

# Universitätskurs

## Gamification im Klassenzimmer





## Universitätskurs

### Gamification im Klassenzimmer

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-klassenzimmer](http://www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-klassenzimmer)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Akademische Leistungsschwächen haben viele Gründe. Einer der häufigsten Gründe ist die geringe Motivation der Schüler, die sich am Ende des Interesses am Bildungsprozess fühlen. In dieser Hinsicht hat sich gezeigt, dass es unwirksam ist, ihnen die Schuld zu geben und von ihnen größere Anstrengungen zu verlangen. Stattdessen ist es besser, ein Lernumfeld zu schaffen, das sie einbezieht und ihre Teilnahme auf natürliche Weise fördert. Hier kommt die Gamification ins Spiel, die zunehmend auf dem Vormarsch ist, und es werden Lehrkräfte benötigt, die auf ihre Anwendung spezialisiert sind. Genau das bietet dieses Programm, wobei der Schwerpunkt auf Spielmechanismen liegt, die im Klassenzimmer entwickelt werden können, sowie auf ihren erzählerischen Möglichkeiten in einem 100%igen Online-Format.





“

*Gestalten Sie Ihr Klassenzimmer mit Spielen, damit sich Ihre Schüler wirklich in den Lernprozess einbezogen fühlen”*

Es gibt zwar viele Fälle von Schülern mit Problemen im Elternhaus oder psychischen Störungen, die es ihnen erschweren, in der Schule gute Leistungen zu erbringen, aber es gibt auch viele Beispiele für ein Desinteresse am Unterricht, das über Jahre hinweg unverändert geblieben ist. Diese unzureichenden Leistungen in der Schule können zu akademischem Versagen führen, so dass die Schüler die Schule abbrechen. In dieser Hinsicht weisen Länder wie Spanien mit 16% in der Sekundarstufe laut dem Eurostat-Jahresbericht 2020 hohe Quoten auf.

Hier sind die Lehrkräfte aufgerufen, eine entscheidende Rolle zu spielen. Durch den Einsatz von spielerischen Unterrichtsformaten können sie die Schüler mit Hilfe der neuesten Technologien zu Wettbewerb und Teamarbeit anregen. Immer mehr Gamification-Projekte zeigen die ermutigenden Ergebnisse dieser Techniken, weshalb es wichtig ist, dass die digitale Kluft zwischen Schülern und Lehrkräften verringert wird.

Aus diesem Grund ist dieser TECH-Abschluss perfekt auf die Bedürfnisse des aktuellen Bildungsprozesses abgestimmt und bietet ein hohes Maß an Vorbereitung für Pädagogen in digitalen Strategien, die Spiele für verschiedene Lernformen nutzen. Lehrkräfte, die an diesem Programm teilnehmen, werden mehr darüber erfahren, wie diese Techniken die Schüler durch die Ausschüttung von Dopamin stimulieren.

Tatsächlich werden sie diese Vorteile selbst erleben, da das renommierte Dozententeam dieses Universitätskurses sie in spielerische Umgebungen eintauchen und gleichzeitig Spiele spielen lässt, während sie ihr Wissen aktualisieren. Diese Spezialisierung, die von den Bildungseinrichtungen immer stärker nachgefragt wird, ist perfekt mit der beruflichen Tätigkeit der Studenten vereinbar. Sie benötigen nur ein Gerät mit Internetzugang, um alle Materialien im Virtuellen Campus zur Verfügung zu haben.

