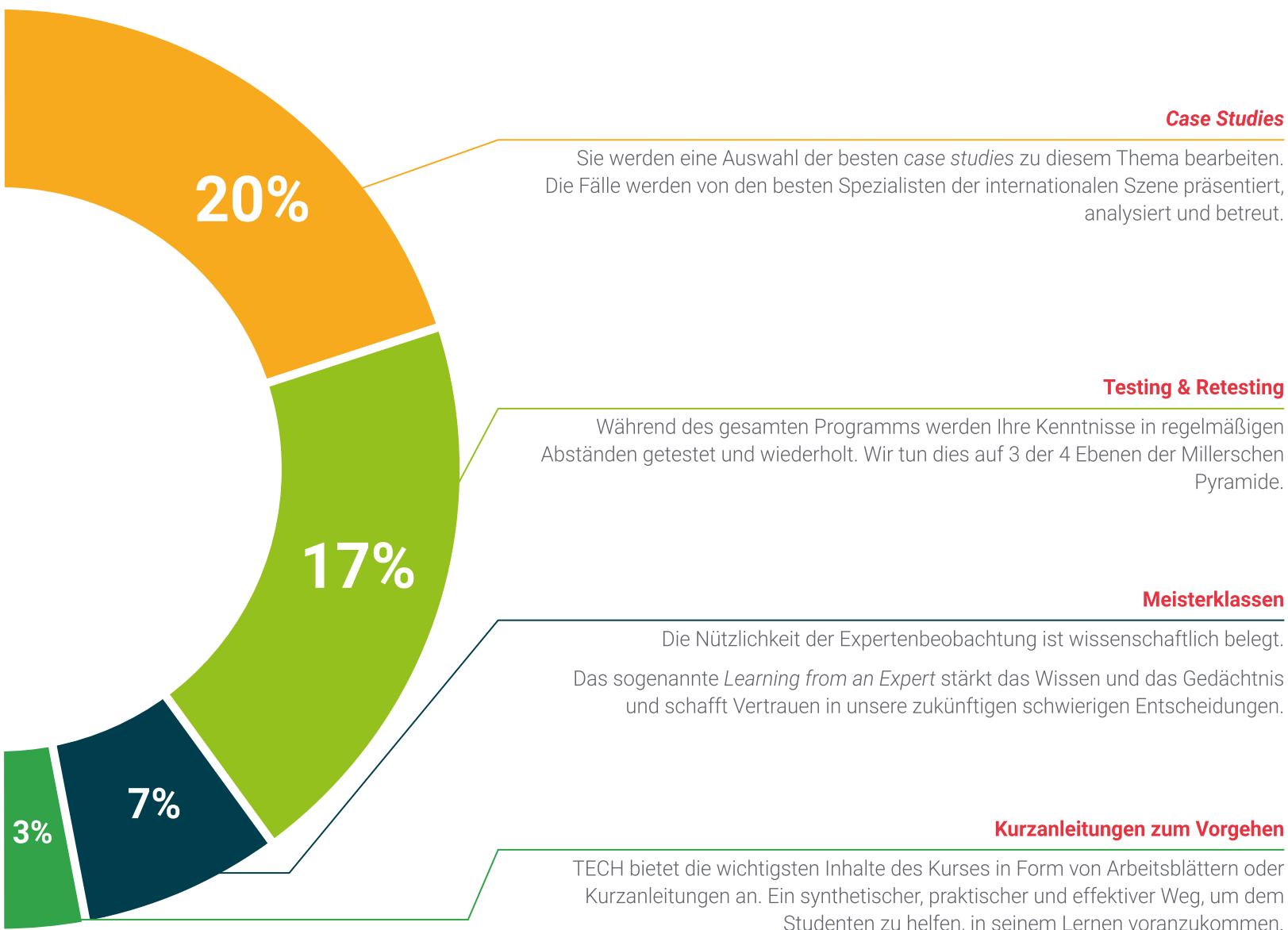
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

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





06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Digitale Schule und Gamification garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



66

*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 **Universitätsexperte in Digitale Schule und Gamification**.

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: Universitätsexperte in Digitale Schule und Gamification

Modalität: online

Dauer: 6 Monate

Akkreditierung: 18 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 Sprachkurse



Universitätsexperte
Digitale Schule
und Gamification

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Digitale Schule und Gamification

