

Universitätsexperte

Technologien der Künstlichen
Intelligenz in der Bildung





Universitätsexperte

Technologien der Künstlichen Intelligenz in der Bildung

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/kunstliche-intelligenz/spezialisierung/spezialisierung-technologien-kunstlichen-intelligenz-bildung

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Im Bildungsbereich ist die künstliche Intelligenz (KI) nützlich, um die Bildungserfahrung zu verbessern und eine effektivere Unterstützung zu bieten. Es gibt viele Anwendungsmöglichkeiten für dieses Instrument, darunter personalisierte Nachhilfe, sofortige Unterstützung oder Feedback. Auf diese Weise können Schüler alle Zweifel, die während ihres Lernprozesses auftauchen, sofort klären, auch wenn sie außerhalb der Schulzeit sind. Dadurch können die Schüler ihre Fähigkeiten und ihr Verständnis schrittweise verbessern. Um von diesen Diensten profitieren zu können, müssen die Fachleute jedoch die intelligente Automatisierung wirksam in den Bildungsbereich integrieren. Um ihnen dabei zu helfen, hat TECH ein fortschrittliches 100%iges Online-Programm ins Leben gerufen, das die Planung von KI-Projekten im akademischen Bereich vertiefen wird.



“

TECH bietet Ihnen eine 100%ige Online-Methode, die auf freiem Zugang zu Inhalten und personalisiertem Lernen basiert"

Erweiterte Realität und virtuelle Realität haben ein großes Potenzial, die Qualität der Bildung zu verbessern, indem sie das Lernen interaktiver, immersiver und individueller machen. Diese Technologien können die Motivation der Schüler steigern und sie gleichzeitig auf die Herausforderungen der Arbeitswelt vorbereiten.

Künftige Chirurgen können beispielsweise in einer sicheren virtuellen Umgebung Eingriffe üben, bevor sie diese an echten Patienten vornehmen. In diesem Sinne ermöglichen solche Technologien den Studenten, abstrakte und schwer verständliche Konzepte anschaulicher zu machen. Ein Beispiel wäre die 3D-Grafik mathematischer Gleichungen.

In diesem Zusammenhang hat TECH einen bahnbrechenden Studiengang entwickelt, der sich auf Innovationen und neue Trends im Bereich der KI für die Bildung konzentriert. Der Lehrplan, der von einem erfahrenen Lehrkörper entworfen wurde, wird verschiedene Methoden zur Förderung des interaktiven Lernens erforschen, um das Behalten des Wissens zu unterstützen. Ebenso wird der Lehrplan fortgeschrittene Werkzeuge für die Entwicklung von Projekten wie Lernspielen bereitstellen.

Darüber hinaus wird das Lehrmaterial die Schlüssel zur Bewertung der Auswirkungen von akademischen Plänen durch verschiedene Messmechanismen liefern. Zudem werden die Lehrkräfte ein ethisches Bewusstsein für den Umgang mit sensiblen Daten in Bildungszentren entwickeln. Sie werden sich auch der Auswirkungen der KI auf die kulturelle Vielfalt und die Gleichstellung der Geschlechter bewusst werden. Es ist anzumerken, dass das Studium reale Fallstudien umfasst, die den Fachleuten die Realität der pädagogischen Unterstützung näher bringen.

Um diese Inhalte zu verstärken, unterstreicht die Methodik dieses Programms seinen innovativen Charakter. TECH bietet eine 100%ige Online-Lernumgebung, die auf die Bedürfnisse von Fachleuten zugeschnitten ist, die ihre Karriere vorantreiben wollen. Außerdem kommt die *Relearning*-Methode zum Einsatz, die auf der Wiederholung der wichtigsten Konzepte basiert, um das Wissen zu festigen und das Lernen zu erleichtern. Auf diese Weise macht die Kombination aus Flexibilität und einem robusten pädagogischen Ansatz das Programm sehr zugänglich.

Dieser **Universitätsexperte in Technologien der Künstlichen Intelligenz in der Bildung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Technologien der künstlichen Intelligenz in der Bildung vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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

“

Sie werden darauf vorbereitet sein, alle ethischen Herausforderungen bei der Verarbeitung sensibler Daten im Bildungsbereich zu meistern“



Möchten Sie die Fragen Ihrer Schüler schnell lösen? Entwickeln Sie mit dieser Fortbildung die effektivsten Chatbots für die Schülerbetreuung"

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 während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Führen Sie die ethischsten Verfahren durch, um den Schutz sensibler Daten im Bildungskontext zu gewährleisten.