Dieser **Universitätskurs in Gamification im Klassenzimmer** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Gamification im Klassenzimmer präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Tauchen Sie ein in eine spielerische Umgebung, um zu sehen, wie sie die Bildungserfahrung Ihrer Schülern radikal verändern wird"*



*Es trägt mit innovativen Methoden, die den Schüler wirklich in den Mittelpunkt des Lernens stellen, dazu bei, das Schulversagen zu verringern“*

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

*Anhand von Fallbeispielen werden die Erzählungen vertieft, so dass Ihre Schüler die Inhalte spielerisch verarbeiten können.*

*Beherrschen Sie alle Spielmechanismen, die dieser Universitätskurs bietet, um der wichtigste Pädagoge an Ihrem Arbeitsplatz zu werden. Schreiben Sie sich jetzt ein.*



# 02 Ziele

Der Universitätskurs in Gamification im Klassenzimmer konzentriert sich auf die eingehende Analyse von Gamification als Technik zur Revolutionierung der Bildungserfahrung. Das Programm bietet Lehrkräften ein hohes Maß an Fortbildung zu den Instrumenten, mit denen sie das Interesse ihrer Schüler wecken können, und nutzt dabei die zahlreichen Ressourcen, die der Virtuelle Campus zu diesem Thema bereitstellt. Interaktive Zusammenfassungen, ergänzende Lektüre, *Masterclasses* oder Fallstudien werden den Lehrkräften zur Verfügung stehen, um diesen Bereich zu beherrschen und ihre berufliche Laufbahn zu starten.





“

*Geben Sie Ihrer Karriere den nötigen Schwung  
und machen Sie Ihre Schüler zu Akteuren.  
Sie werden praktisch von selbst lernen!”*



### Allgemeine Ziele

---

- ♦ Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Entwerfen der eigenen Gamifications und Spiele, sowohl für den privaten als auch für den kommerziellen Gebrauch
- ♦ Wählen von Spielen für den Einsatz im spielbasierten Lernen je nach Bedarf und Zielsetzung
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in Unternehmensumgebungen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ♦ Führen von Teams durch Gamification
- ♦ Führen des digitalen Wandels in den Zentren
- ♦ Identifizieren der Elemente der neuen digitalen Schule
- ♦ Anpassen Ihrer Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Vervollständigen eines *Portfolios* von Innovationen in den Bereichen Gamification, spielbasiertes Lernen und digitale Ressourcen





### Spezifische Ziele

---

- 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 Spielen und Gamification

“

*Schaffen Sie ein System von Herausforderungen und Zielen, das zur Teilnahme an Ihren Spielen anregt”*

# 03

## Kursleitung

Mit seiner langjährigen Erfahrung im Bildungssektor ist das Dozententeam dieses Studiengangs ein Pionier bei der Einführung von Gamification-Techniken im Unterricht. Zu diesem Zweck haben sie Modelle für digitale Schulen und integrative Schulen entwickelt und sind anerkannte Forscher auf dem Gebiet neuer Methoden zur Verbesserung des Lernens. Mit diesem herausragenden beruflichen Hintergrund werden sie die Studenten des Studiengangs zum Erreichen der vorgeschlagenen Ziele führen.





“

*Ein Dozententeam, das neue Methoden zur Verbesserung des Lernens erforscht, wird Sie erfolgreich machen”*

## Leitung



### Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Dozent mit Spezialisierung auf Zeitgeschichte und IKT
- ♦ Studiendirektor der JABY-Schule
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Professor an der Universität Complutense und der Universität von Alcalá
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie, Kunst und Geschichte an der Universität von Alcalá
- ♦ Gamification, *Flipped Classroom* und Spezialist für den digitalen Wandel
- ♦ Autor des Geschichtsinhalts 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
- ♦ Professor 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 den Schwerpunkten Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftskommunikator
- ♦ 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
- ♦ Universitätsexperte für klinische Hypnose, Nationale Universität für Fernunterricht - U.N.E.D
- ♦ Universitätskurs in Sozialwesen, Human Resources Management, Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte für Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, U.G.T.-Dienstleistungsverband
- ♦ Weiterbildung von Lehrkräften, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien

### Hr. Herrero González, Jesús

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

#### Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Lehrkraft an Sekundarschulen und Universitäten in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor für das Lehramtspraktikum
- ♦ Mitwirkender der Forschungsgruppe GEA-CLÍO
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ♦ Universitäts-Masterstudiengang in Sekundarschulpädagogik
- ♦ Masterstudiengang in spezifischer didaktischer Forschung
- ♦ Masterstudiengang in Comics und Bildung

