

Universitätsexperte

Flipped Classroom und Gamification





Universitätsexperte Flipped Classroom 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-flipped-classroom-gamification

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Das Flipped-Classroom-Modell ist eine großartige Gelegenheit für Innovationen, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers, weil es Pädagogik und Technologie miteinander verbindet. Und all dies, ohne auf Problemlösungen, die Kreativität der Schüler, die Suche nach Talenten, die Förderung der Zusammenarbeit und die Arbeit der Inklusion zu verzichten.





“

Dieser Universitätsexperte in Flipped Classroom und Gamification wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit bei der Ausübung Ihres Berufs vermitteln, das Ihnen hilft, persönlich und beruflich zu wachsen“

Dieser Universitätsexperte wird Ihnen dabei helfen, eine der leistungsstärksten Alternativen zum traditionellen Unterricht oder zur Vorlesung zusammen mit anderen Methoden des aktiven Lernens zu entdecken und anzuwenden. Seine Möglichkeiten und die erzielten Ergebnisse, zusammen mit dem Einsatz von IKT und schülerzentriertem Unterricht, machen dieses Modell zu einer innovativen Zukunftsinvestition, da es die Arbeitszeit im Klassenzimmer und deren Nutzung erhöht und den Schüler zum Protagonisten seines Lernens macht.

Dieser Experte soll daher ein Ausgangspunkt für alle Lehrkräfte sein, die glauben, dass eine andere Schule und eine andere Art des Unterrichtens möglich sind.

Der Dozent wird nicht nur für die professionelle Arbeit im Klassenzimmer qualifiziert sein, sondern auch Bildungsinnovationen vorschlagen können, um die Qualität des Unterrichts zu verbessern und die Motivation der Studenten zu steigern.

Dies ist ein Fortschritt gegenüber den eminent pädagogischen Programmen, die sich auf die Lehraufgabe konzentrieren und die sich nicht eingehend mit dem Bildungskontext und den Merkmalen der Schülerschaft als zentrale Achsen befassen, ohne dabei die Rolle der Lehrinnovation zu vergessen.

Diese Sichtweise ermöglicht ein besseres Verständnis der Funktionsweise des Technologiezentrums aus verschiedenen Blickwinkeln, so dass der Experte je nach seinen Interessen verschiedene Optionen für die Anwendung in seinem Beruf hat.

Der **Universitätsexperte in Flipped Classroom und Gamification** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale des Kurses sind:

- ♦ Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Flipped Classroom und Gamification 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 Flipped Classroom und Gamification.
- ♦ Enthält praktische Übungen zur Selbstbeurteilung, um den Lernprozess zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden im Flipped Classroom und Gamification
- ♦ All dies wird ergänzt durch theoretischen Unterricht, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Inhalte sind von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss abrufbar



Aktualisieren Sie Ihr Wissen mit dem Universitätsexperten in Flipped Classroom und Gamification

“

Dieser Universitätsexperte ist aus zwei Gründen die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Fortbildungsprogramms tätigen können: Sie bringen nicht nur Ihr Wissen über Flipped Classroom und Gamification auf den neuesten Stand, sondern erhalten auch einen Abschluss der TECH Global University“

Der Lehrkörper besteht aus Fachleuten aus dem Bereich Flipped Classroom und Gamification, die ihre Erfahrung in diesen Studiengang einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, wird der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglicht, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernen ermöglicht, das auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem die Lehrkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der Berufspraxis zu lösen, die während des Kurses auftreten. Zu diesem Zweck wird die Lehrkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten im Bereich Flipped Classroom und Gamification mit langjähriger Lehrerfahrung entwickelt wurde.

Steigern Sie Ihr Selbstvertrauen bei der Entscheidungsfindung, indem Sie Ihr Wissen mit diesem Universitätsexperten auf den neuesten Stand bringen.

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Flipped Classroom und Gamification zu informieren und die Ausbildung Ihrer Schüler zu verbessern.



02 Ziele

Der Universitätsexperte in Flipped Classroom und Gamification zielt darauf ab, die Arbeit der engagierten Fachkraft zu erleichtern.