Das Relearning-System, das TECH in ihren Programmen anwendet, reduziert die langen Studienzeiten, die bei anderen Lehrmethoden üblich sind.



02 Ziele

Mit diesem Programm spezialisieren sich die Studenten auf den Entwurf und die Umsetzung von KI-Projekten im Bildungskontext. So werden die Lehrkräfte die modernsten Werkzeuge beherrschen, um Bildungsplattformen umzugestalten und Lösungen für Lernprobleme anzubieten. Darüber hinaus werden sie eine kontinuierliche Analyse von Lehrplänen durchführen und Optimierungsmöglichkeiten identifizieren. Sie werden auch Technologien zur Gesichtserkennung einsetzen, um das Wohlbefinden der Schüler zu überwachen. Außerdem werden sich die Fachleute der sozialen und kulturellen Auswirkungen der KI im Bildungswesen bewusst sein. Gleichzeitig erwerben sie fundierte Kenntnisse der aktuellen Gesetzgebung, um sicherzustellen, dass ihre Praktiken sicher sind.



“

Sie werden Zugang zum vollständigsten und aktuellsten Lehrplan auf dem akademischen Markt haben, was Ihnen einen Sprung zu maximaler Unterrichtsqualität garantiert"



Allgemeine Ziele

- ♦ Verstehen der grundlegenden ethischen Prinzipien im Zusammenhang mit der Anwendung von künstlicher Intelligenz (KI) im Bildungsbereich
- ♦ Analysieren des aktuellen rechtlichen Rahmens und der Herausforderungen, die mit der Implementierung von KI im Bildungskontext verbunden sind
- ♦ Entwickeln kritischer Fähigkeiten zur Bewertung der ethischen und sozialen Auswirkungen von KI im Bildungsbereich
- ♦ Fördern der verantwortungsvollen Gestaltung und Nutzung von KI-Lösungen im Bildungskontext unter Berücksichtigung der kulturellen Vielfalt und der Gleichstellung der Geschlechter
- ♦ Fortbilden in der Gestaltung und Umsetzung von KI-Projekten im Bildungsbereich
- ♦ Vermitteln eines umfassenden Verständnisses der theoretischen Grundlagen der KI, einschließlich des maschinellen Lernens, neuronaler Netze und der Verarbeitung natürlicher Sprache
- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur effektiven und ethischen Integration von KI-Projekten in Bildungslehrpläne
- ♦ Verstehen der Anwendungen und Auswirkungen von KI im Bereich Lehren und Lernen und kritische Bewertung ihrer aktuellen und potenziellen Einsatzmöglichkeiten
- ♦ Anwenden generativer KI zur Personalisierung und Bereicherung der Unterrichtspraxis durch die Erstellung adaptiver Lehrmaterialien
- ♦ Erkennen, Bewerten und Anwenden der neuesten Trends und aufkommenden Technologien im Bereich der KI, die für die Bildung relevant sind, und Reflexion ihrer Herausforderungen und Möglichkeiten





Spezifische Ziele

Modul 1. Entwicklung von Projekten der künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer

- ♦ Planen und Entwerfen von Bildungsprojekten zur effektiven Integration von KI in Bildungsumgebungen und Beherrschen spezifischer Werkzeuge für deren Entwicklung
- ♦ Entwerfen wirksamer Strategien zur Umsetzung von KI-Projekten in Lernumgebungen, indem diese in bestimmte Fächer integriert werden, um den Bildungsprozess zu bereichern und zu verbessern
- ♦ Entwickeln von Bildungsprojekten, die maschinelles Lernen anwenden, um die Lernerfahrung zu verbessern, und die KI in die Gestaltung von Lernspielen für spielerisches Lernen integrieren
- ♦ Entwickeln von pädagogischen *Chatbots*, um Schüler in ihren Lernprozessen zu unterstützen und Zweifel zu beseitigen, wobei intelligente Agenten in Bildungsplattformen integriert werden, um die Interaktion und den Unterricht zu verbessern
- ♦ Kontinuierliches Analysieren von KI-Projekten im Bildungsbereich, um Bereiche mit Verbesserungs- und Optimierungsbedarf zu ermitteln

