

Профессиональная магистерская специализация

Цифровое образование и новые
модели преподавания



Профессиональная магистерская специализация

Цифровое образование и
новые модели преподавания

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitude.com/ru/education/advanced-master-degree/advanced-master-degree-digital-education-new-teaching-methods

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 24

06

Методология

стр. 40

07

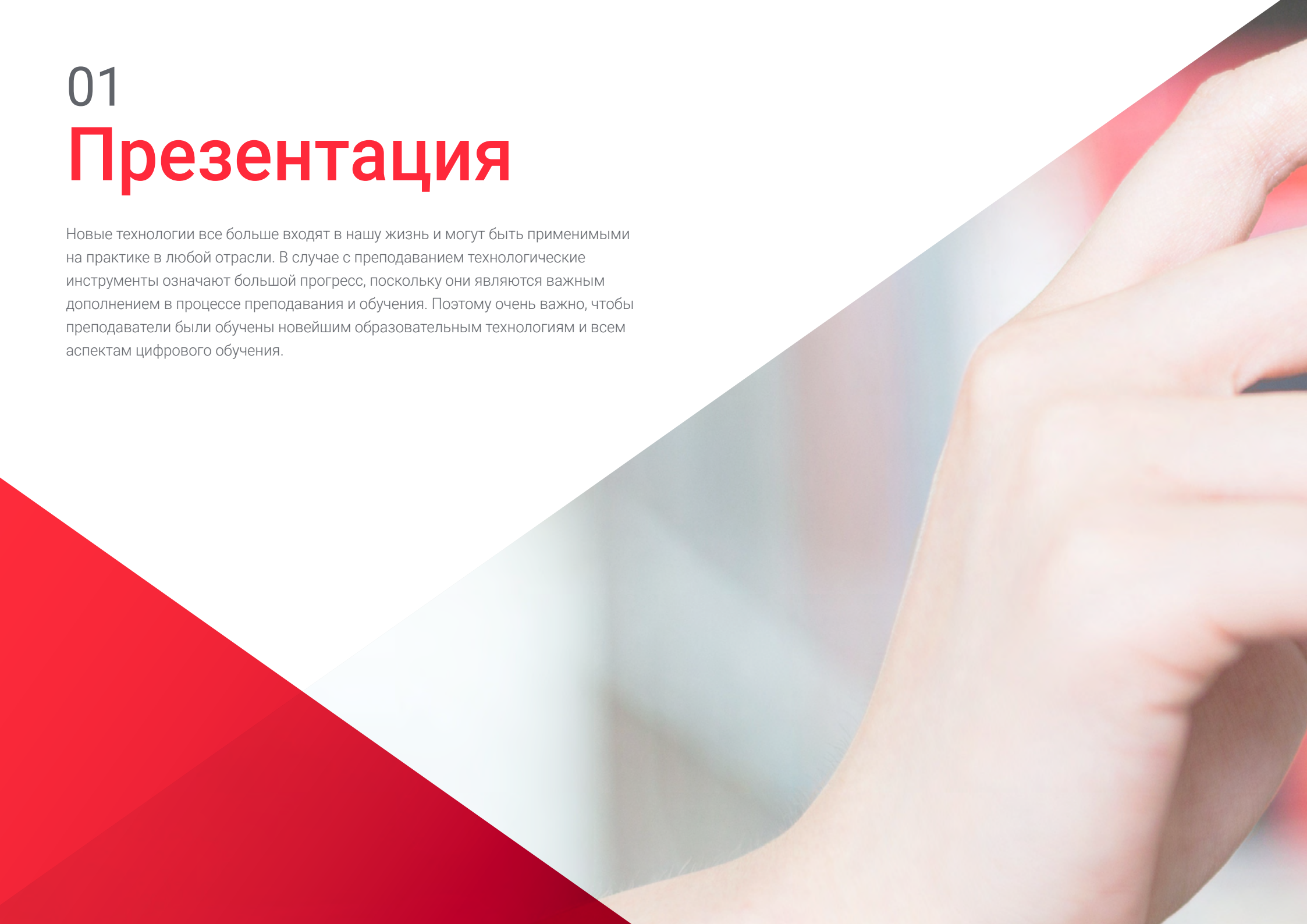
Квалификация

стр. 48

01

Презентация

Новые технологии все больше входят в нашу жизнь и могут быть применимыми на практике в любой отрасли. В случае с преподаванием технологические инструменты означают большой прогресс, поскольку они являются важным дополнением в процессе преподавания и обучения. Поэтому очень важно, чтобы преподаватели были обучены новейшим образовательным технологиям и всем аспектам цифрового обучения.



“

Преподавателям необходимо обновлять свои цифровые навыки, чтобы продвигаться в своей профессии. В этой Профессиональной магистерской специализации мы даем вам ключи к цифровому образованию в рамках интенсивной и всесторонней специализации”

Эта Профессиональная магистерская специализация предлагает практическое и полное видение применения новых технологий в образовании, от самых базовых инструментов до развития навыков цифрового преподавания. Это шаг вперед по сравнению с чисто теоретическими программами, сосредоточенными на преподавании в реальном классе, которые не рассматривают глубоко использование технологий в образовательном контексте, не забывая о роли педагогических инноваций.

Такое видение позволяет лучше понять, как работает технология на разных уровнях образования, чтобы специалист мог иметь различные варианты ее применения на своем рабочем месте в соответствии со своими интересами.

Эта Профессиональная магистерская специализация рассматривает исследования, необходимые для специализации в области цифрового образования и новых моделей преподавания для тех, кто хочет войти в мир преподавания, все это предлагается с практической точки зрения и с акцентом на самые инновационные аспекты в этом отношении.

Также в рамках этой специализации будут развиваться цифровые навыки учителей, изучаться методы работы в команде, внимание к разнообразию учащихся с индивидуальным подходом, организация, расписание, управление и оценка целей и процессов преподавания-обучения с помощью модели *перевернутого класса* - все это для улучшения, увеличения и более эффективного использования времени, проведенного в классе, с помощью активных методик.

На протяжении всей специализации студент будет знакомиться со всеми современными подходами к решению различных задач, стоящих перед его профессией. Это определяющий шаг, который даст начало процессу совершенствования не только в профессиональном, но и в личностном плане.

Эта задача - одна из тех, которые мы в ТЕСН берем на себя в качестве социального обязательства: помочь высококвалифицированным специалистам специализироваться и развивать свои личные, социальные и рабочие навыки во время учебы.

Мы не только проведем вас через теоретические знания, которые мы предлагаем, но и покажем вам другой способ изучения и обучения, более органичный, простой и эффективный. Мы будем работать над тем, чтобы поддерживать вашу мотивацию и формировать в вас страсть к учебе. И мы будем подталкивать вас к размышлениям и развитию критического мышления.

Эта Профессиональная магистерская специализация предназначена для того, чтобы предоставить вам возможность получить глубокие и практические знания по этой дисциплине. Отличная возможность для любого профессионала.

Кроме того, это 100% онлайн-специализация, и студент сам решает, где и когда ему заниматься. Нет установленного расписания и обязанности ездить на занятия, что позволяет легче совмещать работу и личную жизнь.

Данная **Профессиональная магистерская специализация** содержит самую полную и современную академическую программу в университетской панораме. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Новейшие технологии в программном обеспечении для дистанционного обучения
- ♦ Максимально наглядная система обучения с большим количеством графических изображений и схем, созданных для максимально легкого понимания и запоминания
- ♦ Разработка практических кейсов, представленных практикующими экспертами
- ♦ Современные интерактивные видеосистемы
- ♦ Дистанционное практическое обучение
- ♦ Постоянное обновление существующих и введение новых методик образования
- ♦ Саморегулируемое обучение: абсолютная совместимость с другими обязанностями
- ♦ Практические упражнения для самооценки и проверки усвоения полученных знаний
- ♦ Группы поддержки и форумы для общения студентов: вопросы к эксперту, дискуссии и форумы для обмена знаниями
- ♦ Общение с преподавателем и индивидуальная работа с возможностью самоанализа пройденного материала
- ♦ Доступ к учебным материалам с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в Интернет
- ♦ Постоянный доступ к хранилищу дополнительных материалов во время и после прохождения курса

“

Программа подготовки, созданная для профессионалов, стремящихся к совершенству, которая позволит вам приобрести новые навыки и стратегии быстрым и эффективным способом”

Глубокое и полное погружение в стратегии и подходы в области цифрового образования и новых моделей преподавания.

Наш преподавательский состав состоит из практикующих специалистов. Таким образом, мы гарантируем, что обеспечим вам повышение квалификации, к которому мы стремимся. Многопрофильная команда подготовленных профессионалов, имеющих опыт работы в различных условиях, которые будут эффективно развивать теоретические знания, но, прежде всего, поставят на службу специализации практические знания, полученные из собственного опыта.

Такое владение предметом дополняется эффективностью методологической разработки этой Профессиональной магистерской специализации. Разработанная многопрофильной командой экспертов в области *электронного обучения*, программа объединяет в себе последние достижения в области образовательных технологий. Таким образом, вы сможете учиться с помощью ряда удобных и универсальных мультимедийных инструментов, которые обеспечат вам необходимую оперативность в обучении.

При разработке этой программы основное внимание уделяется проблемно-ориентированному обучению - подходу, который рассматривает обучение как исключительно практический процесс. Для эффективности дистанционного обучения мы используем телепрактику. С помощью инновационной интерактивной видеосистемы и обучения у эксперта вы сможете получить знания, как если бы вы столкнулись с изучаемым сценарием в этот момент. Практическая концепция, позволяющая получать и закреплять знания самым постоянным и реалистичным способом.



02

Цели

Наша цель - подготовка высококвалифицированных специалистов для немедленного выполнения рабочих обязанностей. Более того, в глобальном масштабе, эта цель дополняется, содействием развитию человеческого потенциала, который закладывает основы лучшего общества. Эта цель реализуется благодаря тому, что специалисты получают доступ к гораздо более высокому уровню знаний и контроля. Цель, которую вы сможете достичь с помощью курса высокой интенсивности и точности.



