

Специализированная магистратура

Перевернутый класс



Специализированная магистратура

Перевернутый класс

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/education/professional-master-education/master-flipped-classroom

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 22

06

Методология

стр. 32

07

Квалификация

стр. 40

01

Презентация

Классическая система образования уступает место другим педагогическим моделям, далеким от классической концепции, когда преподаватель читает лекцию, а студенты внимательно слушают. Вместо этого набирают обороты новые методы обучения. В настоящее время существует широкий спектр методик, но особой популярностью пользуется модель перевернутого класса. Этот новый метод предлагает студентам отказаться от роли пассивного субъекта и приветствует занятия, где преобладают участие и дебаты, где преподаватели и студенты являются активными субъектами. Занятия, которые дают хорошие академические результаты, но для их проведения требуются высокоактивные и специализированные педагогические профессионалы. Эта программа в 100% онлайн-формате предлагает, опираясь на знания специализированной команды преподавателей, ключевые концепции для разработки классов с такими характеристиками, а также цифровые инструменты, необходимые для успешного и передового обучения.



“

Благодаря данной Специализированной магистратуре вы сможете успешно применять модель Перевернутого класса на своих занятиях. Поступайте сейчас”

В настоящее время педагоги имеют возможность преподавать свои предметы, применяя различные методики, которые действительно привлекательны для студентов и которые, к тому же, полностью меняют традиционную концепцию преподавания в образовательных центрах. Новые технологии в сочетании с инновационными идеями привели к появлению таких моделей, как перевернутый класс, где занятие начинается не обязательно в классе, а дома у студентов.

Решение проблем, поощрение креативности, сотрудничества, развитие талантов или работа над инклюзией - вот лишь некоторые цели, которые могут быть запланированы педагогом-профессионалом при внедрении этой модели на своих занятиях. С тех пор как учителя Джонатан Бергман и Аарон Сэмс из средней школы Вудленд-Парк в Колорадо создали перевернутый класс, эта модель выросла и применяется в образовательных центрах по всему миру. Таким образом, преподаватель, желающий продвинуться в академической сфере, должен быть знаком с этой моделью, положительные результаты которой демонстрируют ее эффективность в обучении студентов на разных этапах их образовательного развития.

TECH предлагает данную Специализированную магистратуру с самыми передовыми знаниями в этой области, благодаря команде, специализирующейся на этой модели и обладающей профессиональным опытом, который находит отражение в учебном плане данной программы. С помощью видео-конспектов, интерактивных конспектов, специализированных чтений или симуляций реальных случаев студенты, участвующие в этой программе, углубятся в реализацию этой модели, ее применение вместе с другими методиками и управление студентами в классе, а также в ИКТ, необходимые для проведения продуктивных и динамичных занятий.

Обучение ведется в 100% онлайн-формате, и студенты могут получить доступ к нему в любое время и в любом месте. Все, что вам нужно - это электронное устройство для подключения к Виртуальному кампусу, где новейшие материалы по модели перевернутого класса доступны 24 часа в сутки.

Данная **Специализированная магистратура в области методики перевернутого класса** содержит самую полную и современную образовательную программу, представленную на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в модели перевернутого обучения
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Продвигайтесь в своей профессиональной карьере, применяя привлекательную и коллективную модель, в которой вы добьетесь участия своих студентов. Записывайтесь сейчас"

“

Хотите ли вы устроить с вашими студентами Scape Room? Это обучение дает вам все необходимые инструменты, чтобы сделать обучение более увлекательным”

В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты в ведущих компаниях и престижных университетах, которые приносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, основанный на обучении в реальных ситуациях.

Формат этой программы основан на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного года. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная ведущими экспертами.

Ознакомьтесь с методикой Перевернутого класса благодаря данной магистратуре, которая обеспечит вам гибкость и удобство. Поступайте в один клик.

Продвигайтесь дальше в своих занятиях и создавайте инновационные интерактивные материалы благодаря знаниям о цифровых ресурсах, которые дает данная Специализированная магистратура.



02

Цели

По окончании 12-месячного курса студенты получат необходимые знания для продвижения в своей профессиональной области, правильно применяя модель перевернутого класса на своих занятиях. Таким образом, они смогут знать все цифровые инструменты, необходимые для проведения занятий, сочетать их с другими методиками и адекватно оценивать процесс обучения. Команда специализированных профессионалов будет направлять студентов для успешного продвижения в этой области преподавания.