“

Dieser Experte soll Ihnen dabei helfen, Ihr Wissen über Flipped Classroom und Gamification unter Einsatz der neuesten Bildungstechnologien auf den neuesten Stand zu bringen, um mit Qualität und Sicherheit zur Entscheidungsfindung und Betreuung Ihrer Schüler beizutragen“



Allgemeines Ziel

- Ändern des Konzepts von Zeit und Raum im Klassenzimmer
- Entdecken der neuen Rolle der Lehrer und ihrer Einstellung zum methodischen Wandel
- Integrieren der neuen Methoden, die auf Zusammenarbeit, Innovation und Problemlösung ausgerichtet sind
- Erlernen von Werkzeugen und deren Anwendung in einer didaktischen Sequenz
- Bewerten, Co-Bewerten und Selbstbewerten mithilfe digitaler Tools und Rubriken
- Entwerfen eines Flipped Classroom
- Verstehen der Bedeutung aktiver Lernmethoden im Flipped Classroom und wie der Flipped Classroom dazu beiträgt, andere Methoden zu verbessern
- Wissen, was das Flipped-Classroom-Modell ist
- Verstehen seiner Integration in den methodischen Wandel im Bildungswesen
- Analysieren der Stärken des Modells, möglicher Schwierigkeiten und wie man sie lösen kann
- Lernen, wie man Videos und Materialien für den Flipped Classroom erstellt und wie man sie verwendet
- Kennen und Entdecken von Spielen und Gamification als eine Art des Lernens in Verbindung mit dem Flipped Classroom





Spezifische Ziele

- Kennen der Prinzipien des Flipped Classroom
- Verstehen der neuen Rolle des Lehrers im Klassenzimmer
- Verstehen der Rolle der Schüler und Familien innerhalb des Flipped Classroom-Modells
- Entdecken der Vorteile des Flipped Classroom beim Umgang mit Vielfalt im Klassenzimmer
- Identifizieren der Unterschiede zwischen traditionellem Unterricht und dem Flipped Classroom
- Untersuchen der Verbindung zwischen dem Flipped Classroom-Modell und der Bloomschen Taxonomie
- Kennen der wichtigsten Funktionen für die Erstellung eigener Videos
- Kennen der digitalen Tools für die Ausarbeitung und Bearbeitung eigener Videos
- Wissen, wie man mit wenig Technik FC macht
- Entdecken von Tools für externes Material
- Kennen des Ursprungs der Gamification
- Entdecken der grundlegenden Elemente, die bei der Gamification verwendet werden
- Identifizieren der Gamification-Mechanismen
- Verwenden digitaler Tools bei der Gamification
- Integrieren von Gamification im Klassenzimmer und in den Inhalt
- Identifizieren von Spielen und Videospielen für Gamification beim Lernen
- Aufbauen von Gamification und Spielen



Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie den Schritt, um sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Flipped Classroom und Gamification zu informieren"

03

Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören führende Experten auf dem Gebiet des Flipped Classroom und Gamification, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Experten an der Gestaltung und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.



“

Lernen Sie von führenden Fachleuten die neuesten Fortschritte bei den Verfahren im Bereich Flipped Classroom und Gamification"

Leitung



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)

Professoren

Fr. Payá López, Miriam

- ♦ Lehrerin mit dem Schwerpunkt Englisch als Fremdsprache, Expertin in IKT

Hr. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Lehrer für den Grundschulbereich, Stufe I Flipped Learning



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten Bildungszentren und Universitäten entwickelt, die sich der Bedeutung einer innovativen Fortbildung bewusst sind und sich für eine qualitativ hochwertige Lehre durch neue Bildungstechnologien einsetzen.



“

*Der Universitätsexperte in Flipped Classroom
und Gamification enthält das vollständigste und
aktuellste Programm auf dem Markt”*

Modul 1. Was ist das Flipped-Classroom-Modell?

