

Universitätskurs

Programmierung, Planung
und Bewertung im Flipped
Classroom





Universitätskurs

Programmierung, Planung
und Bewertung im Flipped
Classroom

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 12 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/programmierung-planung-bewertung-flipped-classroom



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 30

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.



66

Dieser Universitätskurs in Programmierung,
Planung und Bewertung im Flipped Classroom
wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit in der
Ausübung Ihres Berufs vermitteln, das Ihnen
helfen wird, persönlich und beruflich zu wachsen"

Dieser Universitätskurs 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 Universitätskurs 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.

Dieser **Universitätskurs in Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale des Universitätskurses sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 75 Fallstudien, die von Experten für Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Neues zu Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom
- ♦ Mit praktischen Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden in der Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom
- ♦ Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit einer Internetverbindung



*Aktualisieren Sie Ihre Kenntnisse
mit dem Universitätskurs in
Programmierung, Planung und
Bewertung im Flipped Classroom"*

“

Dieser Universitätskurs ist aus zwei Gründen die beste Investition, die Sie in ein Fortbildungsprogramm tätigen können: Sie bringen nicht nur Ihre Kenntnisse in Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom auf den neuesten Stand, sondern erhalten auch einen Abschlusszertifikat der TECH Global University”

Zu den Lehrkräften gehören Fachleute aus den Bereichen Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom, die ihre Berufserfahrung in diese Spezialisierung einbringen, sowie renommierte 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 der Pädagoge versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die ihm während des Kurses gestellt werden. Zu diesem Zweck wird der Pädagoge von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten auf dem Gebiet der Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom mit langjähriger Lehrerfahrung entwickelt wurde.

Steigern Sie Ihre Entscheidungssicherheit, indem Sie Ihr Wissen mit diesem Universitätskurs auf den neuesten Stand bringen.

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Entwicklungen in den Bereichen Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom zu informieren und die Ausbildung Ihrer Schüler zu verbessern.



02

Ziele

Der Universitätskurs in Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom zielt darauf ab, die Leistung der Fachkraft zu verbessern, die sich dem kooperativen Lernen und anderen Methoden widmet.



66

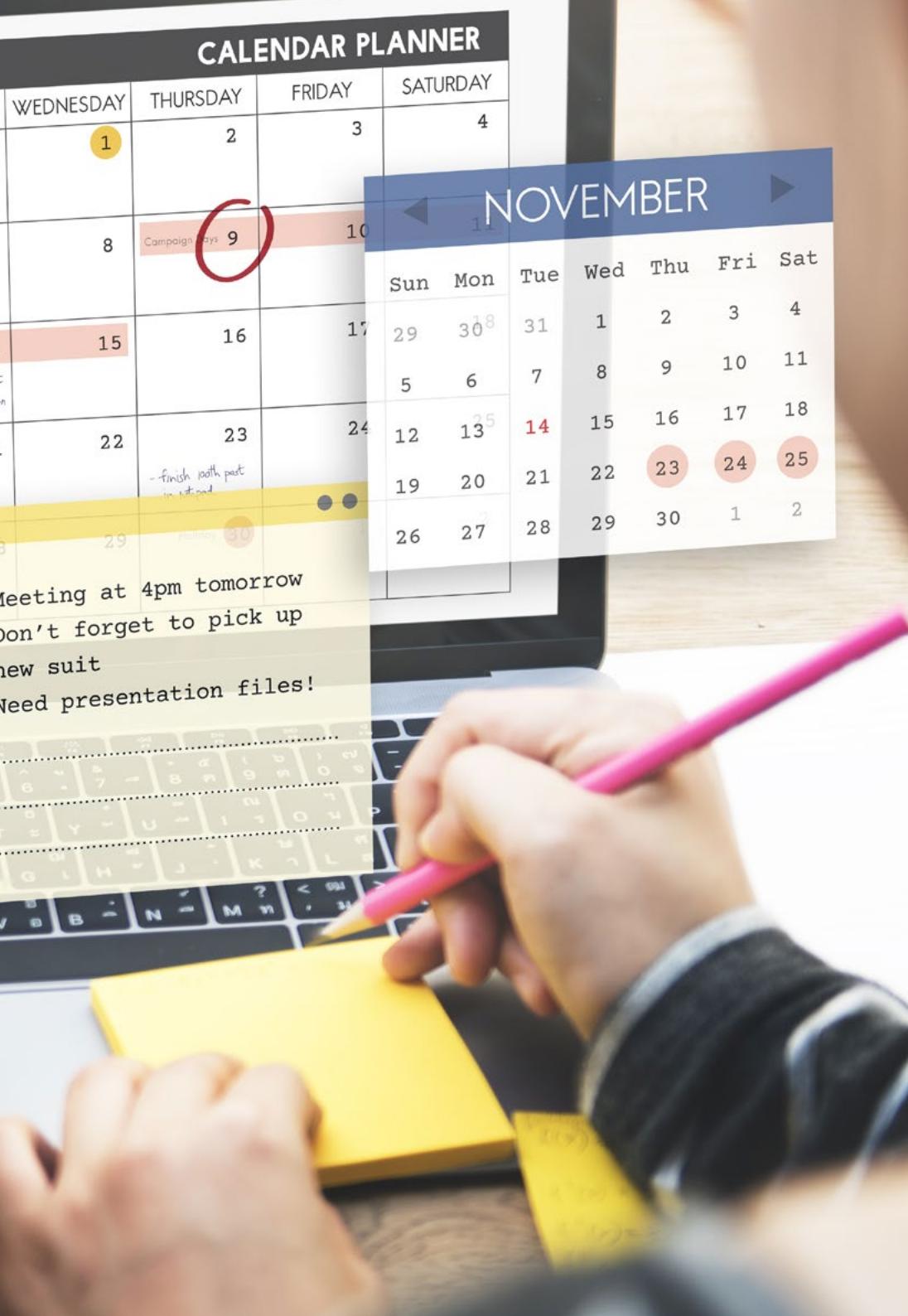
Dieser Universitätskurs soll Ihnen dabei helfen,
Ihre Kenntnisse in den Bereichen Programmierung,
Planung und Bewertung im Flipped Classroom
unter Einsatz modernster Bildungstechnologien
auf den neuesten Stand zu bringen, um qualitativ
hochwertige und sichere Entscheidungen zu
treffen und Ihre Schüler zu begleiten"