“

Вы сможете решить любую проблему,
возникающую в аудитории, применяя
методику Перевернутого класса”



Общие цели

- ♦ Изменить концепцию времени и пространства в классе
- ♦ Изучить новую роль преподавателей и их отношение к методологическим изменениям
- ♦ Внедрять новые методологии, ориентированные на сотрудничество, инновации и решение проблем
- ♦ Изучить средства обучения и их применение в дидактической последовательности
- ♦ Оценить, проводить совместную оценку и самооценку с использованием цифровых инструментов и рубрикаторов
- ♦ Разработать "перевернутый класс"
- ♦ Понять важность методологии активного обучения в перевернутом классе и то, как перевернутый класс помогает улучшить другие методологии.
- ♦ Знать, что такое модель перевернутого класса
- ♦ Понимать его интеграцию в методологические изменения в образовании
- ♦ Проанализировать сильные стороны модели, возможные трудности и пути их решения
- ♦ Изучить инструменты и их применение для создания видео и материалов для использования в перевернутом классе
- ♦ Познакомиться и открыть для себя игры и геймификацию как способ обучения, связанный с перевернутым классом





Конкретные цели

Модуль 1. Что такое модель перевернутого класса?

- ♦ Знать принципы перевернутого класса
- ♦ Понять важность новой роли педагога в аудитории
- ♦ Понять роль учащихся и семей в рамках модели перевернутого класса.
- ♦ Открыть для себя преимущества "перевернутого класса" с разнообразием учебных занятий
- ♦ Определить различия между традиционным обучением и "перевернутым классом"
- ♦ Проверить связь между моделью перевернутого класса и таксономией Блума

Модуль 2. Разработать модели наряду с новыми методологиями кооперативного обучения

- ♦ Знать, что такое кооперативное обучение
- ♦ Представлять возникающие проблемы и их решения
- ♦ Создать контекст сотрудничества
- ♦ Знать три столпа кооперативного обучения: позитивная взаимозависимость, индивидуальная ответственность и равноправное участие
- ♦ Понимать, когда следует использовать ту или иную модель сотрудничества
- ♦ Знать некоторые простые и сложные техники КО
- ♦ Понимать различные виды оценки

Модуль 3. Создать модель перевернутого класса

- ♦ Развить модель ПК у студентов
- ♦ Научиться справляться с потенциальными проблемами
- ♦ Подготовить содержание ПК
- ♦ Уметь работать с моделью ПК только в аудитории
- ♦ Работать с мотивационными инструментами

Модуль 4. Разработать собственный контент, инструменты перевернутого класса

- ♦ Знать самые важные функции для создания собственных видеороликов
- ♦ Знать цифровые инструменты для разработки и издания собственных видеороликов
- ♦ Уметь готовить ПК с минимальными технологиями
- ♦ Открыть инструменты для внешнего материала

Модуль 5. Геймификация как активная методология. "Перевернутая" техника + геймификация

- ♦ Знать, откуда берет начало геймификация
- ♦ Изучить основные элементы, используемые в геймификации
- ♦ Определить особенности геймификации
- ♦ Использовать цифровые инструменты в геймификации
- ♦ Использовать геймификацию в аудитории и в материалах
- ♦ Применять локализацию игр и видеоигр для геймификации в обучении
- ♦ Разработать геймификацию и игры

Модуль 6. Эскейп-рум в аудитории

- ♦ Развивать логику и сообразительность у учащихся.
- ♦ Знать существующие форматы
- ♦ Научиться пользоваться инструментами для эскейп-рум
- ♦ Узнать об образовательных ценностях эскейп-рум

Модуль 7. Поднять уровень с помощью перевернутого класса

- ♦ Обучать, используя вопросы и задачи
- ♦ Разработать различные методологии совместно с ПК
- ♦ Знать индуктивные методологии
- ♦ Работать с индуктивными методологиями и методологиями ПК

Модуль 8. Создать графический материал, "перевернутый" - это не только видео. Создать ПСО (персональной среды обучения)

- ♦ Добиться развития саморегуляции учащихся
- ♦ Укрепить процессы преподавания-обучения с помощью ИКТ
- ♦ Развить цифровую компетентность
- ♦ Поощрять активное обучение студентов путем поиска и расспросов для получения знаний
- ♦ Работать с мотивационными инструментами

Модуль 9. Составлять программы и планы по модели перевернутого класса

- ♦ Разработать программы с учетом таксономии Блума
- ♦ Уметь использовать индивидуальное и групповое пространство
- ♦ Понять важность систем управления обучением
- ♦ Разработать перевернутый модуль
- ♦ Анализировать перевернутое обучение