- 1.1. Flipped-Classroom-Modell
 - 1.1.1. Konzept
 - 1.1.2. Geschichte
 - 1.1.3. Was ist es und wie funktioniert es?
- 1.2. Die neue Rolle des Lehrers im Flipped-Classroom-Modell
 - 1.2.1. Die neue Rolle des Lehrers
 - 1.2.2. Arbeit im Klassenzimmer
- 1.3. Die Rolle der Schüler im Flipped-Classroom-Modell
 - 1.3.1. Neues Lernen für Schüler
 - 1.3.2. Hausaufgaben im Unterricht, Unterricht zu Hause
- 1.4. Einbindung der Familien im Flipped-Classroom-Modell
 - 1.4.1. Beteiligung der Familie
 - 1.4.2. Kommunikation mit den Eltern
- 1.5. Unterschiede zwischen dem traditionellen Modell und dem Flipped-Classroom-Modell
 - 1.5.1. Traditionelles Klassenzimmer vs. umgedrehtes Klassenzimmer
 - 1.5.2. Arbeitszeit
- 1.6. Die Personalisierung der Bildung
 - 1.6.1. Was ist personalisiertes Lernen?
 - 1.6.2. Wie kann man das Lernen personalisieren?
 - 1.6.3. Beispiele für personalisiertes Lernen
- 1.7. Berücksichtigung der Diversität im Flipped-Classroom-Modell
 - 1.7.1. Was ist die Berücksichtigung von Diversität?
 - 1.7.2. Wie hilft uns das FC-Modell dabei, die Berücksichtigung von Diversität in die Praxis umzusetzen?
- 1.8. Vorteile des Flipped-Classroom-Modells
 - 1.8.1. Flexibilität der Schüler beim Lernen
 - 1.8.2. Inhalt vorziehen
 - 1.8.3. Lernumgebung rund um die Schüler
 - 1.8.4. Zusammenarbeit zwischen Schülern
 - 1.8.5. Zusätzliche Zeit außerhalb des Unterrichts
 - 1.8.6. Mehr Zeit für die persönliche Betreuung der Schüler

- 1.9. Die Beziehung von Blooms Taxonomie zum Flipped-Classroom-Modell
 - 1.9.1. Was ist eine Taxonomie?
 - 1.9.2. Geschichte
 - 1.9.3. Stufen und Beispiele
 - 1.9.4. Tabelle der Verben

Modul 2. Erstellung von eigenen Inhalten, *Flipped Classroom Tools*

- 2.1. Einführung
 - 2.1.1. Eigener Inhalt
 - 2.1.2. Externer Inhalt
 - 2.1.3. Tools und Apps
- 2.2. Tipps für die Erstellung effektiver Videos
 - 2.2.1. Die Bedeutung eines guten digitalen Designs
 - 2.2.2. Dauer
 - 2.2.3. Arten von Aufnahmen
 - 2.2.4. Stimme, Intonation
 - 2.2.5. Bereichern der Videos
 - 2.2.6. Konkretheit im Video
- 2.3. Videoerstellung mit Handy, Tablet
 - 2.3.1. Wie erstellt man die Videos?
 - 2.3.2. Videobearbeitung
- 2.4. Videoerstellung mit Bildschirmaufnahme
 - 2.4.1. Wie erstellt man die Videos?
 - 2.4.2. Videobearbeitung
- 2.5. Videoerstellung mit Chroma Key
 - 2.5.1. Zu verwendende Tools
 - 2.5.2. Bearbeitung
- 2.6. Infrastruktur für digitale Gadgets
 - 2.6.1. Vielseitigkeit
 - 2.6.2. Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.3. Kosten

- 2.7. Andere wichtige Elemente bei der Erstellung und Bearbeitung von Videos
 - 2.7.1. Instrumente
 - 2.7.2. Hardware
- 2.8. Flipped Classroom mit wenig Technologie durchführen
 - 2.8.1. Wie kann dies mit wenig oder gar keiner Technologie erreicht werden?