Modul 2. Innovationen und aufkommende Trends in der KI für die Bildung

- ♦ Beherrschen neuer KI-Tools und -Technologien für den Bildungsbereich, um sie effektiv in Lernumgebungen einzusetzen
- ♦ Integrieren von erweiterter und virtueller Realität in die Bildung zur Bereicherung und Verbesserung der Lernerfahrung
- ♦ Anwenden von konversationeller KI zur Erleichterung der pädagogischen Unterstützung und zur Förderung des interaktiven Lernens unter Schülern
- ♦ Einsetzen von Technologien zur Gesichts- und Emotionserkennung, um das Engagement und das Wohlbefinden der Schüler im Klassenzimmer zu überwachen
- ♦ Untersuchen der Integration von *Blockchain* und KI im Bildungswesen, um die Bildungsverwaltung zu verändern und Zertifizierungen zu validieren

Modul 3. Ethik und Gesetzgebung der künstlichen Intelligenz in der Bildung

- ♦ Identifizieren und Anwenden ethischer Praktiken im Umgang mit sensiblen Daten im Bildungskontext, wobei Verantwortung und Respekt im Vordergrund stehen
- ♦ Analysieren der sozialen und kulturellen Auswirkungen von KI im Bildungsbereich und Bewerten ihres Einflusses auf die Bildungsgemeinschaft
- ♦ Verstehen der Gesetzgebung und Politik in Bezug auf die Nutzung von Daten in Bildungseinrichtungen, die KI einsetzen
- ♦ Definieren der Überschneidungen zwischen KI, kultureller Vielfalt und Geschlechtergerechtigkeit in Bildungskontexten
- ♦ Bewerten der Auswirkungen von KI auf die Zugänglichkeit von Bildung, um einen gleichberechtigten Zugang zu Wissen zu gewährleisten



Eine Bildungserfahrung ohne Stundenpläne und Präsenzunterricht, auf die Sie von jedem elektronischen Gerät mit Internetanschluss aus zugreifen können. Sogar von Ihrem Mobiltelefon aus!“

03

Kursleitung

In ihrem festen Bestreben, höchste pädagogische Qualität zu bieten, verfügt TECH über einen erstklassigen Lehrkörper. Diese Fachleute verfügen über eine umfangreiche Berufserfahrung, die es ihnen ermöglicht hat, sich national renommierten Bildungszentren anzuschließen. Auf diese Weise zeichnet sich der Lehrplan dadurch aus, dass er die aktuellsten und vollständigsten Inhalte im Bereich der Technologien der künstlichen Intelligenz in der Bildung enthält. Darüber hinaus werden die Dozenten den Studenten die fortschrittlichsten technologischen Werkzeuge an die Hand geben, um zur Verbesserung der akademischen Ergebnisse ihrer Schüler beizutragen.



“

Die führenden Experten auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz in der Bildung haben sich in diesem Studiengang zusammengetan, um Ihnen ihr Wissen auf diesem Gebiet zur Verfügung zu stellen"

Leitung



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- CEO und CTO bei Prometheus Global Solutions
- CTO bei Korporate Technologies
- CTO bei AI Shepherds GmbH
- Berater und strategischer Unternehmensberater bei Alliance Medical
- Direktor für Design und Entwicklung bei DocPath
- Promotion in Computertechnik an der Universität von Castilla La Mancha
- Promotion in Wirtschaftswissenschaften, Unternehmen und Finanzen an der Universität Camilo José Cela
- Promotion in Psychologie an der Universität von Castilla La Mancha
- Masterstudiengang Executive MBA von der Universität Isabel I
- Masterstudiengang in Business und Marketing Management von der Universität Isabel I
- Masterstudiengang in Big Data bei Formación Hadoop
- Masterstudiengang in Fortgeschrittene Informationstechnologie von der Universität von Castilla La Mancha
- Mitglied von: Forschungsgruppe SMILE



Hr. Nájera Puente, Juan Felipe

- ♦ Direktor für Studien und Forschung beim Rat für Qualitätssicherung in der Hochschulbildung
- ♦ Datenanalyst und Datenwissenschaftler
- ♦ Produktionsprogrammierer bei Confiteca C.A.
- ♦ Prozessberater bei Esefex Consulting
- ♦ Analyst für akademische Planung an der Universität San Francisco von Quito
- ♦ Masterstudiengang in *Big Data* und Datenwissenschaft an der Internationalen Universität von Valencia
- ♦ Wirtschaftsingenieur von der Universität San Francisco von Quito

Professoren

Fr. Martínez Cerrato, Yésica

- ♦ Leitung der technischen Fortbildung bei Securitas Seguridad España
- ♦ Expertin für Bildung, Wirtschaft und Marketing
- ♦ *Product Manager* für elektronische Sicherheit bei Securitas Seguridad España
- ♦ Business-Intelligence-Analyst bei Ricopia Technologies
- ♦ IT-Technikerin - Verantwortlich für die OTEC-Computerräume an der Universität von Alcalá de Henares
- ♦ Mitwirkung in der Vereinigung ASALUMA
- ♦ Hochschulabschluss in elektronischer Kommunikationstechnik an der Polytechnischen Hochschule der Universität von Alcalá