“

Если ваша цель - совершенствовать
ваши навыки в профессии и получить
квалификации, которая позволит вам
конкурировать с лучшими, не ищите
дальше: добро пожаловать в TECH”



Общие цели

- ♦ Познакомить студента с миром преподавания с широкой перспективы, тем самым подготовив его к будущей работе
- ♦ Ознакомиться с новыми инструментами и технологиями, применяемыми в преподавании
- ♦ Углубленно изучить цифровые компетенции
- ♦ Способствовать приобретению навыков и умений коммуникации и передачи знаний
- ♦ Поощрять непрерывное обучение студентов и их заинтересованность в педагогических инновациях
- ♦ Изменить представление о времени и пространстве в классе
- ♦ Раскрыть новую роль учителя и его отношение к методологическим изменениям
- ♦ Внедрить новые методологии, ориентированные на сотрудничество, инновации и решение проблем
- ♦ Изучить инструменты и их применение в дидактической последовательности
- ♦ Оценивать, совместно оценивать и самооценивать, используя цифровые инструменты и рубрикаторы
- ♦ Разработать применение перевернутого класса или Flipped Classroom
- ♦ Понять значимость методологии активного обучения в модели перевернутого класса и то, как она помогает улучшить другие методологии
- ♦ Ознакомиться с тем, что представляет из себя модель *перевернутого урока (flipped classroom)*
- ♦ Понять ее интеграцию в методологические изменения в образовании
- ♦ Проанализировать сильные стороны модели, трудности, которые могут возникнуть, и способы их решения
- ♦ Изучить инструменты и их использование для создания видео и материалов для использования в *перевернутом классе*
- ♦ Ознакомиться с играми и геймификацией как формой обучения, связанной с *перевернутым классом* и открыть для себя их применение

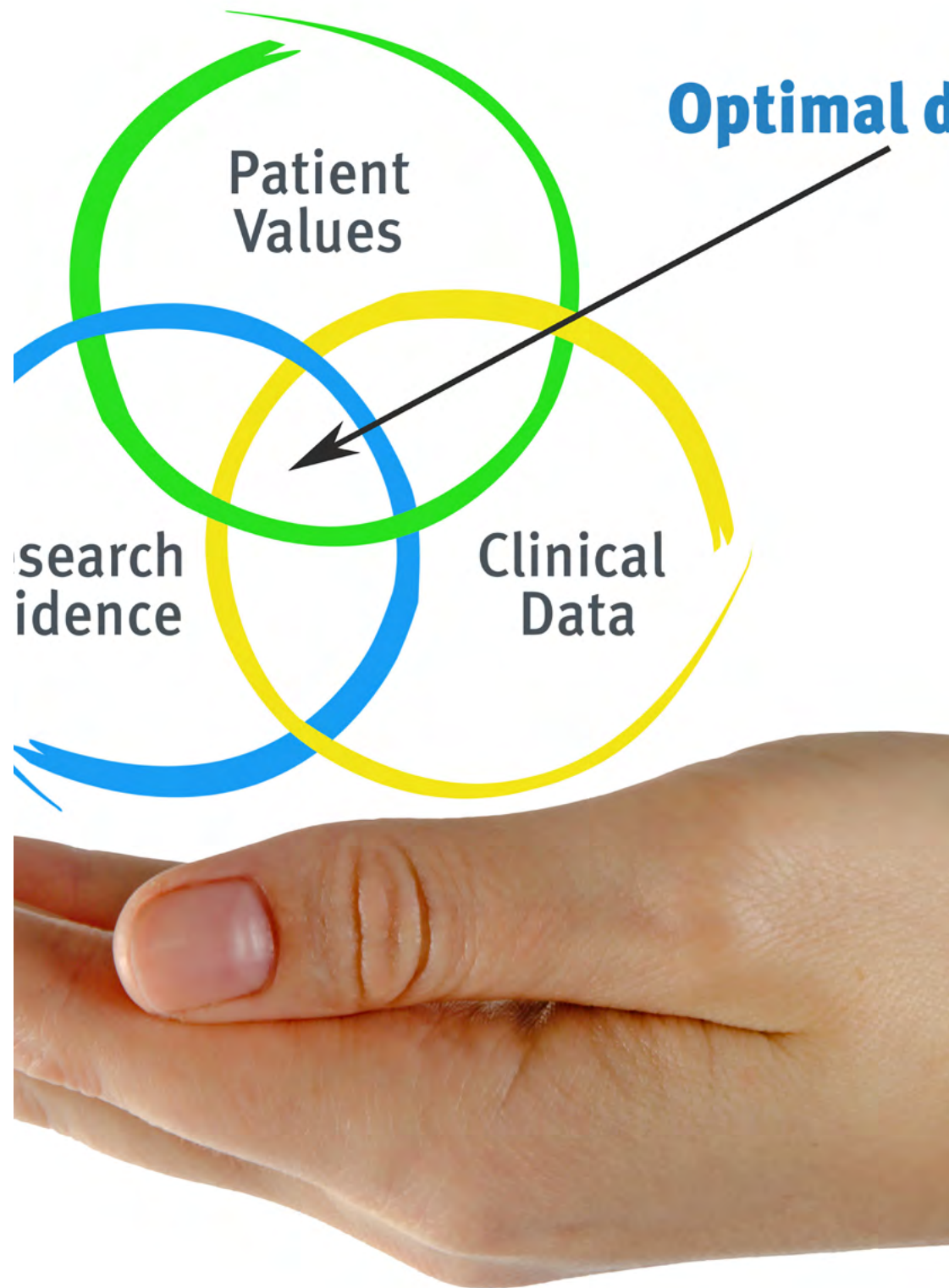




Конкретные цели

- ♦ Различать формальное и неформальное обучение
- ♦ Различать скрытое обучение и неформальное обучение
- ♦ Описать процессы памяти и внимания во время обучения
- ♦ Установить различия между активным и пассивным обучением
- ♦ Понять роль традиционной школы в обучении
- ♦ Объяснить особенности Школы 4.0
- ♦ Различать понятия "цифровой мигрант" и "цифровой абориген"
- ♦ Объяснить важность цифровых компетенций у учителей
- ♦ Объяснить использование технологий в досуге среди учащихся
- ♦ Определить, как учащиеся используют образовательные технологии
- ♦ Установить определяющие характеристики образовательной технологии
- ♦ Описать преимущества и недостатки образовательных технологий
- ♦ Выделить определяющие характеристики дистанционного обучения
- ♦ Выявить преимущества и недостатки дистанционного обучения по сравнению с традиционным обучением
- ♦ Объяснить определяющие характеристики *Blended Learning*
- ♦ Определить преимущества и недостатки *Blended Learning* (смешанного обучения) по сравнению с традиционным
- ♦ Классифицировать определяющие характеристики электронного обучения
- ♦ Объяснить преимущества и недостатки электронного обучения по сравнению с традиционным обучением
- ♦ Описать новые тенденции в цифровой коммуникации
- ♦ Определить новые перспективы в преподавании, обучении и трудоустройстве в цифровой среде
- ♦ Объяснить эволюцию Facebook, как создавать профиль и управлять им, как использовать сеть в качестве поисковой системы и как использовать ее в качестве учебного инструмента
- ♦ Признать все критические факторы, характерные для среды Apple, при разработке нашей модели внедрения
- ♦ Оценить важность виртуальных учебных сред как каналов обучения в классе и вне его
- ♦ Определить и оценить педагогические возможности фирменных приложений Apple для управления, создания контента и оценки
- ♦ Ознакомиться с основными приложениями для разработки перевернутого класса и стратегиях геймификации, а также оценить эти новые методики как средства повышения эффективности обучения
- ♦ Объяснить эволюцию Twitter, как создавать профиль и управлять им, как использовать Twitter в качестве поисковой системы и как использовать Twitter в качестве инструмента обучения
- ♦ Объяснить эволюцию LinkedIn, как создавать профиль и управлять им, как использовать LinkedIn в качестве поисковой системы и как использовать его в качестве инструмента обучения
- ♦ Объяснить эволюцию YouTube, как создать и управлять профилем как создавать профиль и управлять им, как использовать YouTube в качестве поисковой системы и как использовать его в качестве учебного пособия
- ♦ Объяснить эволюцию Instagram, как создать профиль и управлять им, как использовать его в качестве поисковой системы, а также его применение в качестве учебного инструмента

- ♦ Перечислить различные цифровые форматы для создания контента в различных социальных сетях
- ♦ Определить возможности использования социальных сетей для учителей
- ♦ Объяснить, как управлять коммуникационным кризисом в социальных сетях
- ♦ Описать различные приемы, которые помогут быть более эффективными в социальных сетях
- ♦ Определить принципы *перевернутого класса*
- ♦ Описать важность новой роли учителя в классе
- ♦ Объяснить роль учеников и семей в рамках модели *перевернутого класса*
- ♦ Открыть преимущества перевернутого класса с разнообразием классов
- ♦ Определить различия между традиционным обучением и *перевернутым классом*
- ♦ Проверить связь между моделью перевернутого класса и таксономией Блума
- ♦ Различать мобильные сети и WiFi
- ♦ Классифицировать мобильные устройства: планшеты и смартфоны
- ♦ Узнать о масштабах использования планшетов в классе
- ♦ Ознакомиться с электронной доской
- ♦ Понимать компьютерное управление учащимися
- ♦ Объяснить, что такое онлайн занятия и наставничество
- ♦ Определять боязнь пропустить интересное (БПИ или FOMO)
- ♦ Понять технологическую зависимость
- ♦ Установить *Sleep Texting*
- ♦ Обнаружить номофобию
- ♦ Различать цифровой мигрантов и цифровых аборигенов
- ♦ Определить технологические трудности у взрослых
- ♦ Изучить новые патологии, связанные с технологиями
- ♦ Представить инструменты для оценки технологической реализации

