

Universitätsexperte

Gamification im
Klassenzimmer



tech global
university



Universitätsexperte Gamification im Klassenzimmer

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 24 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-gamification-klassenzimmer

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Studienmethodik

Seite 24

06

Qualifizierung

Seite 34

01

Präsentation

Die Wirksamkeit traditioneller Lehrmethoden nimmt aufgrund des unaufhaltsamen Fortschritts neuer Technologien täglich ab. Wer kein Interesse an diesem Innovationswettbewerb zeigt, verliert nach und nach die Aufmerksamkeit der Schüler im Unterricht, weshalb Bildungseinrichtungen auf diesen Zug aufspringen müssen. In diesem Sinne gewinnt Gamification dank ihres spielerischen Charakters in den Lehrmethoden immer mehr an Boden und erleichtert die Verinnerlichung von Wissen auf unterhaltsame Weise. Aus diesem Grund werden Pädagogen benötigt, die mit dieser Technik vertraut sind, und TECH bietet ihnen mit diesem Studiengang die perfekte Spezialisierung, um interaktive Erfahrungen zu gestalten, die die Beteiligung fördern. Und das alles in einem zu 100% onlinebasierten Format, das sich perfekt mit der Lehrtätigkeit vereinbaren lässt.





“

*Dank dieses Universitätsexperten
werden Ihre Schüler im Unterricht
nie wieder abgelenkt sein“*

Gamification im Bildungsbereich verändert die Grundlagen von Schulen und Universitäten und ersetzt traditionelle Unterrichtserfahrungen durch andere, die auf innovative digitale Formate setzen. Nicht umsonst zeigen Spiele, die Teamarbeit oder einen gesunden Wettbewerb zwischen Klassenkameraden fördern, solide Ergebnisse in Bezug auf ihre Bildungsleistung.

Der Einsatz für diesen digitalen Wandel erfordert natürlich finanzielle Investitionen in die Klassenzimmer. Vor allem aber erfordert er eine offene Haltung gegenüber neuen Formaten und die Bereitschaft, sich mit den Technologien vertraut zu machen, mit denen junge Menschen heute interagieren. Dies bringt jedoch auch einige Nachteile mit sich, da nicht alle Lehrkräfte über die gleichen Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Erfahrungen verfügen. In dieser Hinsicht lässt sich eine bessere Anpassung bei jüngeren Pädagogen feststellen, während ältere Lehrer größere Schwierigkeiten haben.

Diese Situation führt zu einer digitalen Kluft, die die Qualität moderner Bildungsprojekte beeinträchtigen kann. Dieses Programm bietet daher eine Lösung mit einer umfassenden Ausbildung für alle Pädagogen im Bereich Gamification und gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, den technologischen Wandel in ihren Einrichtungen voranzutreiben. In diesem Sinne werden sie sich mit den neuesten Techniken befassen, mit denen der Unterricht gamifiziert wird, sowie mit den Geräten, die in dieser Hinsicht am besten funktionieren. Dieser Universitätsexperte geht jedoch noch weiter, da die Teilnehmer aus erster Hand erfahren, was es bedeutet, in einer gamifizierten Umgebung zu lernen.

Zweifellos handelt es sich um eine hochkarätige Fortbildung, die die Anforderungen der heutigen Studenten mehr als erfüllt und dank ihres Online-Charakters überall absolviert werden kann. Darüber hinaus finden die Studenten beim Zugriff auf den virtuellen Campus die größte digitale Bibliothek mit Ressourcen zu diesem Thema vor, die alles Notwendige und noch mehr enthält, um sich in diesem Bereich hervorzuheben.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Gamification in der Bildung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Heben Sie sich in einem boomenden Sektor hervor, der die Grundlagen der Bildungseinrichtungen erschüttert“

“

Integrieren Sie Ihre Schüler in den Lernprozess durch unterhaltsame Spiele, mit denen sie die vermittelten Konzepte erfolgreich verinnerlichen können“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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 ihr während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Vertiefen Sie Ihre digitalen Kenntnisse, um einen Wandel anzuführen, der in wenigen Jahren in allen Bildungseinrichtungen Realität sein wird.

Entdecken Sie, wie Gamification die Möglichkeiten der Bildung auf ungeahnte Höhen heben wird.