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte wird sich mit KI-Projekten im Bildungsbereich befassen, die auf einem theoretisch-praktischen Ansatz beruhen. Der Lehrplan wird daher Konzepte wie maschinelles Lernen, neuronale Netze und natürliche Sprachverarbeitung behandeln. Außerdem wird eine Reihe von Technologien wie erweiterte Realität und prädiktive Analytik angeboten. Auf diese Weise werden die Lehrkräfte die neuesten Trends erforschen, um sie in den Unterricht zu integrieren und die Unterrichtserfahrung zu verbessern. Die Materialien befassen sich auch mit der Anwendung ethischer Grundsätze, der Datenpolitik und der aktuellen Gesetzgebung, um Künstliche Intelligenz verantwortungsvoll zu nutzen.





“

*Sie werden neue KI-Technologien beherrschen,
um Bildungsumgebungen zu optimieren und
interaktives Lernen zu fördern"*

Modul 1. Entwicklung von Projekten der künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer

- 1.1. Planung und Design von KI-Projekten in der Bildung mit Algor Education
 - 1.1.1. Erste Schritte der Projektplanung
 - 1.1.2. Wissensgrundlagen
 - 1.1.3. Design von KI-Projekten in der Bildung
- 1.2. Werkzeuge für die Entwicklung von Bildungsprojekten mit KI
 - 1.2.1. Werkzeuge für die Entwicklung von Bildungsprojekten: TensorFlow Playground
 - 1.2.2. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Geschichte
 - 1.2.3. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Mathematik; Wolfram Alpha
 - 1.2.4. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Englisch: Grammarly
- 1.3. Strategien für die Umsetzung von KI-Projekten im Klassenzimmer
 - 1.3.1. Wann sollte ein KI-Projekt durchgeführt werden?
 - 1.3.2. Warum ein KI-Projekt durchführen?
 - 1.3.3. Zu implementierende Strategien
- 1.4. Integration von KI-Projekten in spezifische Fächer
 - 1.4.1. Mathematik und KI: Thinkster math
 - 1.4.2. Geschichte und KI
 - 1.4.3. Sprachen und KI: DeepL
 - 1.4.4. Andere Fächer: Watson Studio
- 1.5. Projekt 1: Entwicklung von Bildungsprojekten mit maschinellem Lernen mit Khan Academy
 - 1.5.1. Erste Schritte
 - 1.5.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.5.3. Zu verwendende Tools
 - 1.5.4. Definition des Projekts
- 1.6. Projekt 2: Integration von KI in die Entwicklung von Lernspielen
 - 1.6.1. Erste Schritte
 - 1.6.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.6.3. Zu verwendende Tools
 - 1.6.4. Definition des Projekts