Модуль 10. Новая форма оценки

- ♦ Научиться использовать цифровые инструменты для оценки
- ♦ Изучить управлять классом с помощью цифровых инструментов
- ♦ Оценивать в игровой форме
- ♦ Проанализировать постановку целей обучения
- ♦ Оценить важность обратной связи для улучшения процесса обучения





“

Разработать "перевернутый" модуль с уверенностью благодаря знаниям, предоставленным командой специалистов, которые являются частью этой образовательной программы”

03

Компетенции

Структура данной Специализированной магистратуры разработана таким образом, чтобы преподаватель приобрел компетенции и навыки, необходимые для реализации модели Перевернутого класса в своей аудитории, которые позволят ему добиться более эффективного обучения студентов за максимально возможное время пребывания в аудитории. Для этого в этой программе представлены практические кейсы, подготовленные преподавательской группой, которая ведет обучение по этой специальности.



“

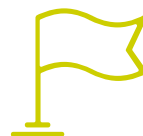
Благодаря этой программе вы
получите необходимые навыки для
создания геймифицированного
контента в аудитории”



Общие профессиональные навыки

- ♦ Обладать знаниями и уметь их применять, обеспечивая основу или возможность для оригинальности в разработке и/или применении идей, обычно в исследовательском контексте
- ♦ Дать возможность студентам применять полученные знания и навыки решения проблем в новых или незнакомых условиях в более широких (или многопрофильных) ситуациях, в рамках соответствующей специальности
- ♦ Дать возможность студентам самостоятельно справляться со сложностями принятия решений на основе неполной или ограниченной информации, включая размышления о социальной и этической ответственности, связанной с принятием этих решений
- ♦ Дать возможность студентам ясно и недвусмысленно доносить свои выводы - а также базовые знания и аргументы, лежащие в их основе, - до профессиональной и не профессиональной публики
- ♦ Обучить студентов навыкам, которые позволят им продолжать обучение в значительной степени самостоятельно или автономно





Профессиональные навыки

- ♦ Уметь глубоко понимать модель ПК
- ♦ Уметь применять модель ПК вместе с другими активными методологиями в аудитории
- ♦ Уметь создавать ПК
- ♦ Уметь создавать собственный контент для ПК
- ♦ Уметь геймифицировать содержимое, над которым нужно работать
- ♦ Узнать, как создать эскейп-рум, чтобы развить умственные способности, творческие способности и критическое мышление
- ♦ Уметь создавать графические материалы с помощью различных инструментов
- ♦ Приобрести навыки работы с ИКТ
- ♦ Научиться составлять программы и планы с помощью модели ПК
- ♦ Научиться оценивать по-другому