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

- ♦ Programmieren unter Berücksichtigung der Bloomschen Taxonomie
- ♦ Wissen, wie man den Raum individuell und in der Gruppe nutzt
- ♦ Verstehen der Bedeutung von Lernmanagementsystemen
- ♦ Entwerfen einer Flipped-Einheit
- ♦ Bewerten des Flipped Learning
- ♦ Erlernen der Nutzung digitaler Tools für die Bewertung
- ♦ Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit digitalen Tools
- ♦ Spielerisch bewerten
- ♦ Nachdenken über die Festlegung von Lernzielen
- ♦ Erkennen der Bedeutung von Feedback für die Verbesserung des Lernprozesses

“

Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie den Schritt, um sich über die neuesten Entwicklungen im Umgang mit Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom zu informieren”

03

Kursleitung

Das Programm umfasst in seinem Lehrkörper renommierte Spezialisten für Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Fachleute an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.



66

*Lernen Sie von renommierten Fachleuten
die neuesten Fortschritte bei den Verfahren
im Bereich der Programmierung, Planung
und Bewertung im Flipped Classroom"*

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

“

Ein beeindruckendes Dozententeam, das sich aus Spezialisten aus verschiedenen Bereichen zusammensetzt, wird Sie während Ihrer Fortbildung unterrichten: eine einzigartige Gelegenheit, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten"

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten Bildungszentren und Universitäten entworfen. Sie sind sich bewusst, wie wichtig es ist, immer auf dem neuesten Stand zu sein, um bei der Ausbildung und Unterstützung von hochbegabten Schülern eingreifen zu können, und haben sich der Qualität des Unterrichts durch neue Bildungstechnologien verschrieben.



66

*Dieser Universitätskurs in Programmierung,
Planung und Bewertung im Flipped
Classroom enthält das vollständigste und
aktuellste Programm auf dem Markt"*

Modul 1. Programmierung und Planung im Flipped-Classroom-Modell

- 1.1. Warum unseren Unterricht umdrehen?
 - 1.1.1. Beweise für die Notwendigkeit des umgedrehten Unterrichts
- 1.2. Blooms Taxonomie für die Programmierung
 - 1.2.1. Wir definieren die kognitiven Ebenen der Bloomschen Taxonomie
- 1.3. Individueller Raum
 - 1.3.1. Individueller Raum für Lehrer und Schüler
- 1.4. Lernmanagementsystem
 - 1.4.1. Google Classroom
 - 1.4.2. Padlet
- 1.5. Gruppenraum
 - 1.5.1. Was tun Sie im Gruppenraum?
- 1.6. Entwerfen einer Flipped-Einheit
 - 1.6.1. Elemente einer Flipped-Einheit
 - 1.6.2. Beispiel einer Flipped-Einheit
- 1.7. Wie können Sie Ihre umgedrehte Klasse bewerten?
 - 1.7.1. Verschiedene Strategien zur Bewertung unserer Schüler