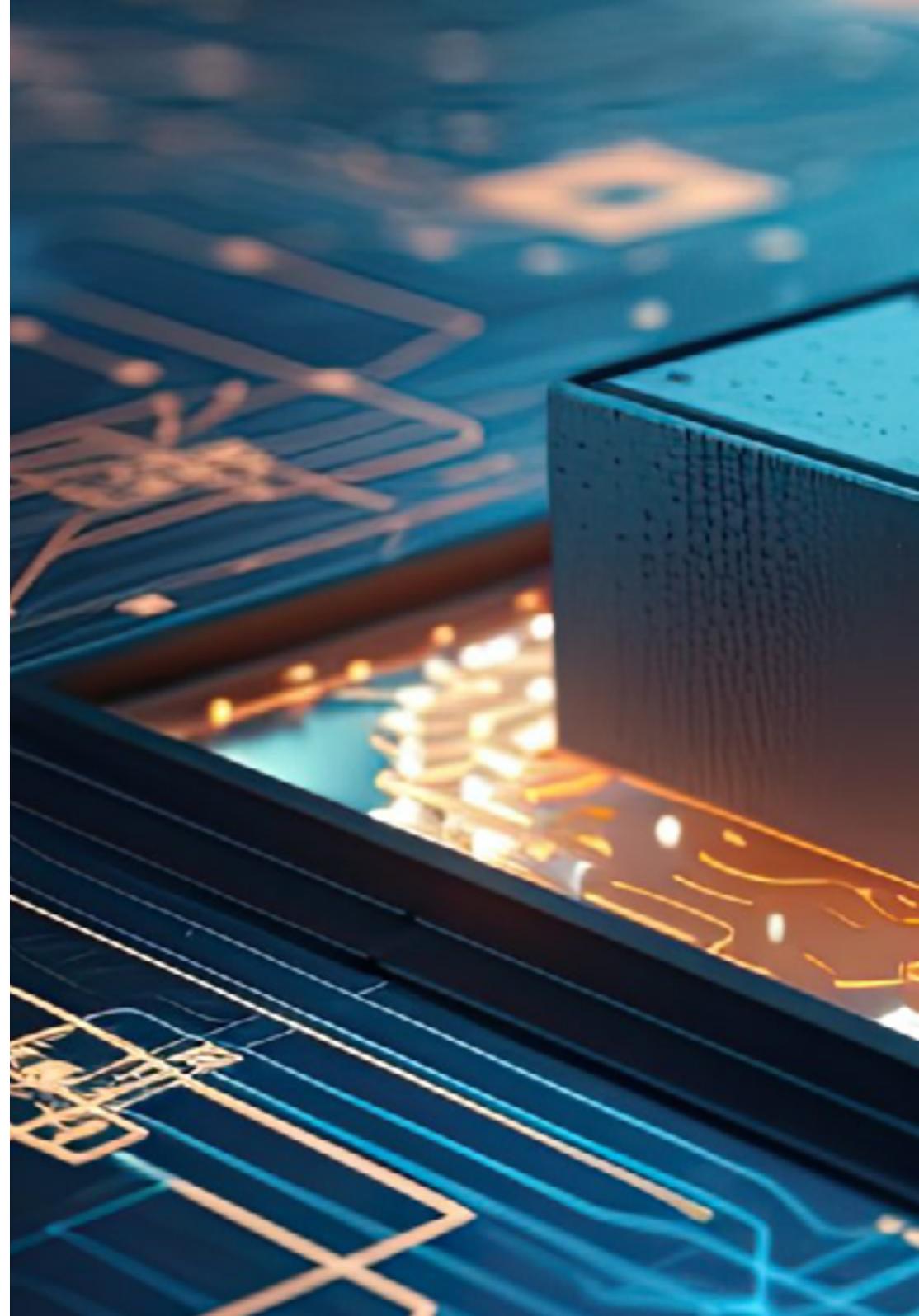


- 1.7. Projekt 3: Entwicklung von pädagogischen *Chatbots* zur Unterstützung der Schüler
 - 1.7.1. Erste Schritte
 - 1.7.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.7.3. Zu verwendende Tools
 - 1.7.4. Definition des Projekts
 - 1.8. Projekt 4: Integration von intelligenten Agenten in Bildungsplattformen mit Knewton
 - 1.8.1. Erste Schritte
 - 1.8.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.8.3. Zu verwendende Tools
 - 1.8.4. Definition des Projekts
 - 1.9. Bewertung und Messung der Auswirkungen von KI-Projekten im Bildungswesen mit Qualtrics
 - 1.9.1. Vorteile der Arbeit mit KI im Klassenzimmer
 - 1.9.2. Reale Daten
 - 1.9.3. KI im Klassenzimmer
 - 1.9.4. Statistiken über KI in der Bildung
 - 1.10. Analyse und kontinuierliche Verbesserung von KI-Projekten im Bildungswesen mit Edmodo Insights
 - 1.10.1. Laufende Projekte
 - 1.10.2. Umsetzung
 - 1.10.3. Was die Zukunft bringt
 - 1.10.4. Umwandlung in 360°-Klassenzimmer
- Modul 2. Innovationen und aufkommende Trends in der KI für die Bildung**
- 2.1. Neue KI-Tools und -Technologien im Bereich der Bildung
 - 2.1.1. Veraltete KI-Tools
 - 2.1.2. Aktuelle Tools: ClassDojo und Seesaw
 - 2.1.3. Zukünftige Tools
 - 2.2. Erweiterte und virtuelle Realität in der Bildung
 - 2.2.1. Tools für erweiterte Realität
 - 2.2.2. Tools für virtuelle Realität
 - 2.2.3. Anwendung von Tools und deren Nutzen
 - 2.2.4. Vor- und Nachteile
 - 2.3. Konversationelle KI für pädagogische Unterstützung und interaktives Lernen mit Wysdom AI und SnatchBot
 - 2.3.1. Konversationelle KI, warum jetzt?
 - 2.3.2. KI beim Lernen
 - 2.3.3. Vor- und Nachteile
 - 2.3.4. Anwendungen der KI beim Lernen
 - 2.4. Anwendung von KI zur Verbesserung der Wissensspeicherung
 - 2.4.1. KI als Hilfsmittel
 - 2.4.2. Zu befolgende Leitlinien
 - 2.4.3. KI-Leistung beim Wissenserhalt
 - 2.4.4. KI und unterstützende Werkzeuge
 - 2.5. Technologien zur Gesichts- und Gefühlserkennung für die Überwachung von Engagement und Wohlbefinden der Lernenden
 - 2.5.1. Heute auf dem Markt befindliche Technologien zur Gesichts- und Gefühlserkennung
 - 2.5.2. Verwendungen
 - 2.5.3. Anwendungen
 - 2.5.4. Fehlermarge
 - 2.5.5. Vor- und Nachteile
 - 2.6. *Blockchain* und KI in der Bildung zur Veränderung der Bildungsverwaltung und Zertifizierung
 - 2.6.1. Was ist die *Blockchain*?
 - 2.6.2. *Blockchain* und ihre Anwendungen
 - 2.6.3. *Blockchain* als transformatives Element
 - 2.6.4. Bildungsverwaltung und *Blockchain*
 - 2.7. Aufkommende KI-Tools zur Verbesserung der Lernerfahrung mit Squirrel AI Learning
 - 2.7.1. Laufende Projekte
 - 2.7.2. Umsetzung
 - 2.7.3. Was die Zukunft bringt
 - 2.7.4. Umwandlung in 360°-Klassenzimmer
 - 2.8. Strategien für die Entwicklung von Pilotprojekten mit aufkommender KI
 - 2.8.1. Vor- und Nachteile
 - 2.8.2. Zu entwickelnde Strategien
 - 2.8.3. Wichtige Punkte
 - 2.8.4. Pilotprojekte