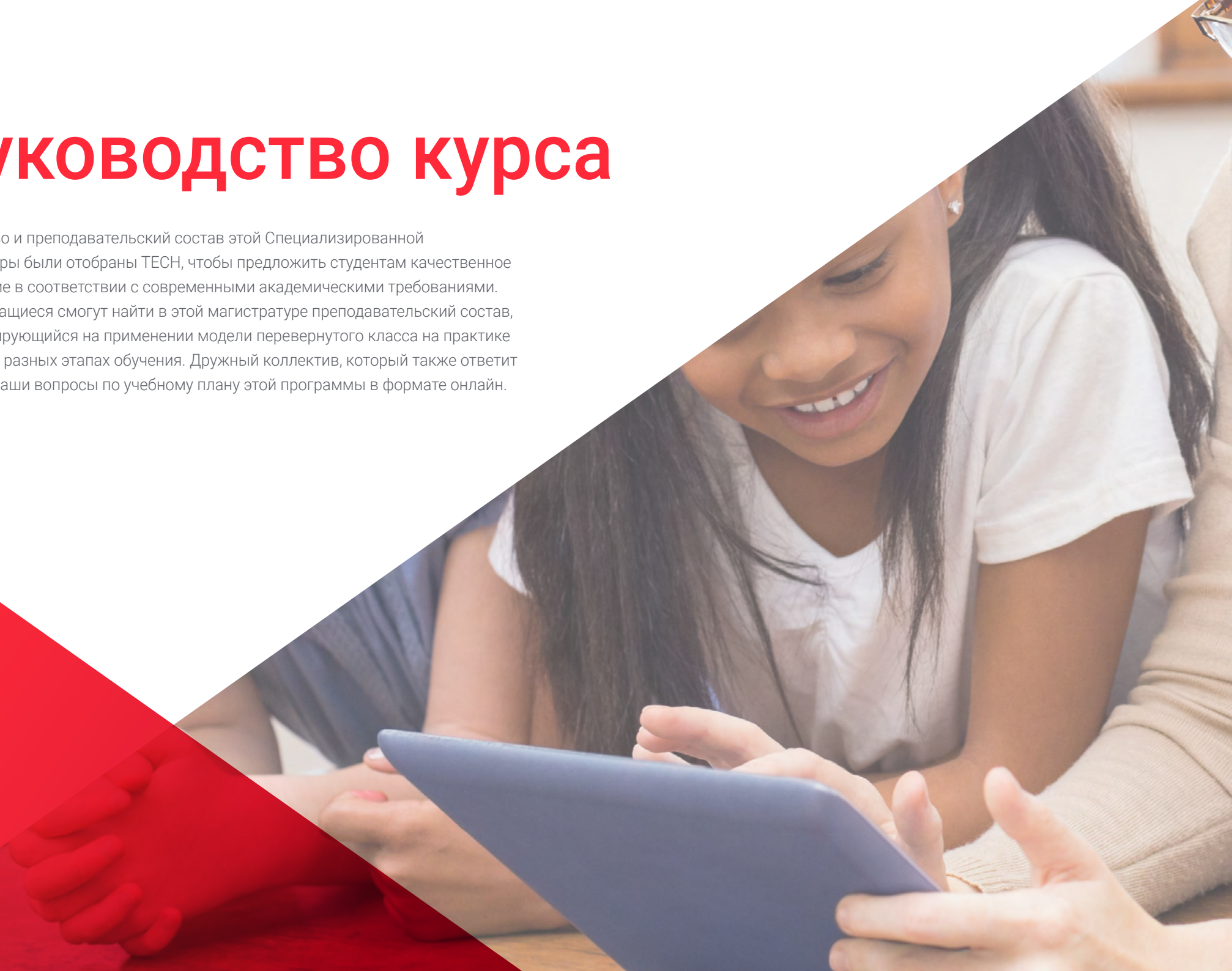
“

Оценить учащихся в увлекательной форме с помощью таких игр, как Kahoot, Socrative или EdPuzzle”

04

Руководство курса

Руководство и преподавательский состав этой Специализированной магистратуры были отобраны TECH, чтобы предложить студентам качественное образование в соответствии с современными академическими требованиями. Поэтому учащиеся смогут найти в этой магистратуре преподавательский состав, специализирующийся на применении модели перевернутого класса на практике в классе на разных этапах обучения. Дружный коллектив, который также ответит на любые ваши вопросы по учебному плану этой программы в формате онлайн.





“

TECH собрал лучшую команду, специализирующуюся на системе перевернутого класса, чтобы предложить необходимые знания. Записывайтесь сейчас”

Руководство



Г-н Азорин Лопес, Мигель Анхель

- ♦ Преподаватель-специалист по физическому воспитанию
- ♦ Специалист по перевернутому классу (уровень I перевернутого обучения и уровень I по обучению перевернутому обучению, ТОП-100 мировых преподавателей перевернутого обучения)

Преподаватели

Г-жа Пайя Лопес, Мириам

- ♦ Преподаватель английского языка как иностранного
- ♦ Специалист по ИКТ

Г-н Асенсио Феррандес, Аарон

- ♦ Преподаватель, специализирующийся на начальной школе, I уровень перевернутого обучения



05

Структура и содержание

Учебный план данной Специализированной магистратуры был разработан преподавателями-специалистами, имеющими опыт преподавания по модели "Перевернутый класс". Это позволит студентам узнать от специалистов, как внедрить модель перевернутого класса, необходимые инструменты, а также систему создания и оценки контента. Мультимедийные материалы, составляющие этот учебный план, а также тематические исследования будут очень полезны студентам, стремящимся продвинуться по карьерной лестнице в академической среде.



“

Учебный план, который предоставит вам инструменты и методики, необходимые для внедрения модели перевернутого класса”

Модуль 1. Что такое модель перевернутого класса?