“

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Erfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert“





Modul 2. Eine neue Form der Bewertung

- 2.1. Kahoot
 - 2.1.1. Beschreibung des Tools
 - 2.1.2. Spiel-Modi
 - 2.1.3. Erstellung von Aktivitäten
- 2.2. Socrative
 - 2.2.1. Beschreibung des Tools
 - 2.2.2. Spiel-Modi
 - 2.2.3. Erstellung von Aktivitäten
- 2.3. Google Forms
 - 2.3.1. Beschreibung des Tools
 - 2.3.2. Erstellung von Dokumenten
- 2.4. EdPuzzle
 - 2.4.1. Beschreibung des Tools
 - 2.4.2. Erstellung von Aktivitäten
- 2.5. Rubriken
 - 2.5.1. Beschreibung des Bewertungssystems der Rubriken
 - 2.5.2. Rubriken erstellen
- 2.6. iDoceo
 - 2.6.1. Beschreibung des Tools
 - 2.6.2. Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit iDoceo
- 2.7. Additio
 - 2.7.1. Beschreibung des Tools
 - 2.7.2. Erlernen der Verwaltung des Klassenzimmers mit Additio
- 2.8. CoRubrics
 - 2.8.1. Beschreibung des Tools
 - 2.8.2. Erstellen von Rubriken mit CoRubrics
- 2.9. Google Classroom
 - 2.9.1. Beschreibung des Tools
 - 2.9.2. Lernen, virtuelle Klassenzimmer und ihre Aufgaben zu verwalten

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

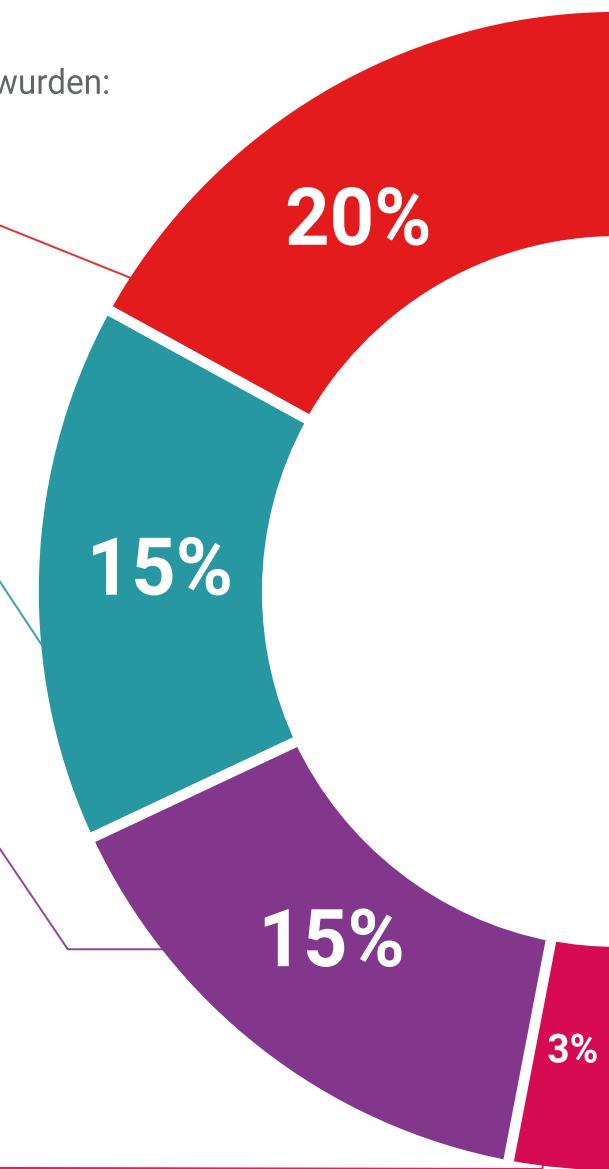
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