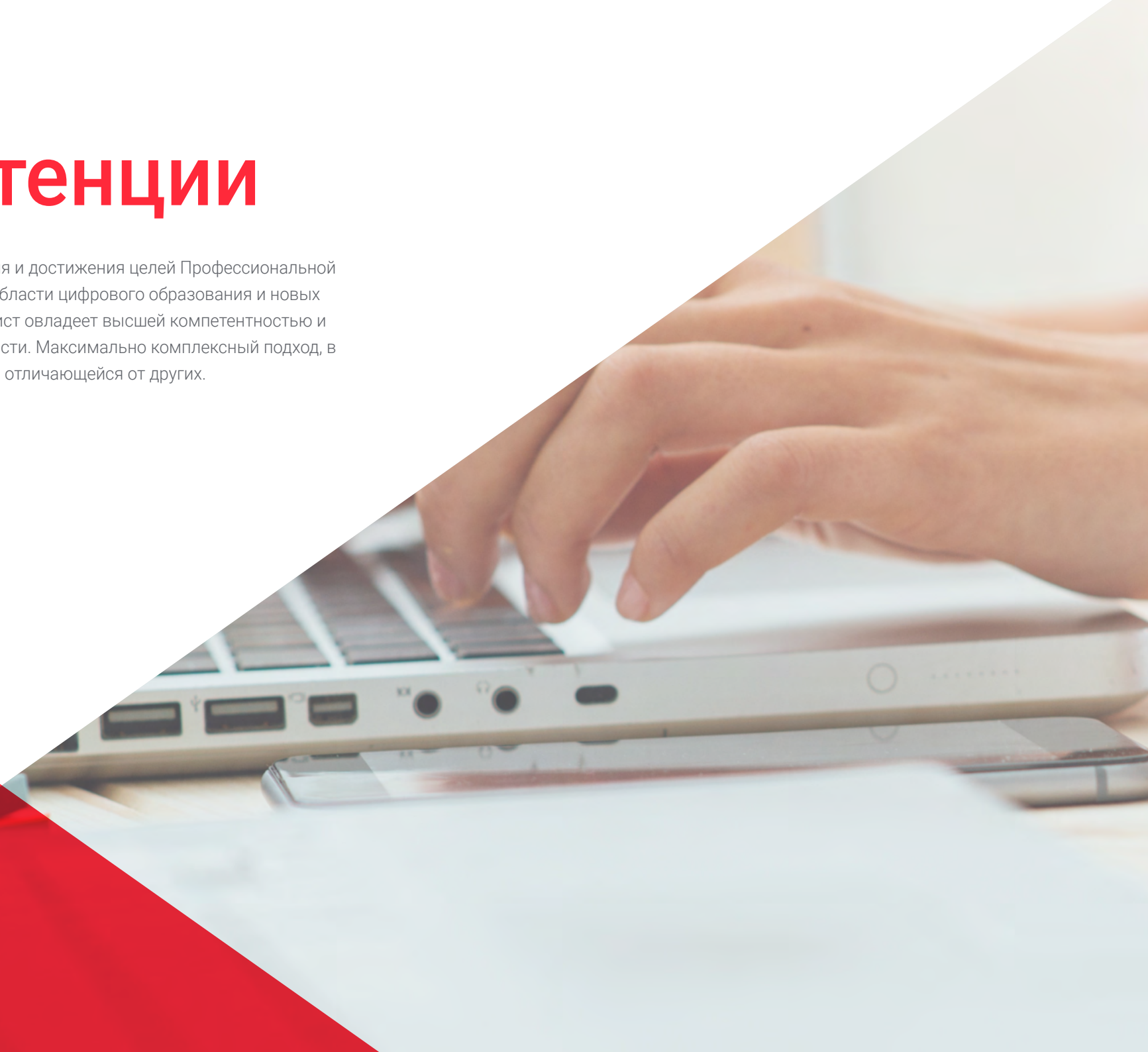


- ♦ Различать затраты и выгоды от внедрения технологий
- ♦ Знать, что такое совместное обучение
- ♦ Визуализировать проблемы, которые она представляет, и их решения
- ♦ Создать контекст сотрудничества
- ♦ Знать три столпа совместного обучения: позитивная взаимозависимость, индивидуальная ответственность и равноправное участие
- ♦ Понимать, когда мне нужно использовать ту или иную схему сотрудничества
- ♦ Знать некоторые простые и сложные техники адаптации учебной программы
- ♦ Знать различные виды оценки
- ♦ Научиться развивать модель перевернутого класса (ПК) среди студентов
- ♦ Научиться решать возможные проблемы
- ♦ Подготовить содержание для ПК
- ♦ Уметь работать с моделью ПК только в классе
- ♦ Работать с мотивационными инструментами
- ♦ Ознакомиться с наиболее важными характеристиками для создания собственных видеороликов
- ♦ Ознакомиться с цифровыми инструментами для создания и редактирования собственных видеороликов
- ♦ Уметь применять модель ПК с минимальными технологиями
- ♦ Открыть инструменты для внешнего материала
- ♦ Ознакомиться с истоками геймификации
- ♦ Ознакомиться с основными элементами, используемыми в геймификации
- ♦ Определить механику геймификации
- ♦ Использовать цифровые инструменты в геймификации
- ♦ Включить применение игр в учебный процесс и в содержание обучения
- ♦ Найти игры и видеоигры для геймификации в обучении
- ♦ Разработать геймификацию и игры
- ♦ Улучшить логику и сообразительность у студентов
- ♦ Ознакомиться с существующими форматами
- ♦ Научиться пользоваться инструментами для эскейп-рума
- ♦ Открыть для себя образовательные ценности эскейп-рума
- ♦ Обучать с помощью вопросов и задач
- ♦ Совершенствовать различные методологии с помощью ПК
- ♦ Ознакомиться с индуктивными методологиями
- ♦ Работать с индуктивными методологиями и ПК
- ♦ Добиться развития саморегуляции учащихся
- ♦ Содействовать процессам преподавания и обучения с помощью ИКТ
- ♦ Развивать цифровую компетенцию
- ♦ Поощрять активное обучение, когда ученики ищут и спрашивают, чтобы добиться усвоения материала
- ♦ Работать с мотивационными инструментами
- ♦ Составлять учебные программы с учетом таксономии Блума
- ♦ Уметь использовать индивидуальное и групповое пространство
- ♦ Ознакомиться со значимостью систем управления обучением
- ♦ Разработать перевернутый модуль
- ♦ Оценить перевернутое обучение
- ♦ Научиться использовать цифровые инструменты для оценки
- ♦ Научиться управлять классом с помощью цифровых инструментов
- ♦ Оценивать в игровой форме
- ♦ Обдумать постановку целей обучения
- ♦ Оценить значимость обратной связи для улучшения процесса обучения

03

Компетенции

После изучения всего содержания и достижения целей Профессиональной магистерской специализации в области цифрового образования и новых моделей преподавания, специалист овладеет высшей компетентностью и работоспособностью в этой области. Максимально комплексный подход, в специализации высокого уровня, отличающейся от других.





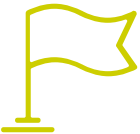
“

Достижение совершенства в любой профессии требует усилий и настойчивости. Но, прежде всего, вы получите поддержку профессионалов, которые могут дать вам необходимый импульс, предоставив необходимые средства и помощь. В TESH мы обеспечиваем вас всем необходимым”



Общие профессиональные навыки

- ♦ Понять знания в области цифрового преподавания и обучения, которые дают возможность профессионального развития в этой области
- ♦ Понять знания в области образовательных технологий и цифровых компетенций, которые позволят вам развиваться в этой области
- ♦ Применять полученные знания на практике, имея хорошую теоретическую базу, с помощью которой можно решать любые проблемы, возникающие в рабочей среде, адаптируясь к новым задачам, связанным с изучаемой областью
- ♦ Интегрировать знания, полученные в магистратуре, с предыдущими знаниями, а также осмыслить последствия профессиональной практики, применяя к ней личные ценности, тем самым повышая качество предлагаемых услуг
- ♦ Передавать полученные теоретические и практические знания, а также развивать способность к критике и аргументации, до специализированной и неспециализированной аудитории в ясной и недвусмысленной форме
- ♦ Развивать навыки самообучения, которые позволят специалистам продолжать обучение для улучшения выполнения своей работы
- ♦ Обладать знаниями и уметь их применять, обеспечивая основу или возможность для оригинальности в разработке и/или применении идей, зачастую в исследовательском контексте
- ♦ Применять полученные знания и навыки решения проблем в новых или незнакомых условиях в более широких (или междисциплинарных) контекстах, связанных с изучаемой областью
- ♦ Интегрировать знания и справляться со сложностью вынесения суждений на основе неполной или ограниченной информации, включая размышления о социальной и этической ответственности, связанной с применением своих знаний и суждений
- ♦ Четко и недвусмысленно доносить свои выводы и стоящие за ними конечные знания и обоснования - до специализированной и неспециализированной аудитории
- ♦ Обладать навыками обучения, которые позволят специалистам продолжить обучение в будущем самостоятельно и независимо



Профессиональные навыки

- ♦ Классифицировать характеристики прямого и косвенного обучения
- ♦ Применять различные инструменты для создания контента, управления социальными сетями и анализа социальных сетей
- ♦ Объяснить, как возникли социальные сети и какие изменения они привнесли в сферу преподавания
- ♦ Объяснить метамышление и интеллект в обучении
- ♦ Объяснить разницу между профессиональной педагогической сетью и личной, а также различные ключи, которым нужно следовать в каждой из них
- ♦ Использовать язык программирования Apple и оценить растущее значение такого рода цифровой грамотности
- ♦ Применять основные ключи для анализа данных, предоставляемых социальными сетями, с целью принятия решений о контенте, подлежащем распространению
- ♦ Практиковать цифровой разговор и применять ключи, которые его определяют
- ♦ Объяснить основные правила в социальных сетях для правильного и эффективного использования профилей
- ♦ Применять технико-педагогические критерии для выбора различных устройств в качестве инструментов управления, преподавания и обучения
- ♦ Определить ключевые элементы и инструменты анализа, предшествующего внедрению технологии в классе
- ♦ Уметь применять руководящие принципы, которыми следует руководствоваться при разработке модели внедрения
- ♦ Применять модель ПК вместе с другими активными методологиями в классе
- ♦ Создать модель перевернутого класса или ПК
- ♦ Создавать собственный контент для перевернутого класса или ПК
- ♦ Геймифицировать контент, над которым нужно работать
- ♦ Научиться создавать эскейп-рум для развития умственных способностей, креативности и критического мышления
- ♦ Создавать графические материалы с помощью различных инструментов
- ♦ Приобрести навыки работы с ИКТ
- ♦ Научиться программировать и планировать с помощью модели ПК
- ♦ Научиться оценивать по-разному

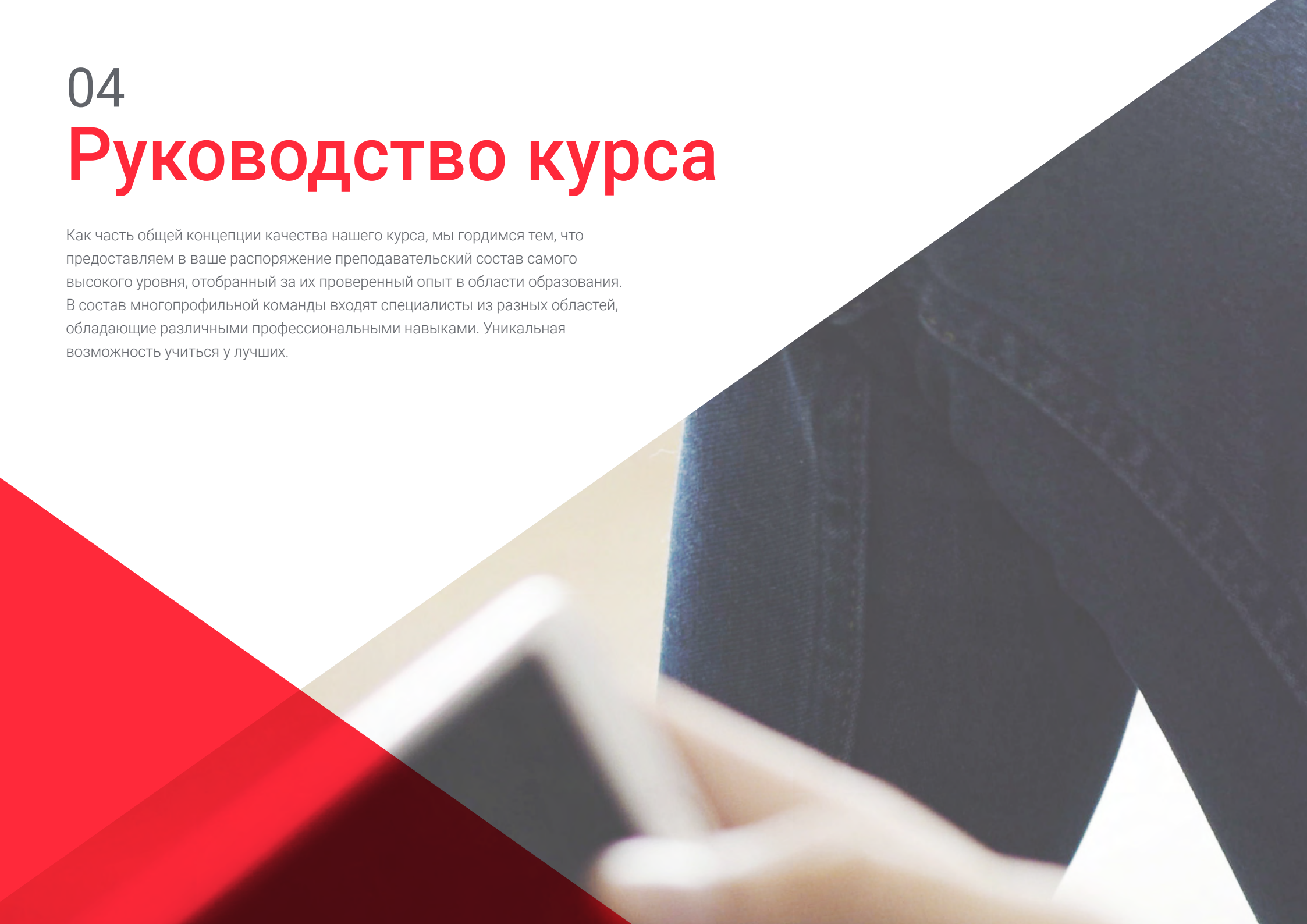


*Наша цель очень проста:
предложить вам качественную
специализацию с лучшей на данный
момент системой преподавания,
чтобы вы могли достичь
совершенства в своей профессии"*

04

Руководство курса

Как часть общей концепции качества нашего курса, мы гордимся тем, что предоставляем в ваше распоряжение преподавательский состав самого высокого уровня, отобранный за их проверенный опыт в области образования. В состав многопрофильной команды входят специалисты из разных областей, обладающие различными профессиональными навыками. Уникальная возможность учиться у лучших.