- 1.1. Модель перевернутого класса
 - 1.1.1. Понятие
 - 1.1.2. История
 - 1.1.3. Что это такое и как это работает?
- 1.2. Новая роль педагога в модели перевернутого класса
 - 1.2.1. Новая роль педагога
 - 1.2.2. Работа в аудитории
- 1.3. Роль студентов в модели перевернутого класса
 - 1.3.1. Новое обучение студентов
 - 1.3.2. Домашние задания в аудитории, занятия дома
- 1.4. Вовлечение семей в модель перевернутого класса
 - 1.4.1. Участие семей
 - 1.4.2. Общение с родителями
- 1.5. Различия между традиционной моделью и моделью перевернутого класса
 - 1.5.1. Традиционный класс и перевернутый класс
 - 1.5.2. Время проведения
- 1.6. Персонализированное обучение
 - 1.6.1. Что такое персонализированное обучение?
 - 1.6.2. Как персонализировать обучение?
 - 1.6.3. Примеры персонализированного обучения
- 1.7. Внимание к разнообразию в модели Перевернутого класса
 - 1.7.1. Что значит внимание к разнообразию?
 - 1.7.2. Как модель ПК помогает нам реализовать внимание к многообразию на практике?
- 1.8. Преимущества модели перевернутого класса
 - 1.8.1. Возможность гибкого подхода к обучению студентов
 - 1.8.2. Предварительное содержание
 - 1.8.3. Учебная среда вокруг обучающихся
 - 1.8.4. Сотрудничество между учащимися
 - 1.8.5. Дополнительное время вне занятий
 - 1.8.6. Больше времени для индивидуального подхода к студентам



- 1.9. Связь таксономии Блума с моделью перевернутого класса
 - 1.9.1. Что такое таксономия?
 - 1.9.2. История
 - 1.9.3. Уровни и примеры
 - 1.9.4. Таблица глаголов

Модуль 2. Разработка модели наряду с новыми методологиями кооперативного обучения

- 2.1. Перевернутый класс и кооперативное обучение
 - 2.1.1. Что такое кооперативное обучение?
 - 2.1.2. Проблемы внедрения кооперативного обучения
- 2.2. Объединяем наших студентов в группы
 - 2.2.1. Создаем группы
 - 2.2.2. Расстановка, распределение и размещение учеников в группах
- 2.3. Создаем кооперативный класс
 - 2.3.1. Правила в кооперативной группе
 - 2.3.2. Кооперативные роли
- 2.4. Три составляющих кооперативного обучения
 - 2.4.1. Положительная взаимозависимость
 - 2.4.2. Индивидуальная ответственность
 - 2.4.3. Равноправное участие
- 2.5. Модели сотрудничества для перевернутого класса
 - 2.5.1. Работа в группах
 - 2.5.2. Групповая и индивидуальная работа
 - 2.5.3. Индивидуальная и групповая работа
 - 2.5.4. Индивидуальная работа
- 2.6. Простые техники сотрудничества
 - 2.6.1. Трехминутный перерыв
 - 2.6.2. Кооперативный твиттер
- 2.7. Сложные кооперативные методы
 - 2.7.1. Пазл или мозаика
 - 2.7.2. Исследовательские группы

- 2.8. Оценка
 - 2.8.1. Оценка преподавателей
 - 2.8.2. Самопроверка
 - 2.8.3. Совместная оценка

Модуль 3. Создать перевернутый класс

- 3.1. Обучение учащихся технике, знакомство их с моделью
 - 3.1.1. Обучение просмотру видео
 - 3.1.2. Убедить студентов
 - 3.1.3. Метод мозгового штурма
- 3.2. Подготовка содержания
 - 3.2.1. Принципы ПК
 - 3.2.2. Преимущества
 - 3.2.3. Недостатки
- 3.3. Создание места для размещения материала
 - 3.3.1. Как поделиться видео или материалом?
 - 3.3.2. Где можно найти чужие материалы?
- 3.4. Знание Flipping стратегии
 - 3.4.1. Модуль «переворот в классе»
 - 3.4.2. Причины для использования
 - 3.4.3. Как работать?
- 3.5. Проблемы и препятствия, которые могут возникнуть
 - 3.5.1. Препятствия, которые могут возникнуть в различных ситуациях
- 3.6. Решение возможных трудностей
 - 3.6.1. Как можно решить проблемы?
- 3.7. Почему "перевернутый класс" действительно работает
 - 3.7.1. Основная причина функционирования ПК
 - 3.7.2. Восприятие студентами модели ПК
- 3.8. Советы, которые нужно запомнить
 - 3.8.1. Советы по созданию индивидуального пространства
 - 3.8.2. Сделать время в классе увлекательным

- 3.9. Корнеллские заметки
 - 3.9.1. Что такое Корнеллские заметки?
 - 3.9.2. История Корнеллских заметок
 - 3.9.3. Формат и взаимосвязь с ПК
 - 3.9.4. Примечания и заметки