02 Ziele

Der Universitätsexperte in Gamification im Klassenzimmer hat das Ziel, die Pädagogen der Zukunft vorzubereiten und sie auf gamifizierte Bildungsumgebungen zu spezialisieren, die das enorme Potenzial dieses Bereichs nutzen, um die Lernerfahrung der Schüler zu verbessern. Auf diese Weise erhalten die Lehrkräfte einen umfassenden Überblick über die neuen Technologien, die sie in ihren Arbeitsbereich integrieren können, und vertiefen ihre Kenntnisse über deren Funktionsweise und Möglichkeiten.



“

TECH macht Sie zu dem Lehrer, den Bildungseinrichtungen brauchen, um die schulischen Leistungen der Schüler zu verbessern“



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



Entdecken Sie die besten Möglichkeiten, Videospiele im Unterricht einzusetzen und dabei Bildungsstandards einzuhalten, die Ihre Schüler zum Weiterlernen motivieren“





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen der Gamification. Wie man gamifiziert ohne dabei zu verzweifeln

- ♦ Unterscheiden der verschiedenen Dynamiken im Zusammenhang mit Gamification
- ♦ Erkennen der verschiedenen Mechanismen, die Gamification ausmachen
- ♦ Unterscheiden der Spielertypen nach den verschiedenen Autoren
- ♦ Analysieren der 3 Schlüsselfaktoren, die den Zweck eines gamifizierten Prozesses aufzeigen
- ♦ Entdecken der Vorteile von Gamification in verschiedenen Umgebungen
- ♦ Identifizieren der Unterschiede zwischen Ludifizierung und Gamification

Modul 2. Spielelemente und Spielmechaniken

- ♦ Erklären der Entwicklung von Spielen
- ♦ Beschreiben der verschiedenen Arten von Spielen
- ♦ Anwenden von Videospielen im Klassenzimmer
- ♦ Anwenden von Techniken zur Teambildung
- ♦ Entwickeln von Strategien zum *Team Building* in Unternehmen

Modul 3. Gamification und spielbasiertes Lernen (GBL)

- ♦ Bewerten der Anwendung der wichtigsten Brettspiele in GBL
- ♦ Erstellen von Kompetenztabellen derselben
- ♦ Verwalten von Aufgaben auf spielerische Art und Weise
- ♦ Definieren von Strategien und Instrumente für die Weiterverfolgung von Aktionen
- ♦ Erwerben von Strategien zur Förderung des Teamzusammenhalts

Modul 4. Fallstudien

- ♦ Erstellen von Materialien in Moodle
- ♦ Erstellen von Aufgaben in Moodle
- ♦ Erstellen von Materialien und Aufgaben in Google Classroom
- ♦ Erstellen von Materialien und Aufgaben in iTunes U



03

Kursleitung

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team aus Pädagogen von Schulen, Universitäten und führenden Unternehmen in Spanien entwickelt. Sie sind sich der aktuellen Bedeutung neuer Bildungstechnologien bewusst, sind Experten für Informations- und Kommunikationstechnologien und haben relevante Gamification-Projekte entwickelt, die erfolgreiche Ergebnisse gezeigt haben. Mit diesem Hintergrundwissen werden diese Lehrkräfte die Studenten mit ihrem Unterricht und ihrer Beratung zum Erfolg in ihrer Karriere führen.



“

*Seien Sie erfolgreich mit Hilfe
renommierter Fachleute, die sich mit
Gamification durch IKT auskennen“*

Leitung



Dr. 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

- ♦ Psychologe und Autor, Experte für Neurowissenschaften
- ♦ 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-Embid 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

Hr. Illán, Raúl

- ♦ Business Coaching
- ♦ Business Coaching bei Gesem Personalwesen
- ♦ Referent bei verschiedenen internationalen Konferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaftslehre und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement, UCM
- ♦ Hochschulabschluss in Rechtswissenschaften
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit einer Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Sekundarschul- und Hochschullehrer in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor in der Lehrerbildung für den Studiengang Lehramt
- ♦ Mitarbeiter der Forschungsgruppe GEA-CLÍO
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ♦ Masterstudiengang für das Lehramt an Sekundarschulen
- ♦ Masterstudiengang in Forschung in Fachdidaktik
- ♦ Masterstudiengang in Comics und Pädagogik





“

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

04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten umfasst alles, was notwendig ist, damit die Studenten solide Gamification-Umgebungen entwickeln können. In diesem Sinne werden sie sich eingehend mit den Implikationen der Gamification und ihren narrativen Möglichkeiten befassen und ihre Elemente und Spielmechanismen analysieren. Außerdem werden sie die Unterschiede zwischen Ludifizierung und Gamification untersuchen und eine Vielzahl von Spielen entdecken, die eine Kombination aus Spaß und Lernen im Unterricht gewährleisten. Schließlich werden Fallstudien vorgestellt, damit sie die pädagogischen Vorteile dieser innovativen Formate aus erster Hand erleben können.