#### Fr. López Gómez, Virginia

- ♦ Ausbilderin im Bereich aktive Methoden und digitale Werkzeuge
- ♦ Gründerin von Serendipia Educativa, einer Forschungs- und Bildungsgruppe
- ♦ Mitgründerin des Talent Teams, das sich auf die Schulung von Lehr- und Lernaktivitäten mit digitalen Ressourcen spezialisiert hat
- ♦ Ausbilderin von Lehrkräften für die Gemeinschaft Madrid und die Region Andalusien für PBL-Kurse
- ♦ Erstellung von didaktischen Gamification- oder IKT-Ressourcen
- ♦ Hochschulabschluss in Dokumentation an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Zertifikat in Pädagogischen Fertigkeiten
- ♦ Promotion in Gamification im Klassenzimmer: Lernen durch Spielen, *Cum Laude*
- ♦ Experte für e-Learning durch den spanischen Verband der Bildungszentren
- ♦ Kurs über multiple Intelligenzen und kooperatives Lernen an der Universität Nebrija
- ♦ Hochschulabschluss in Bibliothekswissenschaft an der Universität Complutense von Madrid



### **Hr. Martín Centeno, Óscar**

- ♦ Autor und Dozent
- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Kinder-, Grund- und Sonderschulbildung der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Leitung der Santo Domingo Kinder-, Grund- und Sekundarschule in Algete, Madrid
- ♦ Regisseur von Dokumentarfilmen, multimedialen Bildungsangeboten und Videokunstwerken für das Nationale Kunstmuseum Centro de Arte Reina Sofía, das Nationale Thyssen-Bornemisza-Museum 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
- ♦ Universitäts-Masterstudiengang in Leitung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Musikgeschichte und -wissenschaft
- ♦ Universitätskurs in Musikpädagogik
- ♦ Florentino Pérez-Embid Internationaler Preis der Real Academia Sevillana de Buenas Letras für sein erstes Buch „Konfrontierte Spiegel“
- ♦ Poesiepreis Nicolás del Hierro für sein zweites Buch „Die Peitschen des Teufels“
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch „Südtango der Seele“, verliehen von der Stiftung Valparaíso

### **Hr. Illán, Raúl**

- ♦ Unternehmenscoaching bei Gesem RR. HH
- ♦ Referent bei verschiedenen internationalen Konferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft mit Spezialisierung auf Finanzmanagement an der UCM
- ♦ Hochschulabschluss in Jura
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie

04

# Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Studiums bieten das neueste Wissen über Gamification. In diesem Sinne wird der Student analysieren, was diese Technik beinhaltet und was sie nicht beinhaltet, ihre Geschichte, die effektivste Dynamik oder den Fortschritt innerhalb der Spiele untersuchen. Die Studenten werden alles haben, was sie brauchen, um die Mechanismen zu beherrschen und ihre eigenen Strategien zu entwickeln. Dank der Relearning-Methode, die die Aufnahme von Konzepten durch die Wiederholung während des Lernzyklus erheblich erleichtert, werden sie alles, was sie gelernt haben, immer bei sich tragen.