Модуль 4. Создание собственного контента, инструменты перевернутого класса

- 4.1. Введение
 - 4.1.1. Собственный контент
 - 4.1.2. Внешнее содержание
 - 4.1.3. Инструменты и приложения
- 4.2. Советы по созданию эффективных видео
 - 4.2.1. Важность хорошего цифрового оформления
 - 4.2.2. Продолжительность
 - 4.2.3. Функции
 - 4.2.4. Голос, интонация
 - 4.2.5. Обогащающие видео
 - 4.2.6. Конкретность в видео
- 4.3. Создание видео с помощью мобильных устройств, планшетов
 - 4.3.1. Как создавать видеоролики?
 - 4.3.2. Видеомонтаж
- 4.4. Как сделать скриншот видео
 - 4.4.1. Как создавать видеоролики?
 - 4.4.2. Видеомонтаж
- 4.5. Как сделать хромакей в видео
 - 4.5.1. Используемые инструменты
 - 4.5.2. Издание
- 4.6. Инфраструктура цифровых гаджетов
 - 4.6.1. Универсальность
 - 4.6.2. Легкость использования
 - 4.6.3. Затраты

- 4.7. Другие важные элементы при создании и редактировании видео
 - 4.7.1. Инструменты
 - 4.7.2. Аппаратное обеспечение
- 4.8. Проведение перевернутого класса с небольшим количеством технологий
 - 4.8.1. Как это можно сделать с минимальными технологиями или вообще без них?

Модуль 5. Геймификация как активная методология. "Перевернутая" техника + геймификация

- 5.1. История, определение и концепции
 - 5.1.1. История и контекст
 - 5.1.2. Определение
 - 5.1.3. Первоначальные концепции
- 5.2. Элементы
 - 5.2.1. Классификации
 - 5.2.2. Бейджи и дипломы
 - 5.2.3. Коллекционные
 - 5.2.4. Валюта
 - 5.2.5. Ключи
 - 5.2.6. Награды
- Награды Механические
 - 5.3.1. Структурные геймификации
 - 5.3.2. Геймификация контента
- 5.4. Цифровые инструменты
 - 5.4.1. Инструменты управления
 - 5.4.2. Инструменты для повышения производительности
 - 5.4.2.1. Бейджи
 - 5.4.2.2. Письма
 - 5.4.2.3. Прочее
- 5.5. Геймификация и серьезные игры
 - 5.5.1. Игра в классе
 - 5.5.2. Типология игр
- 5.6. Каталог коммерческих игр
 - 5.6.1. Игры для развития компетенций
 - 5.6.2. Игры для разработки контента



- 5.7. Видеоигры и приложения
 - 5.7.1. Игры для развития компетенций
 - 5.7.2. Игры для разработки контента
- 5.8. Разработка геймификации
 - 5.8.1. Подход, цели
 - 5.8.2. Интеграция в учебный план
 - 5.8.3. История
 - 5.8.4. Экономика
 - 5.8.5. Оценка.
- 5.9. Разработка игр
 - 5.9.1. Подход, цели
 - 5.9.2. Интеграция в учебный план
 - 5.9.3. История
 - 5.9.4. Экономика
 - 5.9.5. Оценка.

Модуль 6. Эскейп-рум в аудитории

- 6.1. История эскейп-румов
 - 6.1.1. Откуда она пришла?
 - 6.1.2. Популярность
- 6.2. Знание формата
 - 6.2.1. Когда это нужно делать?
 - 6.2.2. Эскейп-рум в помещении
 - 6.2.3. Эскейп-рум на открытом воздухе
 - 6.2.4. Создание форматов
- 6.3. Этапы, которые должны быть приняты во внимание
 - 6.3.1. Повествование
 - 6.3.2. Материалы
 - 6.3.3. Тесты

- 6.4. Аспекты, которые привлекают внимание
 - 6.4.1. Удивление
 - 6.4.2. Творчество
 - 6.4.3. Эмоции
- 6.5. Повышение эффективности обучения через мотивацию
 - 6.5.1. Поощрение командной работы с общей целью среди всех участников
 - 6.5.2. Создание пространства для дебатов и принятия решений
- 6.6. Аспекты, которые необходимо учитывать при его создании
 - 6.6.1. Структура классной комнаты
 - 6.6.2. Содержание
 - 6.6.3. Проектирование для решения головоломок
 - 6.6.4. Разработка загадок, головоломок
 - 6.6.5. Захватывающий рассказ
 - 6.6.6. Порядок предоставления доказательств
 - 6.6.7. Награды
- 6.7. Инструменты для творчества
 - 6.7.1. Материалы и их возможности
- 6.8. Пример из практики
 - 6.8.1. Пример эскейп-рума