“

Ein Lehrplan, der sich auf Gamification im Unterricht konzentriert, in dem auch Sie Lernvideospiele spielen werden, um zu sehen, was diese Ihren Schülern alles bieten können“

Modul 1. Grundlagen der Gamification. Wie man gamifiziert ohne dabei zu verzweifeln

- 1.1. Gamifizieren
 - 1.1.1. Was ist Gamification?
 - 1.1.2. Was ist keine Gamification?
- 1.2. Das Gehirn in Bewegung: Verhaltensmodelle
 - 1.2.1. Was muss ich tun? Behaviourismus
 - 1.2.2. Warum verhalte ich mich so, wie ich es tue? Kognitivismus
 - 1.2.3. Ich brauche Dopamin! Motivation
- 1.3. Sollen wir einen Blick auf die Geschichte werfen?
 - 1.3.1. Es war einmal... das Spiel
 - 1.3.2. Was gibt's Neues, Alter? Das Spiel heute
- 1.4. *Move, move, move...* Dynamiken
 - 1.4.1. Nicht auf diese Weise: Spielbeschränkungen oder Einschränkungen
 - 1.4.2. Erzähl mir eine Geschichte: die Narrative
 - 1.4.3. Mit Herz: Emotionen
 - 1.4.4. Ich werde älter: der Fortschritt oder die Entwicklung des Spielers
 - 1.4.5. Weil ich es wert bin: Status oder Anerkennung
 - 1.4.6. Komm! Du auch?: soziale Beziehungen oder Interaktionen
- 1.5. Das dürft ihr nicht verpassen... die Mechaniken!
 - 1.5.1. Los geht's: Herausforderungen und Ziele
 - 1.5.2. Superman: Wettbewerb
 - 1.5.3. Liga der außergewöhnlichen Männer: Zusammenarbeit
 - 1.5.4. Wie habe ich mich geschlagen? *Feedback*
 - 1.5.5. Mein Schaaaaatz.: Belohnungen
 - 1.5.6. Ich bin dran: Spielzüge
- 1.6. Drei „Personen“ und ein Ziel: Spieler klassifizieren
 - 1.6.1. Die Theorie von Richard Bartle: seine Einteilung in 4 Gruppen
 - 1.6.2. Die Theorie von Andrzej Mrczewski: Erweiterung auf 5
 - 1.6.3. Amy Jo Kims Theorie: sie bleibt bei 4

- 1.7. Zu welchem Zweck?
 - 1.7.1. Motivation: Ich gefalle dir
 - 1.7.2. Bindung: Bleib bei mir
 - 1.7.3. Optimierung: Wenn wir es besser machen
- 1.8. Vorteile der Gamification

Modul 2. Spielelemente und Spielmechaniken

- 2.1. Spielen mit Konzepten und Konzeptualisierung von Spielen: eine Einführung
 - 2.1.1. Was sind Spielmechaniken?
 - 2.1.2. Grundlegende Konzepte
- 2.2. Von Anfang an: grundlegende Mechaniken
 - 2.2.1. Spielrahmen
 - 2.2.1.1. Gruppierungen
 - 2.2.1.2. Kooperation und Wettbewerb
 - 2.2.2. Die Zeit
- 2.3. Der Zufall und du: Mechanismen der Zufallsgenerierung
 - 2.3.1. Der Zufall als Ressource
 - 2.3.2. Möglichkeit, Wahrscheinlichkeit und Gewissheit
- 2.4. Gemeinsam, aber nicht vermischt: Mechanik und Interaktion
 - 2.4.1. Interaktion und Nicht-Interaktion
 - 2.4.2. Der Umfang
- 2.5. Ohne das gibt es kein Spiel I: Interaktion mit dem System
 - 2.5.1. Ressourcen
 - 2.5.2. Raummechaniken
 - 2.5.3. Rätsel und Fragen
- 2.6. Ohne das gibt es kein Spiel II: Interaktion zwischen Spielern
 - 2.6.1. Soziale Mechanik
 - 2.6.2. Erzählung
- 2.7. Von der Vorspeise zum Dessert: Belohnungs- und Abschlussmechanismen
 - 2.7.1. Bedingungen für den Sieg
 - 2.7.2. Vergleichende Systeme
 - 2.7.3. Sieg und Niederlage in kooperativen Spielen
 - 2.7.4. Kombinationen