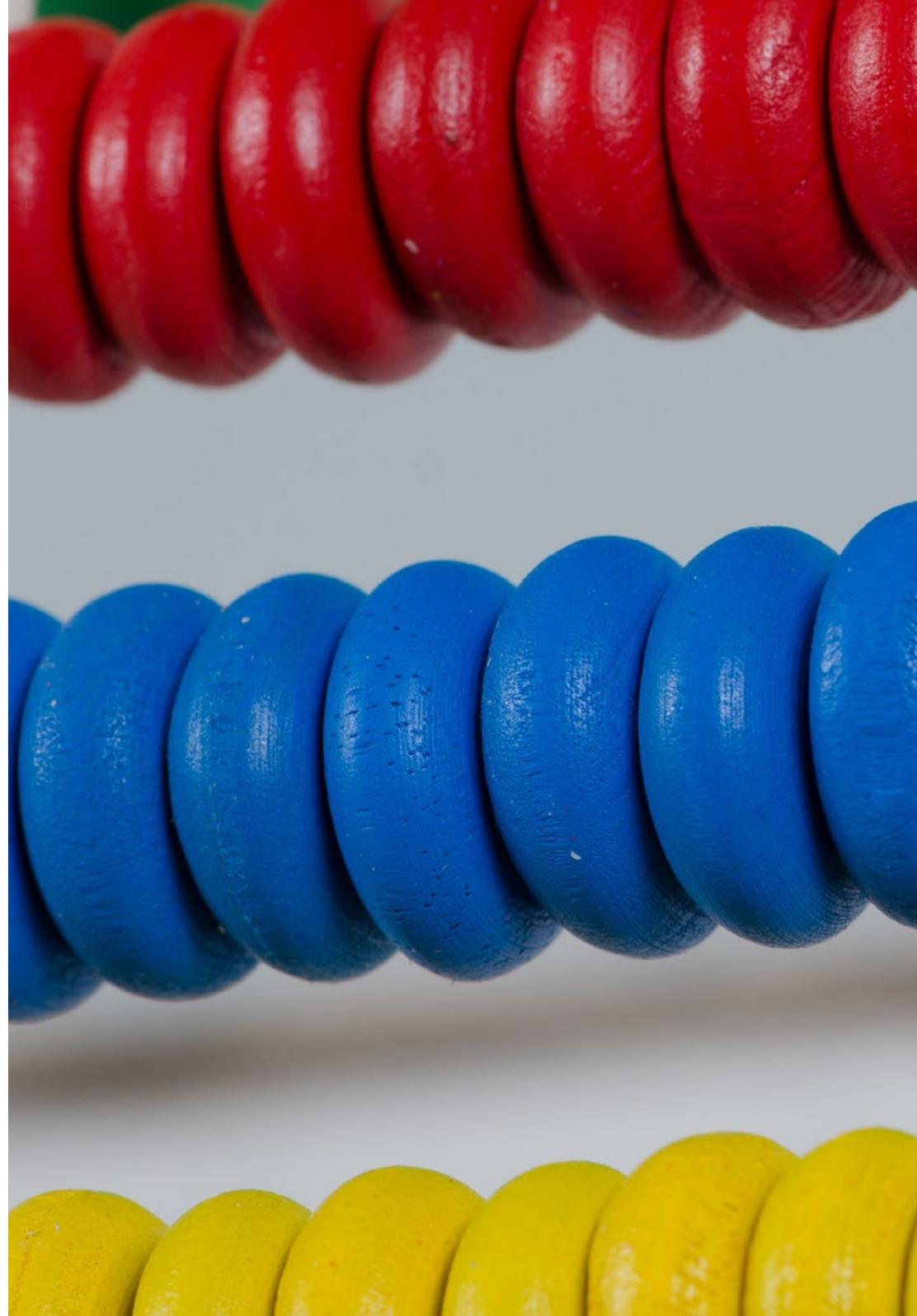


“

*Dieser Lehrplan wird Sie in die Lage versetzen, die besten Gamification-Kriterien zu haben, um zu wissen, was es bedeutet und was nicht”*

**Modul 1.** Grundlagen der Gamification. Wie man Gamification praktiziert ohne dabei zu sterben

- 1.1. Gamification
  - 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 ist neu alt? 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 Erzählung
  - 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... Mechanik!
  - 1.5.1. Los geht's: Herausforderungen und Ziele
  - 1.5.2. Superman: Wettbewerb
  - 1.5.3. Liga der außergewöhnlichen Persönlichkeiten: Zusammenarbeit
  - 1.5.4. Wie habe ich mich geschlagen? *Feedback*
  - 1.5.5. Mein Schatzo...: Belohnungen
  - 1.5.6. Ich bin dran: Runden