- 2.9. Analyse der Erfolgsgeschichten von KI-Innovationen
 - 2.9.1. Innovative Projekte
 - 2.9.2. Anwendung von KI und ihre Vorteile
 - 2.9.3. KI im Klassenzimmer, Erfolgsgeschichten
- 2.10. Zukunft der KI in der Bildung
 - 2.10.1. Geschichte der KI in der Bildung
 - 2.10.2. Wohin sich die KI im Klassenzimmer entwickelt
 - 2.10.3. Zukünftige Projekte

Modul 3. Ethik und Gesetzgebung der künstlichen Intelligenz in der Bildung

- 3.1. Identifizierung und ethischer Umgang mit sensiblen Daten im Bildungskontext
 - 3.1.1. Grundsätze und Praktiken für den ethischen Umgang mit sensiblen Daten im Bildungsbereich
 - 3.1.2. Herausforderungen beim Schutz der Privatsphäre und der Vertraulichkeit von Daten von Schülern
 - 3.1.3. Strategien zur Gewährleistung von Transparenz und informierter Zustimmung bei der Datenerhebung
- 3.2. Soziale und kulturelle Auswirkungen von KI im Bildungswesen
 - 3.2.1. Analyse der Auswirkungen von KI auf die soziale und kulturelle Dynamik in Bildungseinrichtungen
 - 3.2.2. Untersuchung der Frage, wie Microsoft AI for Accessibility soziale Vorurteile und Ungleichheiten aufrechterhalten oder abschwächen kann
 - 3.2.3. Bewertung der sozialen Verantwortung von Entwicklern und Pädagogen bei der Implementierung von KI
- 3.3. Gesetzgebung und Datenpolitik zu KI in Bildungsumgebungen
 - 3.3.1. Überprüfung der aktuellen Gesetze und Vorschriften zu Daten und Datenschutz, die für KI im Bildungsbereich gelten
 - 3.3.2. Auswirkungen der Datenpolitik auf die Bildungspraxis und technologische Innovation
 - 3.3.3. Entwicklung institutioneller Strategien für den ethischen Einsatz von KI im Bildungsbereich mit AI Ethics Lab
- 3.4. Bewertung der ethischen Auswirkungen von KI
 - 3.4.1. Methoden zur Bewertung der ethischen Auswirkungen von KI-Anwendungen im Bildungsbereich
 - 3.4.2. Herausforderungen bei der Messung der sozialen und ethischen Auswirkungen von KI
 - 3.4.3. Schaffung eines ethischen Rahmens für die Entwicklung und Nutzung von KI im Bildungswesen