- 2.8. Da draußen gibt es mehr: Belohnungen außerhalb des Klassenzimmers
 - 2.8.1. Die Klassiker
 - 2.8.2. Andere Formen von Belohnungen
- 2.9. Unvorhergesehene Hindernisse und unerwartete Misserfolge: Probleme und Schwierigkeiten
 - 2.9.1. Waren Spiele nicht eigentlich lustig?
 - 2.9.2. Der Zufall und seine Kontrolle
 - 2.9.3. Schneebälle und Gruben
 - 2.9.4. Wie spät ist es?
 - 2.9.5. Die Milchmädchenrechnung
 - 2.9.6. Alphas, Betas und Testversionen

Modul 3. Gamification und spielbasiertes Lernen (GBL)

- 3.1. Weißt du überhaupt, was wir hier spielen?
 - 3.1.1. Unterschiede zwischen Ludifizierung und Gamification
 - 3.1.2. Ludifizierung und Spiele
 - 3.1.3. Geschichte der Spiele
- 3.2. Was spielen wir?
 - 3.2.1. Nach den Zielen
 - 3.2.1.1. Wettbewerbsorientiert
 - 3.2.1.2. Kooperativ
 - 3.2.2. Nach den Elementen
 - 3.2.2.1. Brettspiele
 - 3.2.2.2. Kartenspiele
 - 3.2.2.3. Würfelspiele
 - 3.2.2.4. Papier-und-Bleistift-Spiele (Rollenspiele)
- 3.3. Die Spiele unserer Eltern
 - 3.3.1. Erste Zivilisationen, erste Spiele
 - 3.3.1.1. Senet
 - 3.3.1.2. Königsspiel von Ur
 - 3.3.2. Mancala
 - 3.3.3. Schach
 - 3.3.4. Backgammon
 - 3.3.5. Mensch ärgere dich nicht
 - 3.3.6. Gänsepiel

- 3.4. Wer wird Millionär?
 - 3.4.1. Das Spiel des Lebens
 - 3.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 3.4.1.2. The Checkered Game of Life
 - 3.4.1.3. The Game of Life
 - 3.4.1.4. Was uns The Game of Life über Werte lehrt
 - 3.4.2. Monopoly
 - 3.4.2.1. The Landlord's Game
 - 3.4.2.2. Finance und andere
 - 3.4.2.3. Darrow's Monopoly
 - 3.4.2.4. Patente, Designs und was man in einer Ludifizierung beachten sollte
 - 3.4.3. Scrabble
- 3.5. Ein erfolgreiches Spiel wurde geschrieben
 - 3.5.1. Risk
 - 3.5.2. Cluedo
 - 3.5.3. Trivial Pursuit
 - 3.5.4. Pictionary
- 3.6. Kriegsspiele/Wargames und historische Simulationen
 - 3.6.1. Der Ursprung: Avalon Hill
 - 3.6.2. Die Reifephase der Wargames
 - 3.6.3. Die CDG-Revolution
 - 3.6.4. Neueste Trends in Wargames
 - 3.6.5. Miniaturen-Wargames
- 3.7. Die Gesellschaft des Rings, des Bleistifts und des Papiers
 - 3.7.1. Der Anfang
 - 3.7.2. Das Goldene Zeitalter und die ersten Kontroversen
 - 3.7.3. Das erzählende Rollenspiel
 - 3.7.4. Rollenspiele im 21. Jahrhundert



- 3.8. Es war einmal in Amerika, Magic, TCGs und *Ameritrash*
 - 3.8.1. Magic und die TCGs
 - 3.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 3.8.1.2. Andere TCGs
 - 3.8.1.3. LCGs
 - 3.8.2. *Ameritrash*
 - 3.8.2.1. Konzept
 - 3.8.2.2. Entwicklung
 - 3.8.3. Vermischung. Hybride Spiele
- 3.9. Mehr als Autos und Würstchen. Die Brettspielrevolution in Deutschland
 - 3.9.1. Deutschland ändert die Regeln
 - 3.9.1.1. Die deutsche Spielzeugindustrie
 - 3.9.1.2. Gesellschaftliche Wertschätzung des Spiels in Deutschland
 - 3.9.1.3. Eine andere Art von Spiel
 - 3.9.2. *Eurogames*
 - 3.9.2.1. Die Vorgeschichte
 - 3.9.2.2. Die Siedler von Catan
 - 3.9.2.3. Die Deutschen erobern die Welt
 - 3.9.2.4. Das goldene Zeitalter der *Eurogames*
 - 3.9.2.5. *Eurogames* und Bildung