- 1.6. Drei 'Menschen' und ein Schicksal: Rangliste der Akteure
  - 1.6.1. Die Theorie von Richard Bartle: Er wettet auf 4
  - 1.6.2. Die Theorie von Andrzej Mrczewski: bis zu 5
  - 1.6.3. Amy Jo Kims Theorie: auf 4 bleiben
- 1.7. Zu welchem Zweck?
  - 1.7.1. Motivation: Ich gefalle dir
  - 1.7.2. Loyalität: Bleib mir treu
  - 1.7.3. Optimierung: Wenn wir es besser machen
- 1.8. Vorteile der Gamification



*Dank Relearning werden Sie Gamification immer im Hinterkopf haben, um es zu jedem Zeitpunkt Ihrer Lehrtätigkeit anzuwenden"*

# 05

# Methodik

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

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





“

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

## An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

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

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



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

“

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

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

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



## Relearning Methodology

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

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

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



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

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

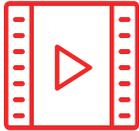
*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

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

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



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



#### Studienmaterial

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

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



#### Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

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



#### Interaktive Zusammenfassungen

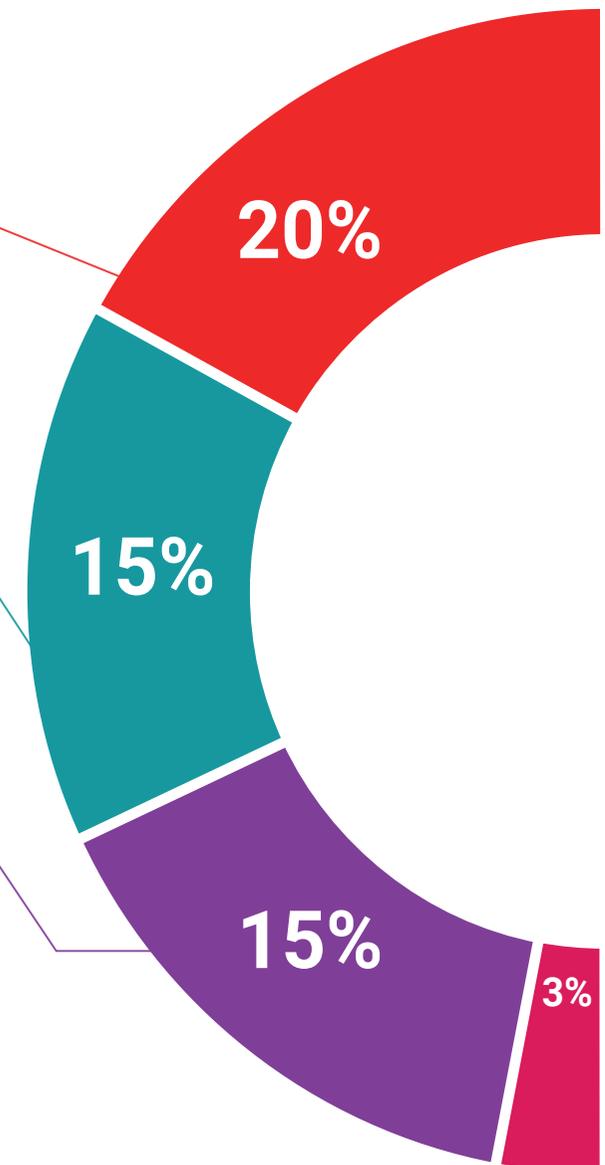
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