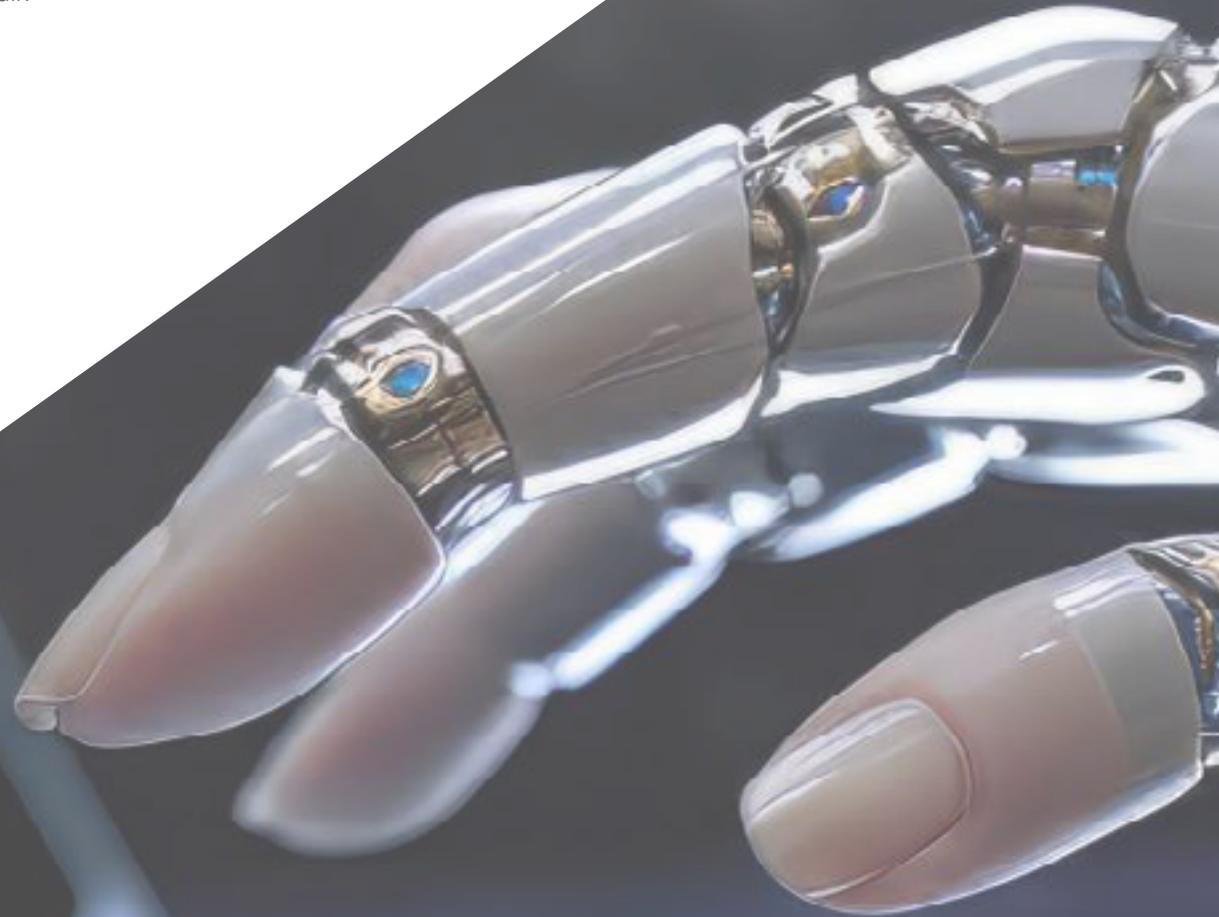
- 3.5. Herausforderungen und Chancen der KI in der Bildung
 - 3.5.1. Identifizierung der wichtigsten ethischen und rechtlichen Herausforderungen beim Einsatz von KI in der Bildung
 - 3.5.2. Untersuchung der Möglichkeiten zur Verbesserung des Lehrens und Lernens durch Squirrel AI Learning
 - 3.5.3. Abwägung zwischen technologischer Innovation und ethischen Erwägungen in der Bildung
- 3.6. Ethische Anwendung von KI-Lösungen in der Bildung
 - 3.6.1. Grundsätze für den ethischen Entwurf und Einsatz von KI-Lösungen in der Bildung
 - 3.6.2. Fallstudien zu ethischen Anwendungen von KI in verschiedenen Bildungskontexten
 - 3.6.3. Strategien zur Einbeziehung aller Beteiligten in ethische KI-Entscheidungen
- 3.7. KI, kulturelle Vielfalt und Geschlechtergerechtigkeit
 - 3.7.1. Analyse der Auswirkungen von KI auf die Förderung von kultureller Vielfalt und Geschlechtergerechtigkeit in der Bildung
 - 3.7.2. Strategien für die Entwicklung integrativer und diversitätssensibler KI-Systeme mit Teachable Machine by Google
 - 3.7.3. Bewertung, wie KI die Repräsentation und Behandlung verschiedener kultureller und geschlechtsspezifischer Gruppen beeinflussen kann
- 3.8. Ethische Überlegungen für den Einsatz von KI-Tools in der Bildung
 - 3.8.1. Ethische Richtlinien für die Entwicklung und den Einsatz von KI-Tools im Klassenzimmer
 - 3.8.2. Diskussion über das Gleichgewicht zwischen Automatisierung und menschlichem Eingreifen in der Bildung
 - 3.8.3. Analyse von Fällen, in denen der Einsatz von KI in der Bildung erhebliche ethische Fragen aufgeworfen hat
- 3.9. Auswirkungen der KI auf die Zugänglichkeit der Bildung
 - 3.9.1. Untersuchung der Frage, wie KI die Zugänglichkeit im Bildungswesen verbessern oder einschränken kann
 - 3.9.2. Analyse von KI-Lösungen zur Verbesserung der Inklusion und des Zugangs zu Bildung für alle mit Google Read Along
 - 3.9.3. Ethische Herausforderungen bei der Implementierung von KI-Technologien zur Verbesserung der Zugänglichkeit
- 3.10. Globale Fallstudien zu KI und Bildung
 - 3.10.1. Analyse internationaler Fallstudien über den Einsatz von KI im Bildungswesen
 - 3.10.2. Vergleich von ethischen und rechtlichen Ansätzen in verschiedenen kulturellen Bildungskontexten
 - 3.10.3. *Lessons Learned* und *Best Practices* aus globalen Fällen von KI und Bildung