“

Наши преподаватели будут направлять свой опыт и педагогические навыки, чтобы предложить вам стимулирующий и творческий процесс специализации”

Приглашенный международный руководитель

Доктор Стефани Дошер - всемирно известный образовательный лидер, признанный за свое влияние в области глобального обучения и всесторонней интернационализации. Будучи директором Управления совместного международного онлайн-обучения (COIL) во Флоридском международном университете (ФМУ), она проложила новаторский путь в создании инклюзивных и доступных образовательных стратегий для всех студентов.

Доктор Дошер, специализирующаяся на лидерстве и организационных изменениях, получила признание за свою способность содействовать значимым преобразованиям в образовательных учреждениях. Кроме того, ее акцент на связях, сотрудничестве, общении и постоянном совершенствовании подчеркивает ее приверженность идее совершенства образования и видению доступного глобального обучения для всех студентов.

Исследовательские интересы Дошера охватывают стратегии преподавания и оценки для глобального обучения, а также пересечение глобального обучения, всесторонней интернационализации, социальных инноваций и инклюзивного превосходства. Ее недавняя работа посвящена взаимосвязи между разнообразием и производством знаний посредством виртуального обмена COIL.

Имеет богатый научный опыт и множество статей в таких известных журналах, как Journal of International Students, EAIE Forum и Handbook of Internationalisation of Higher Education Международной ассоциации университетов. Она также участвовала в презентациях на различных международных конференциях и семинарах, обогащая академический диалог о глобальном образовании.

Кроме того, ее вклад в качестве соавтора пособий "The Guide to COIL Virtual Exchange" и "Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students" укрепил ее позиции в качестве ведущего эксперта в области глобального образования. Оба пособия способствовали вовлечению студентов университетов в совместное решение проблем глобального обучения. Не говоря уже о ее выдающейся роли ведущей подкаста Making Global Learning Universal.



Д-р. Дошер, Стефани

- Директор Управления совместного международного онлайн-обучения (COIL) ФМУ, Майами, США
- Специалист по глобальному обучению
- Степень доктора в области управления и надзора в сфере образования Флоридского Международного Университета
- Степень магистра в области среднего образования в Университете Западного Вашингтона
- Член: Center for Leadership в ФМИ
- Ассоциация американских колледжей и университетов (AAC&U)
- Американская ассоциация оценки (AEA)
- Американская ассоциация международного образования (AIEA)
- Общество сравнительного и международного образования (CIES)
- Европейская ассоциация международного образования (EAIE)
- Флоридский консорциум по международному образованию (FCIE)
- NAFSA: Ассоциация международных преподавателей
- Сеть профессионального и организационного развития (POD)
- Выдающиеся награды: Премия Эндрю Хейскелла Института международного образования за интернационализацию кампуса (2016)
- Золотая награда APLU за институциональную премию за глобальное обучение, исследования и вовлечение (2019)
- Премия сенатора NAFSA Пола Саймона за интернационализацию кампуса (2021)

“

*Благодаря TECH вы
сможете учиться у лучших
мировых профессионалов”*

Руководство



Г-н Грис Рамос, Алехандро

- ♦ Инженер-техник по информатике управления
- ♦ Магистратура по цифровой коммерции и специалист в области последних технологий, применяемых в образовании, цифровом маркетинге, развитии веб-приложений для бизнеса



Г-н Азорин Лопес, Мигель Анхель

- ♦ Преподаватель-специалист в области физической культуры
- ♦ Эксперт по модели Flipped Classroom (уровень I Flipped Learning и уровень I Инструктор по Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

Преподаватели

Г-н Альбиоль Мартин, Антонио

- ♦ Магистр в области образования и информационно-коммуникационных технологий UOC
- ♦ Магистратура в области литературоведения
- ♦ Бакалавриат в области филологии
- ♦ Руководитель CuriosiTIC: Программа по интеграции ИКТ в учебный процесс в колледже JABY

Г-н Асенсио Феррандес, Аарон

- ♦ Учитель начальных классов, Уровень 1 Flipped Learning

Г-н Кабесуэла Добларе, Альваро

- ♦ Психолог, эксперт по цифровой идентичности и магистр в области коммуникации, цифрового маркетинга и социальных сетей
- ♦ Преподаватель по цифровой идентичности, менеджер по социальным медиа в коммуникационном агентстве и преподаватель в Aula Salud

Г-н де ла Серна, Хуан Моисес

- ♦ Доктор психологических наук, магистр в области нейронаук и поведенческой биологии
- ♦ Директор Открытой кафедры психологии и нейронаук и научный коммуникатор.
- ♦ Университетский курс в области рабочих отношений
- ♦ Университетский специалист по клиническому гипнозу
- ♦ Курс профподготовки в области дидактической методологии

Г-жа Пайя Лопес, Мириам

- ♦ Учитель-специалист в английском как иностранном языке, эксперт в сфере ИКТ

05

Структура и содержание

Содержание этой специализации было разработано разными преподавателями с четкой целью: обеспечить приобретение нашими студентами всех и каждого из навыков, необходимых для того, чтобы стать настоящими экспертами в этой области. Содержание данного курса позволит вам изучить все аспекты различных дисциплин, связанных с этой областью. Самая полная и хорошо структурированная программа, которая приведет вас к высочайшим стандартам качества и успеха.



“

Благодаря очень хорошо организованной программе вы получите доступ к самым передовым знаниям в области цифрового образования и новых моделей преподавания”

Модуль 1. Цифровое обучение

- 1.1. Определение обучения
 - 1.1.1. Формальное обучение vs. Информальное
 - 1.1.1.1. Характеристики формального обучения
 - 1.1.1.2. Характеристики информального обучения
 - 1.1.2. Неявное обучение vs. Неформальное
 - 1.1.2.1. Характеристики неявного обучения
 - 1.1.2.2. Характеристики неформального обучения
- 1.2. Психологические процессы, которые подразумеваются в процессе обучения
 - 1.2.1. Память vs. Внимание
 - 1.2.1.1. Память в обучении
 - 1.2.1.2. Внимание в обучении
 - 1.2.2. Метамышление vs. Интеллект
 - 1.2.2.1. Метамышление в обучении
 - 1.2.2.2. Интеллект и обучение
- 1.3. Виды обучения
 - 1.3.1. Прямое обучение vs. Косвенное
 - 1.3.1.1. Характеристики прямого обучения
 - 1.3.1.2. Характеристики косвенного обучения
 - 1.3.2. Активное обучение vs. Пассивное
 - 1.3.2.1. Характеристики активного обучения
 - 1.3.2.2. Характеристики пассивного обучения
- 1.4. Контекст в обучении
 - 1.1.4. Традиционная школа
 - 1.4.1.1. Семья и образование
 - 1.4.1.2. Школа и образование
 - 1.2.4. Школа 4.0
 - 1.4.2.1. Характеристики Школы 2.0
 - 1.4.2.2. Характеристики Школы 4.0
- 1.5. Технологические способности преподавателя
 - 1.5.1. Цифровой мигрант vs. Цифровой абориген
 - 1.5.1.1. Характеристики цифрового мигранта
 - 1.5.1.2. Характеристики цифрового аборигена
 - 1.5.2. Цифровые навыки у преподавателя
 - 1.5.2.1. Обучение автоматизации делопроизводства
 - 1.5.2.2. Управление цифровыми элементами
- 1.6. Технологические навыки у обучающихся
 - 1.6.1. Технология проведения досуга
 - 1.6.1.1. Образовательные игры
 - 1.6.1.2. Геймификация
 - 1.6.2. Образовательные технологии
 - 1.6.2.1. Интернет в школе
 - 1.6.2.2. Другие технологические средства в классе
- 1.7. Традиционное преподавание с использованием образовательных технологий
 - 1.7.1. Определение характеристик образовательной технологии
 - 1.7.1.1. Технологические разработки в классе
 - 1.7.1.2. Технологическое обеспечение в классе
 - 1.7.2. Преимущества и недостатки образовательных технологий
 - 1.7.2.1. Преимущества образовательных технологий
 - 1.7.2.2. Недостатки образовательных технологий
- 1.8. Дистанционное обучение
 - 1.8.1. Определяющие характеристики
 - 1.8.1.1. Задача дистанционного обучения
 - 1.8.1.2. Характеристики дистанционных учащихся
 - 1.8.2. Преимущества и недостатки по сравнению с традиционным обучением
 - 1.8.2.1. Преимущества дистанционного преподавания
 - 1.8.2.2. Недостатки дистанционного преподавания
- 1.9. *Blended Learning (смешанное обучение)*
 - 1.1.9. Определяющие характеристики
 - 1.9.1.1. Технологическое включение в образование
 - 1.9.1.2. Характеристики пользователей *Blended Learning* (смешанное



- обучение)
- 1.9.2. Преимущества и недостатки по сравнению с традиционным обучением
 - 1.9.2.1. Преимущества смешанного обучения
 - 1.9.2.2. Недостатки смешанного обучения
- 1.10. Виртуальное преподавание
 - 1.10.1. Определяющие характеристики
 - 1.10.1.1. Новые задачи виртуализации преподавания
 - 1.10.1.2. Новые институции виртуального преподавания
 - 1.10.2. Преимущества и недостатки по сравнению с традиционным обучением
 - 1.10.2.1. Преимущества виртуального преподавания
 - 1.10.2.2. Недостатки виртуального преподавания