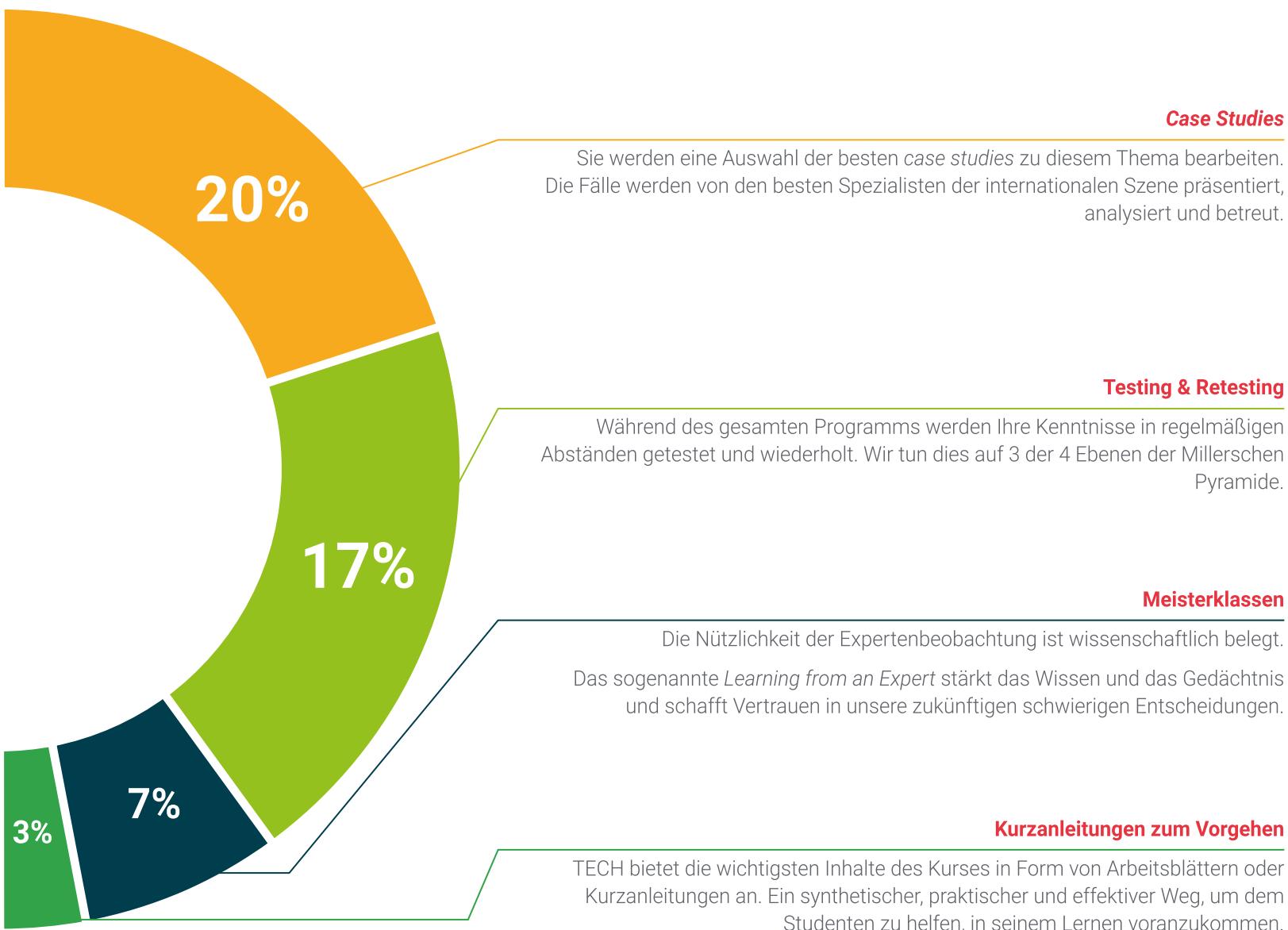
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



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 Universitätskurs in Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



66

Schließen Sie diese Spezialisierung 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 **Universitätskurs in Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom.**

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: Universitätskurs in Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom

Modalität: **online**

Dauer: **12 Wochen**

Akkreditierung: **12 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 qualifikation
online-Ausbildung Entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer Software



Universitätskurs

Programmierung, Planung
und Bewertung im Flipped
Classroom

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 12 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Programmierung, Planung und Bewertung im Flipped Classroom