Modul 3. Gamification als aktive Methodik. Flipped + Gamification

- 3.1. Geschichte, Definition und Konzepte
 - 3.1.1. Geschichte und Kontext
 - 3.1.2. Definition
 - 3.1.3. Erste Konzepte
- 3.2. Elemente
 - 3.2.1. Klassifizierungen
 - 3.2.2. Abzeichen und Diplome
 - 3.2.3. Sammlerstücke
 - 3.2.4. Tauschmittel
 - 3.2.5. Schlüssel
 - 3.2.6. Auszeichnungen
- 3.3. Mechanismen
 - 3.3.1. Strukturelle Gamification
 - 3.3.2. Inhaltliche Gamification
- 3.4. Digitale Werkzeuge
 - 3.4.1. Managementinstrumente
 - 3.4.2. Produktivitäts-Tools
 - 3.4.2.1. Abzeichen
 - 3.4.2.2. Karten
 - 3.4.2.3. Andere
- 3.5. Gamification und *Serious Games*
 - 3.5.1. Das Spiel im Unterricht
 - 3.5.2. Typologie der Spiele

- 3.6. Kommerzieller Spielekatalog
 - 3.6.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 3.6.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalten
- 3.7. Videospiele und Apps
 - 3.7.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
 - 3.7.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalten
- 3.8. Entwerfen einer Gamification
 - 3.8.1. Herangehensweise, Ziele
 - 3.8.2. Integration in den Lehrplan
 - 3.8.3. Geschichte
 - 3.8.4. Ästhetik
 - 3.8.5. Bewertung
- 3.9. Entwurf von Spielen
 - 3.9.1. Herangehensweise, Ziele
 - 3.9.2. Integration in den Lehrplan
 - 3.9.3. Geschichte
 - 3.9.4. Ästhetik
 - 3.9.5. Bewertung



Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert"

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.



“

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

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

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

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

“

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



Die international umfassendsten Lehrpläne

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

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

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

“

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

Case studies oder Fallmethode

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

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

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



Relearning-Methode

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

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

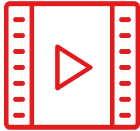
Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

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

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



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



Studienmaterial

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

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Interaktive Zusammenfassungen

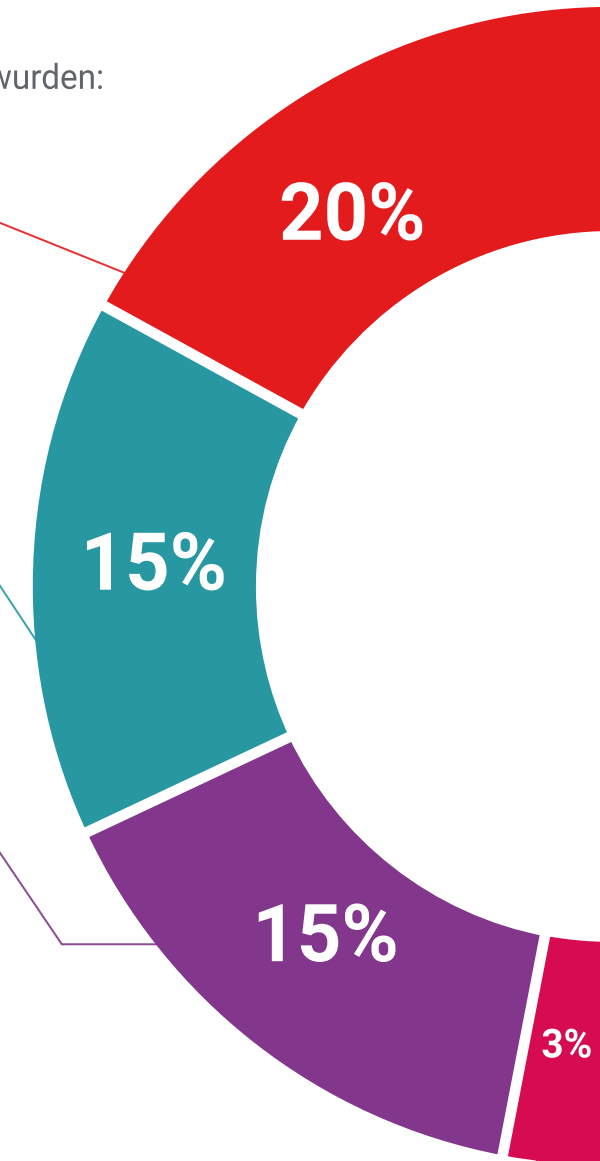
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