Модуль 2. Цифровое преподавание

- 2.1. История технологий в образовании
 - 2.1.1. История и эволюция технологии
 - 2.1.2. Новые задачи
- 2.2. Интернет в школах
 - 2.2.1. Использование Интернета в школах
 - 2.2.2. Влияние Интернета на образование
- 2.3. Устройства для преподавателей и студентов
 - 2.3.1. Устройства в классе
 - 2.3.2. Электронная доска
 - 2.3.3. Устройства для учеников
 - 2.3.4. Планшеты
- 2.4. Адаптация школьного материала и затраты
 - 2.4.1. Исчезновение бумаги
 - 2.4.2. Лицензии и затраты
- 2.5. Управление технологически оснащенными учащимися
 - 2.5.1. Адаптация учащихся к новым технологиям
 - 2.5.2. Управление учащимися как цифровыми носителями

- 2.6. Онлайн-наставничество
 - 2.6.1. Преимущества и недостатки
 - 2.6.2. Реализация на практике
- 2.7. Родители как цифровые мигранты
 - 2.7.1. Технологическое обучение для взрослых
 - 2.7.2. Как справиться с технологическим барьером?
- 2.8. Ответственное использование новых технологий
 - 2.8.1. Конфиденциальность
 - 2.8.2. Защита данных
 - 2.8.3. Киберпреступность в школе
- 2.9. Зависимости и патологии
 - 2.9.1. Определение технологической зависимости
 - 2.9.2. Как избежать зависимости
 - 2.9.3. Как избавиться от зависимости
 - 2.9.4. Новые патологии, порожденные технологиями
- 2.10. Кибербуллинг
 - 2.10.1. Определение кибербуллинга
 - 2.10.2. Как предотвратить кибербуллинг
 - 2.10.3. Как действовать в случаях кибербуллинга

Модуль 3. Цифровая идентичность и цифровой брендинг

- 3.1. Цифровая идентичность
 - 3.1.1. Определение цифровой идентичности
 - 3.1.2. Управление цифровой идентичностью в преподавании
 - 3.1.3. Области применения цифровой идентичности
- 3.2. Блоги
 - 3.2.1. Введение в блоггинг в преподавании
 - 3.2.2. Блоги и цифровая идентичность
- 3.3. Роли в цифровой идентичности
 - 3.3.1. Цифровая идентичность учащихся
 - 3.3.2. Цифровая идентичность преподавателей

- 3.4. Брендинг
 - 3.4.1. Что такое цифровой брендинг?
 - 3.4.2. Как работает цифровой брендинг?
- 3.5. Как позиционировать себя в области цифрового преподавания?
 - 3.5.1. Успешные случаи брендинга учителей
 - 3.5.2. Типичные случаи использования
- 3.6. Онлайн-репутация
 - 3.6.1. Онлайн-репутация vs. Физическая репутация
 - 3.6.2. Онлайн-репутация в преподавании
 - 3.6.3. Управление кризисом онлайн-репутации
- 3.7. Цифровая коммуникация
 - 3.7.1. Личная коммуникация и цифровая идентичность
 - 3.7.2. Корпоративная коммуникация и цифровая идентичность
- 3.8. Средства коммуникации
 - 3.8.1. Средства образовательной коммуникации
 - 3.8.2. Протоколы коммуникации учителей
- 3.9. Коммуникация преподаватель-учащийся
 - 3.9.1. Электронный адрес
 - 3.9.2. Цифровой календарь на новых платформах

Модуль 4. Социальные сети и блоги в преподавании

- 4.1. Социальные сети
 - 4.1.1. Происхождение и эволюция
 - 4.1.2. Социальные сети для учителей
 - 4.1.3. Стратегия, аналитика и содержание
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. Происхождение и эволюция Facebook
 - 4.2.2. Странички Facebook для преподавательской работы
 - 4.2.3. Группы
 - 4.2.4. Поиск и база данных на Facebook
 - 4.2.5. Инструменты

- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. Происхождение и эволюция Twitter
 - 4.3.2. Профиль в Twitter для преподавательской работы
 - 4.3.3. Поиск и база данных в Twitter
 - 4.3.4. Инструменты
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. Происхождение и эволюция LinkedIn
 - 4.4.2. Преподавательский профиль в LinkedIn
 - 4.4.3. Группы в LinkedIn
 - 4.4.4. Поиск и база данных в LinkedIn
 - 4.4.5. Инструменты
- 4.5. YouTube
 - 4.5.1. Происхождение и эволюция YouTube
 - 4.5.2. Канал YouTube для преподавательской работы
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. Происхождение и эволюция Instagram
 - 4.6.2. Профиль в Instagram для преподавательской работы
- 4.7. Мультимедийный контент
 - 4.7.1. Фотография
 - 4.7.2. Инфографии
 - 4.7.3. Видео
 - 4.7.4. Видео в прямом эфире
- 4.8. Блоги и управление социальными сетями
 - 4.8.1. Основные правила управления социальными сетями
 - 4.8.2. Использование в преподавании
 - 4.8.3. Инструменты для создания контента
 - 4.8.4. Инструменты управления социальными сетями
 - 4.8.5. Трюки в социальных сетях
- 4.9. Инструменты аналитики
 - 4.9.1. Что мы анализируем?
 - 4.9.2. Google Analytics

- 4.10. Коммуникация и репутация
 - 4.10.1. Управление источниками
 - 4.10.2. Коммуникационные протоколы
 - 4.10.3. Антикризисное управление

Модуль 5. Технологическая инновация в образовании

- 5.1. Преимущества и недостатки использования технологий в образовании
 - 5.1.1. Технология как средство образования
 - 5.1.2. Преимущества использования
 - 5.1.3. Недостатки и зависимости
- 5.2. Образовательная нейротехнология
 - 5.2.1. Нейронаука
 - 5.2.2. Нейротехнология
- 5.3. Программирование в образовании
 - 5.3.1. Выгоды программирования в образовании
 - 5.3.2. Платформа Scratch
 - 5.3.3. Создание первого «Hello, World!»
 - 5.3.4. Команды, параметры и события
 - 5.3.5. Экспортирование проектов
- 5.4. Введение в *перевернутый класс*
 - 5.4.1. На чем он основывается
 - 5.4.2. Примеры использования
 - 5.4.3. Запись видео
 - 5.4.4. YouTube
- 5.5. Введение в геймификацию
 - 5.5.1. Что такое геймификация?
 - 5.5.2. Случаи успеха
- 5.6. Введение в робототехнику
 - 5.6.1. Важность робототехники в образовании
 - 5.6.2. Arduino (аппаратное обеспечение)
 - 5.6.3. Язык программирования

- 5.7. Советы и примеры использования в классе
 - 5.7.1. Совмещение инновационных инструментов в классе
 - 5.7.2. Реальные примеры
- 5.8. Введение в дополненную реальность
 - 5.8.1. Что такое дополненная реальность?
 - 5.8.2. Какие преимущества она имеет в сфере образования?
- 5.9. Как разрабатывать собственные приложения дополненной реальности
 - 5.9.1. *Unity*
 - 5.9.2. Примеры использования
- 5.10. *Samsung Virtual School Suitcase*
 - 5.10.1. Иммерсивное обучение
 - 5.10.2. Рюкзак будущего

Модуль 6. Apple среда в образовании

- 6.1. Мобильные устройства в образовании
 - 6.1.1. *Мобильное обучение (M-learning)*
 - 6.1.2. Проблемное решение
- 6.2. Почему стоит выбрать iPad для работы в классе?
 - 6.2.1. Технопедагогические критерии
 - 6.2.2. Другие соображения
 - 6.2.3. Типичные возражения
- 6.3. Что нужно моему центру?
 - 6.3.1. Философия образования
 - 6.3.2. Социально-экономические критерии
 - 6.3.3. Приоритеты
- 6.4. Разработка собственной модели
 - 6.4.1. «Тот, кто много читает и много ходит, много видит и много знает»
 - 6.4.2. Основополагающие решения
 - 6.4.2.1. Тележки или соотношение 1:1?
 - 6.4.2.2. Какую именно модель мы выберем?
 - 6.4.2.3. PDI или телевидение? Ни то, ни другое?
- 6.5. Экосистема образования Apple
 - 6.5.1. DEP



- 6.5.2. Системы управления устройствами
- 6.5.3. Что такое управляемые идентификаторы Apple ID?
- 6.5.4. Apple School Manager
- 6.6. Другие критические факторы развития
 - 6.6.1. Технические: возможность подключения
 - 6.6.2. Человеческие: образовательное сообщество
 - 6.6.3. Организационные
- 6.7. Классная комната в руках учителя
 - 6.7.1. Управление преподавателей: Класс и iDoceo
 - 6.7.2. iTunes U как виртуальная среда обучения
- 6.8. Карта сокровищ
 - 6.8.1. Офисный пакет Apple
 - 6.8.1.1. Pages
 - 6.8.1.2. Keynote
 - 6.8.1.3. Numbers
 - 6.8.2. Приложения для создания мультимедиа
 - 6.8.2.1. iMovie
 - 6.8.2.2. Garage Band
 - 6.8.2.3. Clips
- 6.9. Apple и новые методологии
 - 6.9.1. *Перевернутый класс: Explain Everything и EdPuzzle*
 - 6.9.2. Геймификация: Kahoot, Socrative и Plickers
- 6.10. Каждый может программировать
 - 6.10.1. Детские площадки Swift
 - 6.10.2. Робототехника с LEGO

Модуль 7. Google GSuite в образовании

- 7.1. История Google
 - 7.1.1. Что такое Google?
 - 7.1.2. Важность ассоциации с Google
- 7.2. Google и образование
 - 7.2.1. Внедрение Google в образование
 - 7.2.2. Настоящие и будущие инструменты

- 7.3. Приложения Google
 - 7.3.1. Каталог приложений
 - 7.3.2. Gmail
 - 7.3.3. Календарь
 - 7.3.4. Google Sheets
 - 7.3.5. Google Forms
 - 7.3.6. Google Docs
- 7.4. Введение в GSuite в образовании
 - 7.4.1. Первые шаги
 - 7.4.2. Пробная версия
 - 7.4.3. Типы технической поддержки
 - 7.4.4. Техническая документация
- 7.5. Процедуры подачи заявления в вашем центре
 - 7.5.1. Документация и требования
 - 7.5.2. Обновить версию
- 7.6. Настройка консоли
 - 7.6.1. Первые шаги
 - 7.6.2. Управление консолью
 - 7.6.3. Пользователи
 - 7.6.4. Профили
 - 7.6.5. Отчеты
 - 7.6.6. Группы
 - 7.6.7. Функции администратора
 - 7.6.8. Администрирование приборами
 - 7.6.9. Безопасность
 - 7.6.10. Домены
 - 7.6.11. Перенос данных
- 7.7. Настройки разрешений
 - 7.7.1. Пользовательские разрешения
 - 7.7.2. Разрешения на использование папок в облаке
 - 7.7.3. Роли
 - 7.7.4. Политика конфиденциальности
 - 7.7.5. Защиты данных