Modul 4. Fallstudien

- 4.1. Was gibt's Neues, Doc? Die Notwendigkeit der Innovation
- 4.2. Spielen wir, die Klasse umzudrehen: Ansatz und Ziele der Innovation im Klassenzimmer: eine Gamification mit *Flipped Classroom*
- 4.3. Wie gestaltet man Clio-Kriege ohne dabei zu verzweifeln: die Werkzeuge. Teil I, Entwerfen einer Gamification
 - 4.3.1. Erzählende Videos
 - 4.3.2. Überwachung
 - 4.3.3. Belohnungen
- 4.4. Wie gestaltet man Clio-Kriege ohne dabei zu verzweifeln: die Werkzeuge. Teil II, Entwerfen einer Gamification
- 4.5. Do-it-yourself in Gamification. Wartung, Bewertung und Aktualisierung in Clio Wars
- 4.6. Mit Geschichte spielen. Teil I. Spiele für das Lernen im Unterricht entwickeln: Der Hof der Wunder
- 4.7. Mit Geschichte spielen. Teil II. Spiele für das Lernen im Unterricht entwickeln. Der Pfeil der Zeit und Der Krieg, der alle Kriege beenden würde
- 4.8. *Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door*. Entwurf eines *Escape Rooms* in der Klasse und dessen Umsetzung in einer Gamification
- 4.9. Umgekehrt. Erstellen von Videolektionen
- 4.10. Video Killed The Radio Star. Arbeiten mit Videolektionen



Ein renommiertes Team von Pädagogen
hat dafür gesorgt, dass das Programm
von Anfang bis Ende innovativ ist“

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.

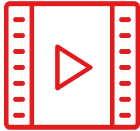
Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

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

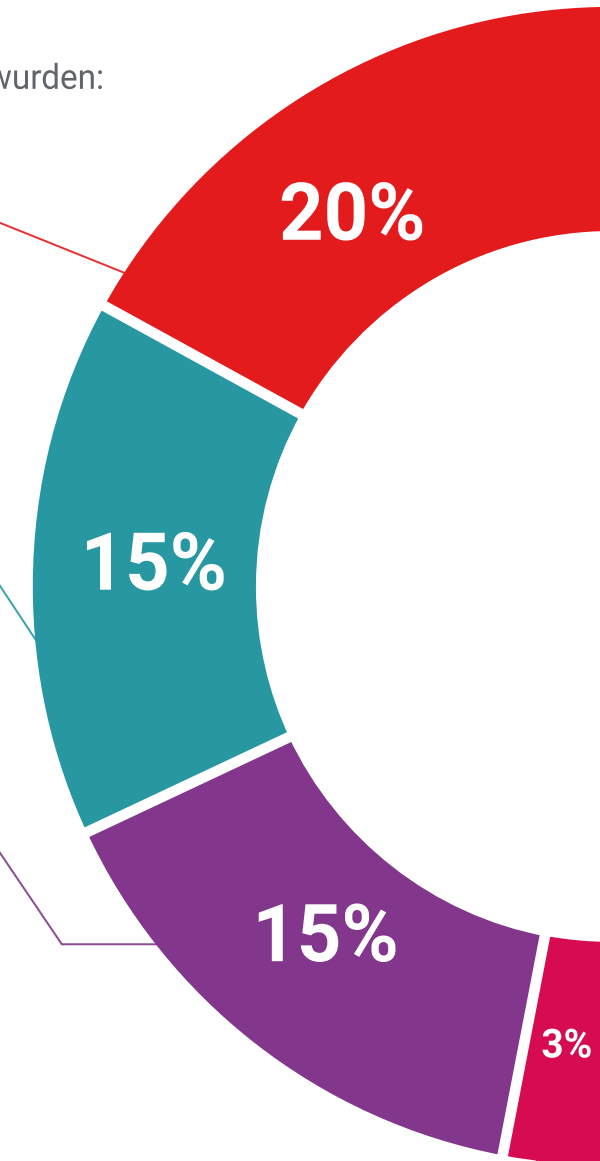
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