Модуль 7. Повышение уровня с помощью перевернутого класса

- 7.1. Индуктивные методологии
 - 7.1.1. Что такое индуктивные методологии?
 - 7.1.2. Дедуктивная и индуктивная методологии
 - 7.1.3. Индуктивные методологии + ПК
- 7.2. Проекты и учебный проект АВР
 - 7.2.1. Описание метода
 - 7.2.2. Цели его реализации
 - 7.2.3. Характеристики и фазы
 - 7.2.4. АВР и ПК



- 7.3. Инструктаж сверстников (peer Instruction)
 - 7.3.1. Что такое инструктаж сверстников?
 - 7.3.2. Как это работает?
 - 7.3.3. Инструктаж сверстников и ПК
- 7.4. Перевернутый класс
 - 7.4.1. Что такое модель перевернутого класса?
 - 7.4.2. Работа Рамзи Мусаллама
 - 7.4.3. Перевернутый класс и циклы обучения
- 7.5. Обучение действием (Learning by doing)
 - 7.5.1. История
 - 7.5.2. Что такое обучение действием?
 - 7.5.3. Преимущества
 - 7.5.4. Предложения
- 7.6. Проблемно-ориентированное обучение
 - 7.6.1. Что такое проблемно-ориентированное обучение?
 - 7.6.2. Работа с этой методологией
 - 7.6.3. АВР+ ПК
- 7.7. Модель SAMR
 - 7.7.1. Интеграция ИКТ в образовательные процессы
 - 7.7.2. Представление модели
 - 7.7.3. Пошаговые компоненты модели SAMR
- 7.8. Смешанное обучение
 - 7.8.1. Что такое смешанное обучение?
 - 7.8.2. Преимущества
 - 7.8.3. Примеры BL-систем
 - 7.8.4. Стратегии
- 7.9. JITT (Своевременное обучение)
 - 7.9.1. История
 - 7.9.2. Методология
 - 7.9.3. JITT + ПК

Модуль 8. Создать графический материал, "перевернутый" - это не только видео. Создание ПСО (персональной среды обучения)