- 7.8. Google Classroom для преподавателей и учащихся
 - 7.8.1. Инструкции по использованию для преподавателей
 - 7.8.2. Инструкции по использованию для учеников
- 7.9. Типичные случаи использования и рекомендации
 - 7.9.1. Исправление заданий
 - 7.9.2. Школьный календарь
 - 7.9.3. Советы к использованию и влияние учащихся и родителей
 - 7.9.4. Дополнительные составляющие для более продвинутого использования
 - 7.9.4.1. Flubaroo
 - 7.9.4.2. FormLimiter
 - 7.9.4.3. Autocrat
 - 7.9.4.4. Doctopus
- 7.10. Google Chromebook
 - 7.10.1. Использование устройства
 - 7.10.2. Цены и характеристики

Модуль 8. ИКТ и их практическое и интерактивное применение

- 8.1. Новые технологии в образовании
 - 8.1.1. Образовательный контекст 2.0
 - 8.1.2. Почему использовать ИКТ?
 - 8.1.3. Цифровые компетенции преподавателя и ученика
 - 8.1.4. Подведение итогов
- 8.2. ИКТ на уроке и их применение
 - 8.2.1. Цифровая книга
 - 8.2.2. Цифровая доска
 - 8.2.3. Цифровой рюкзак
 - 8.2.4. Мобильные устройства
 - 8.2.5. Подведение итогов
- 8.3. Веб-ИКТ и их применение
 - 8.3.1. Просмотр, поиск и фильтрация информации
 - 8.3.2. Образовательное программное обеспечение
 - 8.3.3. Направленные задания в Интернете
 - 8.3.4. Образовательные блоги и веб-страницы
 - 8.3.5. Wikis преподавателей языка и литературы
 - 8.3.6. Платформы для обучения: Moodle и Schoology
 - 8.3.7. Google Classroom
 - 8.3.8. Google Docs
 - 8.3.9. MOOK (массовые открытые онлайн-уроки)
 - 8.3.10. Подведение итогов
- 8.4. Социальные сети и их применение в обучении
 - 8.4.1. Введение в работу с социальными сетями
 - 8.4.2. Facebook
 - 8.4.3. Twitter
 - 8.4.4. Instagram
 - 8.4.5. Linkedin
 - 8.4.6. Подведение итогов
- 8.5. Новые методологии в классе
 - 8.5.1. Схемы, концептуальные и ментальные карты
 - 8.5.2. Инфографии
 - 8.5.3. Презентации и движущийся текст
 - 8.5.4. Создание видео и руководства
 - 8.5.5. Геймификация
 - 8.5.6. *Flipped Classroom* (перевернутый урок)
 - 8.5.7. Подведение итогов
- 8.6. Проектирование коллективных заданий
 - 8.6.1. Разработка коллективных заданий
 - 8.6.2. Читать и писать с ИКТ
 - 8.6.3. Расширение диалога и навыки мышления с ИКТ
 - 8.6.4. Внимание к многообразию группы
 - 8.6.5. Программирование и мониторинг заданий
 - 8.6.6. Подведение итогов
- 8.7. Оценка с использованием ИКТ
 - 8.7.1. Системы оценивания с ИКТ
 - 8.7.2. Электронное портфолио

- 8.7.3. Самооценивание, оценивание между ровесниками и обратная связь
- 8.7.4. Подведение итогов
- 8.8. Возможные риски использования Интернета
 - 8.8.1. Фильтрация информации и инфоксикация
 - 8.8.2. Отвлекающие факторы в сети
 - 8.8.3. Мониторинг заданий
 - 8.8.4. Подведение итогов
- 8.9. Мои ИКТ ресурсы
 - 8.9.1. Хранение и поиск ресурсов, материалов и инструментов
 - 8.9.2. Обновление ресурсов, материалов и инструментов
 - 8.9.3. Подведение итогов

Модуль 9. Геймификация как активная методология

- 9.1. История, определение и понятия
 - 9.1.1. История и контекст
 - 9.1.2. Определение
 - 9.1.3. Начальные понятия
- 9.2. Элементы
 - 9.2.1. Классификации
 - 9.2.2. Награды и дипломы
 - 9.2.3. Коллекционные материалы
 - 9.2.4. Валюта обмена
 - 9.2.5. Ключи
 - 9.2.6. Награды
- 9.3. Механика
 - 9.3.1. Структурная геймификация
 - 9.3.2. Геймификация контента
- 9.4. Цифровые инструменты
 - 9.4.1. Инструменты управления
 - 9.4.2. Инструменты для повышения продуктивности
 - 9.4.2.1. Значки
 - 9.4.2.2. Письма
 - 9.4.2.3. Прочие

- 9.5. Внедрение игр и серьезные игры
 - 9.5.1. Игра в классе
 - 9.5.2. Типология игр
- 9.6. Каталог коммерческих игр
 - 9.6.1. Игры для развития навыков
 - 9.6.2. Игры для разработки контента
- 9.7. Видеоигры и приложения
 - 9.7.1. Игры для развития навыков
 - 9.7.2. Игры для разработки контента
- 9.8. Разработка геймификации
 - 9.8.1. Подход, цели
 - 9.8.2. Интеграция в учебный план
 - 9.8.3. История
 - 9.8.4. Эстетика
 - 9.8.5. Оценка
- 9.9. Разработка игр
 - 9.9.1. Подход, цели
 - 9.9.2. Интеграция в учебный план
 - 9.9.3. История
 - 9.9.4. Эстетика
 - 9.9.5. Оценка
- 9.10. Примеры из практики
 - 9.10.1. По геймификации
 - 9.10.2. По людификации

Модуль 10. Что такое модель перевернутого класса (*flipped classroom*)?

- 10.1. Модель *перевернутого класса*
 - 10.1.1. Понятие
 - 10.1.2. История
 - 10.1.3. Что это и как оно работает?
- 10.2. Новая роль преподавателя в модели *перевернутого класса*

- 10.2.1. Новая роль учителя
- 10.2.2. Работа в классе
- 10.3. Роль учащихся в модели *перевернутого класса*
 - 10.3.1. Новое обучение студентов
 - 10.3.2. Домашние задания в классе, уроки дома
- 10.4. Вовлечение семей в модель *перевернутого класса*
 - 10.4.1. Участие семьи
 - 10.4.2. Общение с родителями
- 10.5. Различия между традиционной моделью и моделью *перевернутого класса*
 - 10.5.1. Традиционный класс vs. Перевернутый класс
 - 10.5.2. Время работы
- 10.6. Персонализация преподавания
 - 10.6.1. Что такое персонализированное обучение?
 - 10.6.2. Как персонализировать обучение?
 - 10.6.3. Примеры персонализированного обучения
- 10.7. Внимание к разнообразию в модели *перевернутого класса*
 - 10.7.1. Что такое внимание к разнообразию?
 - 10.7.2. Как модель ПК помогает нам реализовать практики внимания к разнообразию?
- 10.8. Преимущества модели перевернутого класса
 - 10.8.1. Гибкость учащихся в процессе обучения
 - 10.8.2. Перенос содержания
 - 10.8.3. Учебная среда вокруг учащегося
 - 10.8.4. Сотрудничество между учащимися
 - 10.8.5. Дополнительное время вне класса
 - 10.8.6. Больше времени для индивидуального подхода к студентам
- 10.9. Взаимосвязь таксономии Блума с моделью *перевернутого класса*
 - 10.9.1. Что такое таксономия?
 - 10.9.2. История
 - 10.9.3. Уровни и примеры
 - 10.9.4. Таблица глаголов

Модуль 11. Инициирование модели наряду с новыми методологиями кооперативного обучения

- 11.1. Перевернутый класс и коллективное обучение
 - 11.1.1. Что такое коллективное обучение?
 - 11.1.2. Проблемы при внедрении коллективного обучения
- 11.2. Группирование наших учащихся
 - 11.2.1. Разработка способов группирования
 - 11.2.2. Расположение, распределение и определение учащихся в команды
- 11.3. Создаем сотрудничающий класс
 - 11.3.1. Нормы в сотрудничестве
 - 11.3.2. Сотрудничающие роли
- 11.4. Три столпа коллективного обучения
 - 11.4.1. Позитивная взаимозависимость
 - 11.4.2. Личная ответственность
 - 11.4.3. Равное участие
- 11.5. Модели сотрудничества для перевернутого класса
 - 11.5.1. Работа в группе
 - 11.5.2. Групповая работа и индивидуальная работа
 - 11.5.3. Индивидуальная работа и групповая работа
 - 11.5.4. Индивидуальная работа
- 11.6. Простые техники сотрудничества
 - 11.6.1. Трехминутная пауза
 - 11.6.2. Twitter в сотрудничестве
- 11.7. Сложные техники сотрудничества
 - 11.7.1. Пазл или головоломка
 - 11.7.2. Исследовательские группы
- 11.8. Оценка
 - 11.8.1. Оценка преподавателя
 - 11.8.2. Самооценка
 - 11.8.3. Совместная оценка



Модуль 12. Создать перевернутый класс или flipped classroom

- 12.1. Научить студентов технике, познакомить их с моделью
 - 12.1.1. Научить смотреть видео
 - 12.1.2. Убедить учеников
 - 12.1.3. Научить получать идеи
- 12.2. Подготовка контента
 - 12.2.1. Столпы ПК
 - 12.2.2. Преимущества
 - 12.2.3. Недостатки
- 12.3. Создать пространство для материала
 - 12.3.1. Как делиться видео и материалом?
 - 12.3.2. Где можно найти материалы других специалистов?
- 12.4. Ознакомиться с перевернутым классом
 - 12.4.1. Формат «перевернутого класса»
 - 12.4.2. Мотивы для его использования
 - 12.4.3. Как с ним работать?
- 12.5. Проблемы и препятствия, с которыми можно столкнуться
 - 12.5.1. Препятствия, с которыми можно столкнуться в разных ситуациях
- 12.6. Разрешить возможные трудности
 - 12.6.1. Как решать возникающие проблемы?
- 12.7. Почему перевернутый класс на самом деле работает?
 - 12.7.1. Главная причина, по которой работает ПК
 - 12.7.2. Восприятие учащимися модели ПК
- 12.8. Советы, которые следует помнить
 - 12.8.1. Советы для личного пространства
 - 12.8.2. Сделать так, чтобы время в классе стало привлекательным
- 12.9. Заметки Корнелли
 - 12.9.1. Что такое заметки Корнелли?
 - 12.9.2. История заметок Корнелли
 - 12.9.3. Формат и связь с ПК
 - 12.9.4. Наброски и заметки

Модуль 13. Создание собственного контента, инструменты перевернутого класса

- 13.1. Введение
 - 13.1.1. Собственный контент
 - 13.1.2. Внешний контент
 - 13.1.3. Инструменты и приложения
- 13.2. Советы для создания эффективных видео
 - 13.2.1. Значимость хорошего цифрового дизайна
 - 13.2.2. Продолжительность
 - 13.2.3. Типы планов
 - 13.2.4. Голос, интонация
 - 13.2.5. Обогащать видео
 - 13.2.6. Совместное создание в видео
- 13.3. Создание видео с мобильным устройством, планшетом
 - 13.3.1. Как создавать видео?
 - 13.3.2. Монтаж видео
- 13.4. Создание видео со снимками экрана
 - 13.4.1. Как создать видео?
 - 13.4.2. Монтаж видео
- 13.5. Создание видео с chroma
 - 13.5.1. Инструменты для использования
 - 13.5.2. Монтаж
- 13.6. Инфраструктура цифровых гаджетов
 - 13.6.1. Универсальность
 - 13.6.2. Простота использования
 - 13.6.3. Затраты
- 13.7. Другие значимые элементы при создании и монтаже видео
 - 13.7.1. Инструментарий
 - 13.7.2. Аппаратное обеспечение
- 13.8. Создать перевернутый урок с малым количеством технологических средств
 - 13.8.1. Как сделать это без технологических средств?