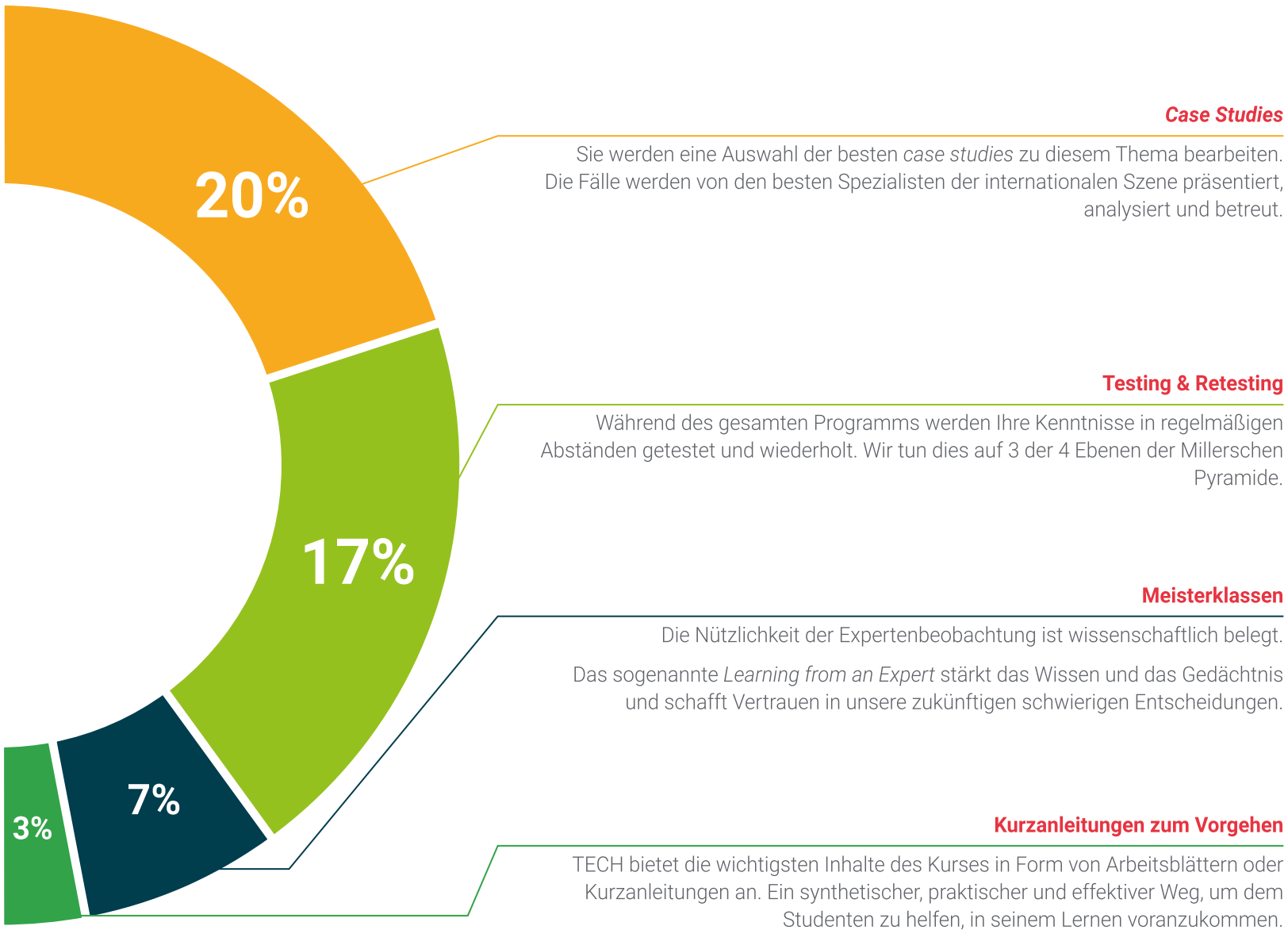
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

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





Case Studies



Testing & Retesting



Meisterklassen



Kurzanleitungen zum Vorgehen



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gamification und Flipped Classroom garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie diese Spezialisierung erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss 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 Flipped Classroom 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 Flipped Classroom und Gamification

Modalität: online

Dauer: 6 Monate

Akkreditierung: 18 ECTS



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



Universitätsexperte
Flipped Classroom
und Gamification

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

Universitätsexperte

Flipped Classroom
und Gamification