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"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

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

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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

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

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

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.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



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



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, 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 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.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

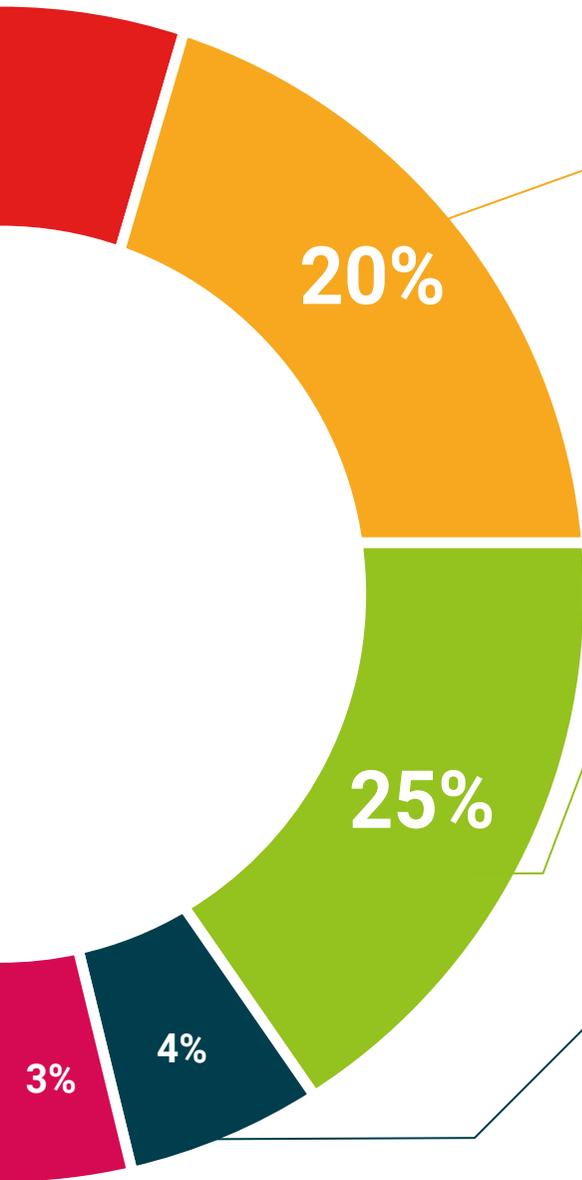
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Technologien der Künstlichen Intelligenz in der Bildung 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 **Universitätsexperte in Technologien der Künstlichen Intelligenz in der Bildung** 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: **Universitätsexperte in Technologien der Künstlichen Intelligenz in der Bildung**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 innovativ
tech technologische universität

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung
Intelligenz in der Bildung

entwicklung institutionen

virtuelles Klassenzimmer

Universitätsexperte

Technologien der Künstlichen
Intelligenz in der Bildung

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Technologien der Künstlichen
Intelligenz in der Bildung