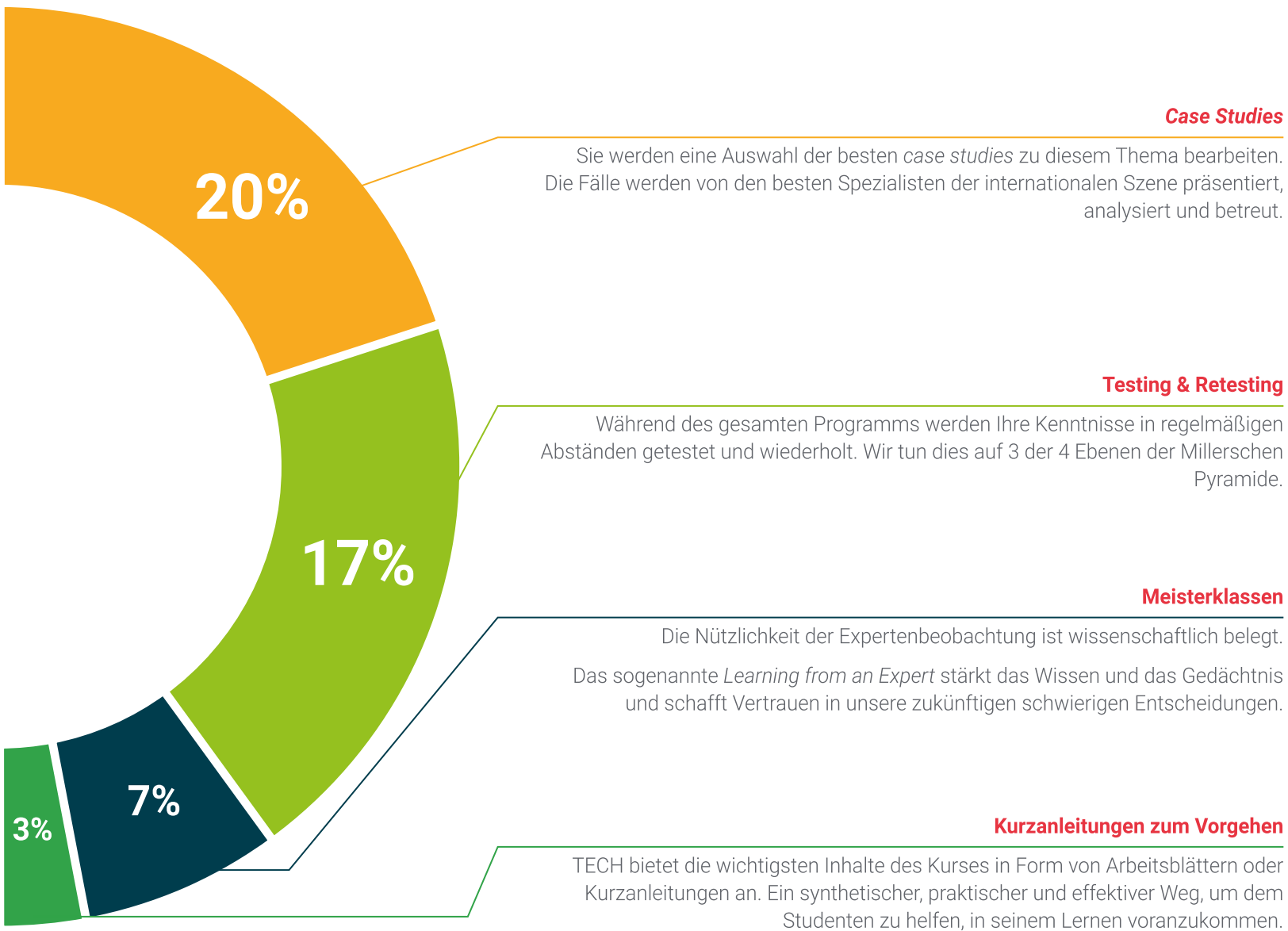
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

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





06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Gamification im Klassenzimmer garantiert neben der präzisen und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

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

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätsexperte in Gamification im Klassenzimmer**.

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 Gamification im Klassenzimmer**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

Akkreditierung: **60 ECTS**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen

erziehung information tutoeren

garantie akkreditierung unterricht

institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovationen

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung institutionen

virtuelles Klassenzimmer sprachen

tech global
university

Universitätsexperte
Gamification im
Klassenzimmer

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 24 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Gamification im
Klassenzimmer