Модуль 14. Эскейп-рум в классе

- 14.1. История эскейп-рума
 - 14.1.1. Откуда он появился?
 - 14.1.2. Популярность
- 14.2. Ознакомиться с форматом
 - 14.2.1. Когда его создавать?
 - 14.2.2. Эскейп-рум в помещении
 - 14.2.3. Эскейп-рум снаружи
 - 14.2.4. Создание форматов
- 14.3. Шаги, которые следует иметь в виду
 - 14.3.1. Повествование
 - 14.3.2. Материалы
 - 14.3.3. Тесты
- 14.4. Аспекты, привлекающие внимание
 - 14.4.1. Сюрприз
 - 14.4.2. Креативность
 - 14.4.3. Эмоция
- 14.5. Улучшение обучения с помощью мотивации
 - 14.5.1. Способствовать работе в команде с общей целью
 - 14.5.2. Создать пространство для дебатов и принятия решений
- 14.6. Аспекты, которые следует иметь в виду для его создания
 - 14.6.1. Настройка класса
 - 14.6.2. Содержания
 - 14.6.3. Разработка для разрешения загадок
 - 14.6.4. Создание загадок, пазлов
 - 14.6.5. Завораживающее повествование
 - 14.6.6. Порядок тестов
 - 14.6.7. Компенсация
- 14.7. Инструменты для создания
 - 14.7.1. Материалы и их возможности
- 14.8. Пример из практики
 - 14.8.1. Пример эскейп-рума

Модуль 15. Повышение планки с помощью перевернутого класса

- 15.1. Индуктивные методологии
 - 15.1.1. Что такое индуктивные методологии?
 - 15.1.2. Дедуктивные методологии vs. Индуктивные методологии
 - 15.1.3. Индуктивные методологии + ПК
- 15.2. Проекты и проектно-ориентированное обучение (ПОО)
 - 15.2.1. Описание метода
 - 15.2.2. Цели внедрения
 - 15.2.3. Характеристики и фазы
 - 15.2.4. ПОО и ПК
- 15.3. Обучение между сверстниками (*peer Instruction*)
 - 15.3.1. Что такое обучение между сверстниками?
 - 15.3.2. Как работать?
 - 15.3.3. *Peer Instruction* и ПК
- 15.4. Мастерство перевернутого класса
 - 15.4.1. Что такое мастерский класс?
 - 15.4.2. Работа Рэмзи Мусаллама
 - 15.4.3. Циклы обучения мастерству
- 15.5. *Learning by doing* (обучение на практике)
 - 15.5.1. История
 - 15.5.2. Что значит обучение на практике?
 - 15.5.3. Преимущества
 - 15.5.4. Предложения
- 15.6. Проблемно-ориентированное обучение
 - 15.6.1. Что такое проблемно-ориентированное обучение?
 - 15.6.2. Работать с этой методологией
 - 15.6.3. ПОО + ПК
- 15.7. Модель SAMR
 - 15.7.1. Внедрить ИКТ в образовательные процессы
 - 15.7.2. Репрезентация модели

- 15.7.3. Составляющие шаг за шагом модели SAMR
- 15.8. *Blended Learning* (смешанное обучение)
 - 15.8.1. Что такое смешанное обучение?
 - 15.8.2. Преимущества
 - 15.8.3. Примеры смешанного обучения
 - 15.8.4. Стратегии
- 15.9. Своевременное обучение (*Just-in-time-Teaching*)
 - 15.9.1. История
 - 15.9.2. Методология
 - 15.9.3. Своевременное обучение + ПК

Модуль 16. Создание графического материала, перевернутый класс - это не только видео. Разработка ПУС (персональных условий обучения)

- 16.1. Что такое персональные условия обучения (ПУС)?
 - 16.1.1. Понятие ПУС
 - 16.1.2. Разработайте ваш собственный ПУС
- 16.2. Классная платформа
 - 16.2.1. Edmodo
 - 16.2.2. Google Classroom
- 16.3. Создание интерактивного материала
 - 16.3.1. Genial.ly
- 16.4. Коды QR
 - 16.4.1. Образовательные использования
 - 16.4.2. Создание кодов QR
- 16.5. Инфографии
 - 16.5.1. Pictochart
 - 16.5.2. Canva
- 16.6. Ментальные карты
 - 16.6.1. GonConqr

- 16.6.2. Mindomo
- 16.6.3. Popplet
- 16.7. Создание web-страницы
 - 16.7.1. WIX
- 16.8. Использование социальных сетей в обучении
 - 16.8.1. Twitter
 - 16.8.2. Instagram
- 16.9. Работа с PDF
 - 16.9.1. Perrusall

Модуль 17. Создание учебных программ и планирование с моделью перевернутого класса

- 17.1. Зачем переворачивать наш класс?
 - 17.1.1. Доказательства необходимости перевернутого класса
- 17.2. Таксономия Блума для программирования
 - 17.2.1. Определение когнитивных уровней таксономии Блума
- 17.3. Индивидуальное пространство
 - 17.3.1. Индивидуальное пространство учителя и ученика
- 17.4. Система управления обучением
 - 17.4.1. Google classroom
 - 17.4.2. Padlet
- 17.5. Групповое пространство
 - 17.5.1. Что делать в групповом пространстве?
- 17.6. Разработка учебной единицы перевернутого класса
 - 17.6.1. Элементы учебной единицы перевернутого класса
 - 17.6.2. Пример учебной единицы перевернутого класса
- 17.7. Как оценить твой перевернутый класс?
 - 17.7.1. Различные стратегии для оценки наших учащихся



Модуль 18. Новая форма оценки

- 18.1. Kahoot
 - 18.1.1. Описание инструмента
 - 18.1.2. Форматы игр
 - 18.1.3. Создание заданий
- 18.2. Socrative
 - 18.2.1. Описание инструмента
 - 18.2.2. Форматы игр
 - 18.2.3. Создание заданий
- 18.3. Google Forms
 - 18.3.1. Описание инструмента
 - 18.3.2. Создание документов
- 18.4. EdPuzzle
 - 18.4.1. Описание инструмента
 - 18.4.2. Создание заданий
- 18.5. Рубрики
 - 18.5.1. Описание системы оценки по рубрикам
 - 18.5.2. Создание рубрик
- 18.6. iDoceo
 - 18.6.1. Описание инструмента
 - 18.6.2. Научиться управлять классом с iDoceo
- 18.7. Additio
 - 18.7.1. Описание инструмента
 - 18.7.2. Научиться управлять классом с Additio
- 18.8. CoRubrics
 - 18.8.1. Описание инструмента
 - 18.8.2. Создание рубрик с CoRubrics
- 18.9. Google Classroom
 - 18.9.1. Описание инструмента
 - 18.9.2. Научиться управлять виртуальными классами и их заданиями

06

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**. Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



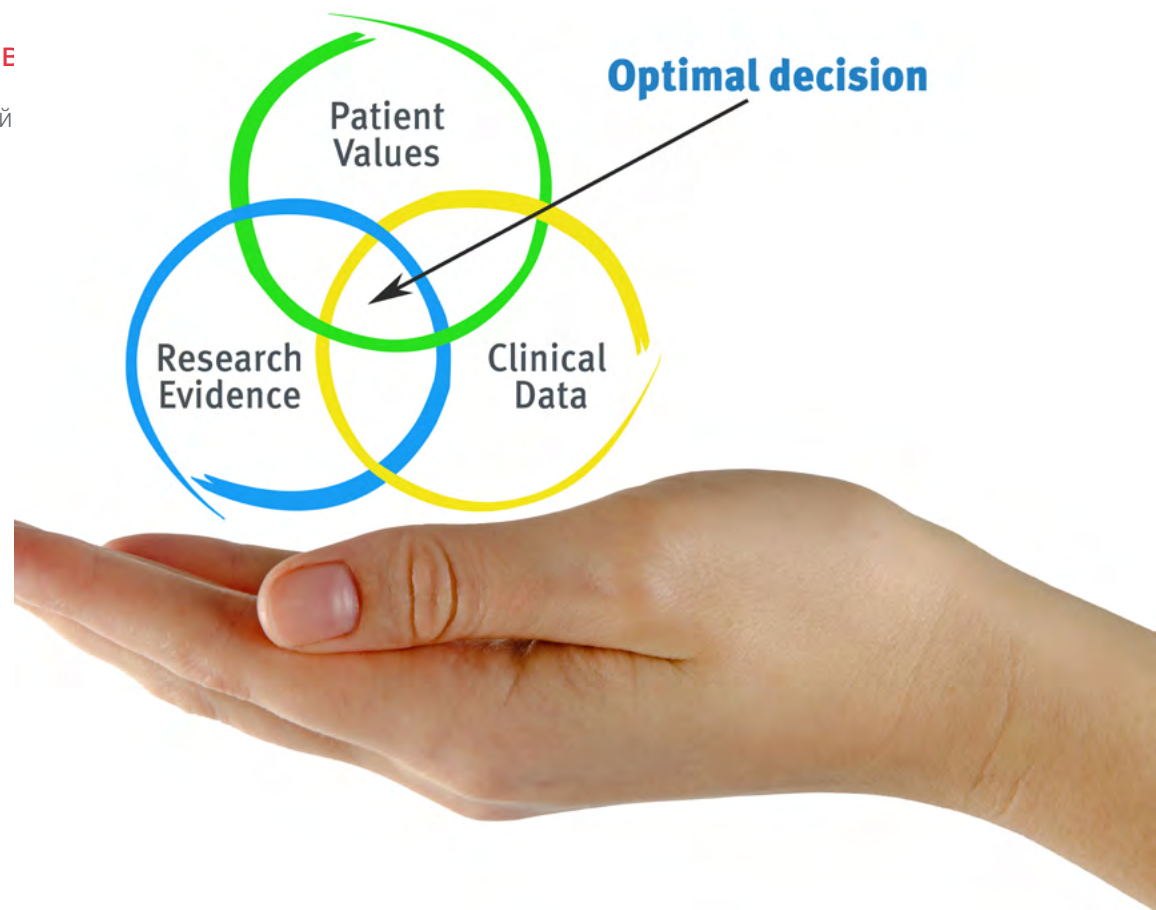
“

Откройте для себя методологию *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

В Образовательной Школе TECH мы используем метод кейсов

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? На протяжении всей программы вы будете сталкиваться с множеством смоделированных случаев, основанных на реальных ситуациях, в которых вы должны будете проводить исследования, устанавливать гипотезы и, наконец, разрешать ситуацию. Существует множество научных доказательств эффективности этого метода.

В TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру.