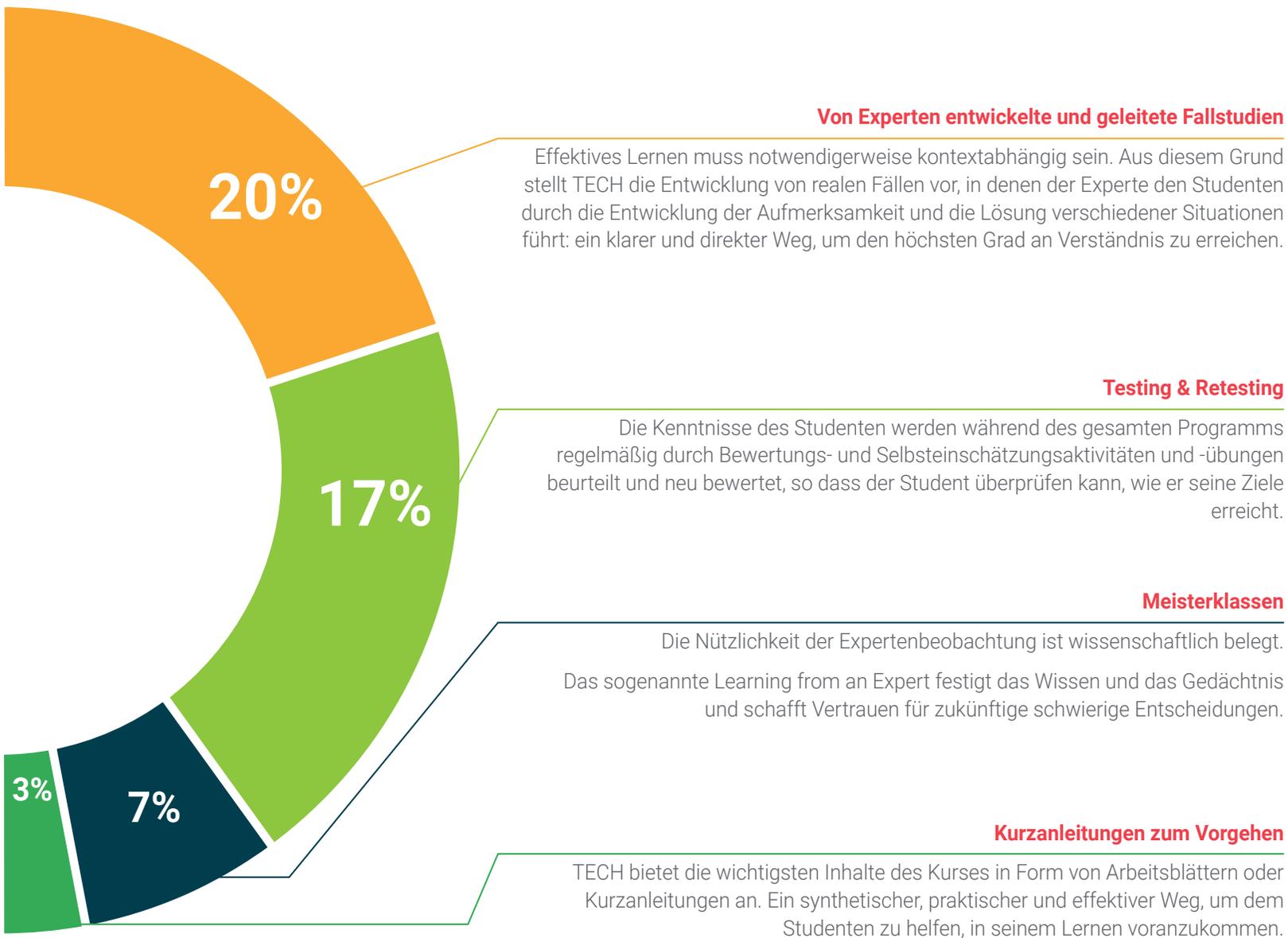
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Weitere Lektüren

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





06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gamification im Klassenzimmer garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Gamification im Klassenzimmer** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätskurs in Gamification im Klassenzimmer**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Gamification im  
Klassenzimmer

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

Universitätskurs

Gamification im Klassenzimmer