Это техника, которая развивает критическое мышление и готовит педагога к принятию решений, защите аргументов и противопоставлению мнений.

“

Знаете ли вы, что этот метод был разработан в 1912 году, в Гарвардском университете, для студентов-юристов? Метод кейсов заключался в представлении реальных сложных ситуаций, чтобы они принимали решения и обосновывали способы их решения. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Педагоги, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки что позволяет педагогу лучше интегрировать полученные знания в повседневную практику.
3. Усвоение идей и концепций происходит легче и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальной педагогической практике.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени посвященному на работу над курсом.



Методология Relearning

TECH дополняет гарвардский метод кейсов лучшей на сегодняшний день 100% онлайн-методикой обучения: «Переобучение».

Этот университет первым в мире объединил изучение кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, сочетающей минимум 8 различных элементов в каждом уроке, что является настоящей революцией по сравнению с простым изучением и анализом кейсов.

Педагог будет учиться на основе реальных случаев и разрешения сложных ситуаций в смоделированной учебной среде. Эти симуляции разработаны с использованием самого современного программного обеспечения для полного погружения в процесс обучения.



Находясь в авангарде мировой педагогики, метод Relearning сумел повысить общий уровень удовлетворенности специалистов, завершивших обучение, по отношению к показателям качества лучшего онлайн-университета в испаноязычном мире (Колумбийский университет).

С помощью этой методики мы с беспрецедентным успехом обучили более 85 000 педагогов по всем специальностям, независимо от хирургической нагрузки. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Метод Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (фмы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу.

Общий балл квалификации по нашей системе обучения составляет 8.01, что соответствует самым высоким международным стандартам.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются специалистами-педагогами, специально для студентов этой университетской программы, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Техники и процедуры в области образования на видео

TECH предоставляет в распоряжение студентов доступ к новейшим техникам, достижениям в области образования, к передовым медицинским технологиям в области образования. Все это от первого лица, с максимальной тщательностью, объяснено и подробно описано для лучшего усвоения и понимания. И самое главное, вы можете смотреть их столько раз, сколько захотите.



Интерактивные конспекты

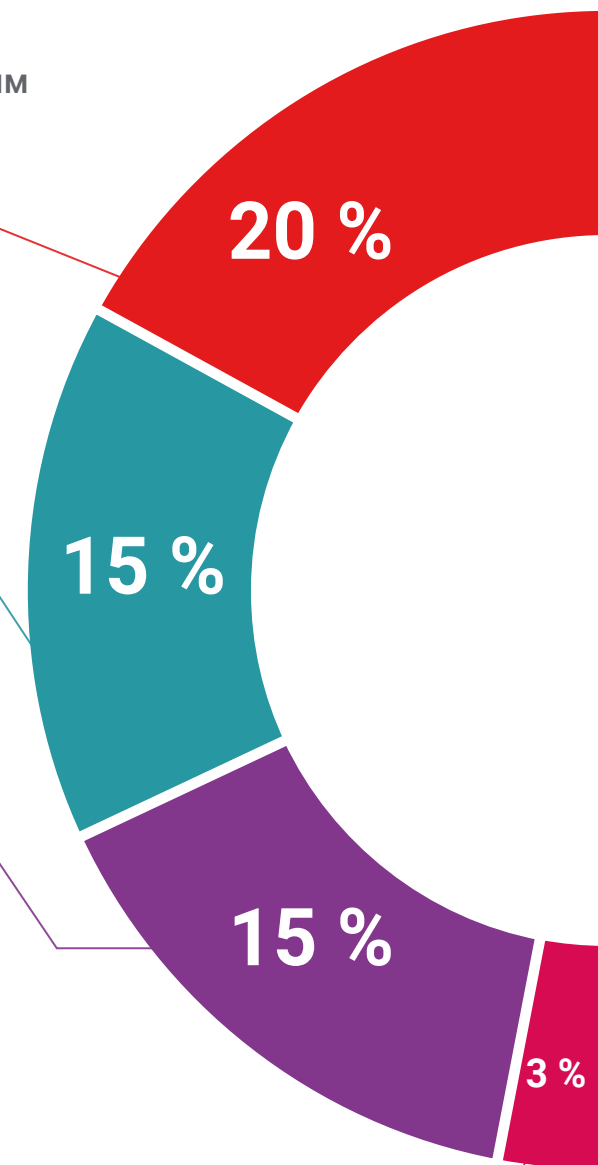
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

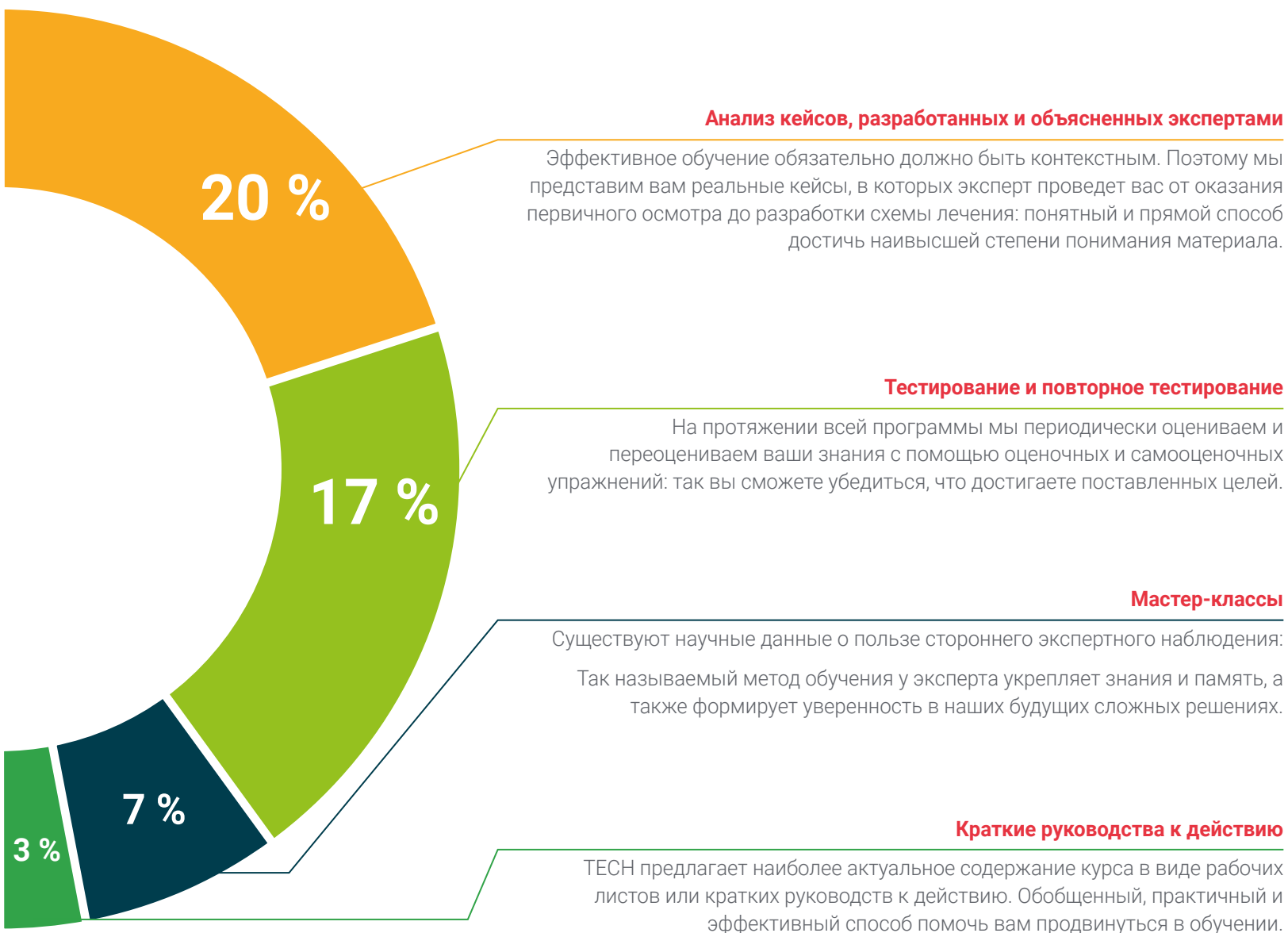
Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





07

Квалификация

Профессиональная магистерская специализация в области цифрового образования и новых моделей преподавания гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении профессиональной магистерской специализации, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

Диплом Профессиональной магистерской специализации в области цифрового образования и новых моделей преподавания - это крупнейший сборник знаний в данном секторе: Квалификация, которая станет дополнительным высококвалифицированным преимуществом для любого профессионала в этой области”

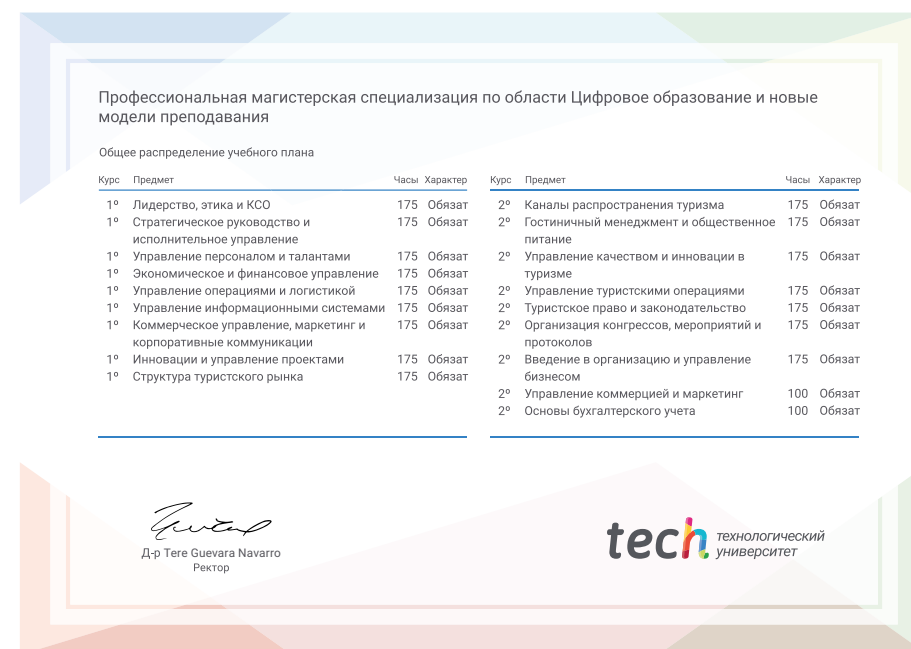
Данная **Профессиональная магистерская специализация в области цифрового образования и новых моделей преподавания** содержит самую полную и современную научную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Профессиональной магистерской специализации**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Профессиональной магистерской специализации, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры

Диплом: **Профессиональная магистерская специализация в области цифрового образования и новых моделей преподавания**

Количество учебных часов: **3000 часов**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Цифровое образование и
новые модели преподавания

Развитие Институты

Виртуальный класс

tech технологический
университет

Профессиональная магистерская
специализация

Цифровое образование и
новые модели преподавания

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Профессиональная магистерская специализация

Цифровое образование и новые модели преподавания