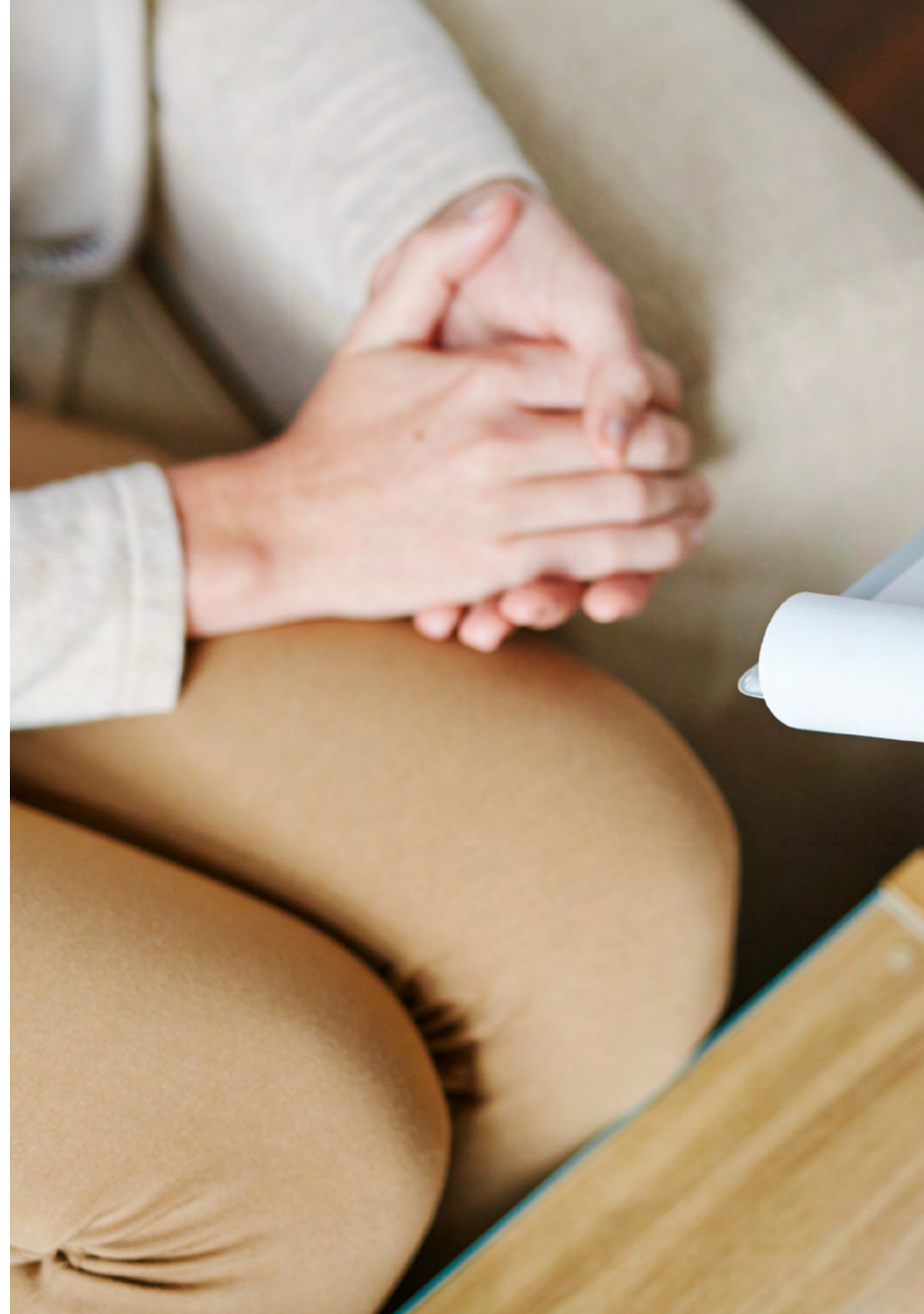
- 8.1. Что такое персональная среда обучения (PLE)?
 - 8.1.1. Понятие персональной среды обучения (ПУС)
 - 8.1.2. Создание своей собственной ПУС
- 8.2. Платформы для классных комнат
 - 8.2.1. Edmodo
 - 8.2.2. Google Classroom
- 8.3. Создание интерактивного материала
 - 8.3.1. Genial.ly
- 8.4. Код QR
 - 8.4.1. Использование в учебных целях
 - 8.4.2. Создание QR-кодов
- 8.5. Инфографика
 - 8.5.1. Pictochart
 - 8.5.2. Canva
- 8.6. Карты разума
 - 8.6.1. GonConqr
 - 8.6.2. Mindomo
 - 8.6.3. Popplet
- 8.7. Создание веб-сайта
 - 8.7.1. WIX
- 8.8. Использование социальных сетей в обучении
 - 8.8.1. Twitter
 - 8.8.2. Instagram
- 8.9. Работа с PDF
 - 8.9.1. Perrusall

Модуль 9. Составление программы и планы по модели перевернутого класса

- 9.1. Зачем "переворачивать" класс ?
 - 9.1.1. Доказательства необходимости перевернутого класса
- 9.2. Таксономия Блума для программирования
 - 9.2.1. Определить уровни когнитивных уровней по таксономии Блума
- 9.3. Индивидуальное пространство
 - 9.3.1. Индивидуальное пространство для преподавателей и студентов
- 9.4. Система управления учебным процессом
 - 9.4.1. Google Classroom
 - 9.4.2. Padlet
- 9.5. Групповое пространство
 - 9.5.1. Что делать в групповом пространстве?
- 9.6. Разработка перевернутого модуля
 - 9.6.1. Элементы перевернутого модуля
 - 9.6.2. Пример перевернутого модуля
- 9.7. Как вы можете оценить свой перевернутый класс?
 - 9.7.1. Различные стратегии оценки наших учеников

Модуль 10. Новая форма оценки

- 10.1. Kahoot
 - 10.1.1. Описание платформы
 - 10.1.2. Игровые режимы
 - 10.1.3. Разработка мероприятий
- 10.2. Socrative
 - 10.2.1. Описание платформы
 - 10.2.2. Игровые режимы
 - 10.2.3. Разработка мероприятий





- 10.3. Google Forms
 - 10.3.1. Описание платформы
 - 10.3.2. Создание документов
- 10.4. EdPuzzle
 - 10.4.1. Описание платформы
 - 10.4.2. Разработка мероприятий
- 10.5. Рубрика
 - 10.5.1. Описание системы оценки по рубрикам
 - 10.5.2. Создание рубрик
- 10.6. iDoceo
 - 10.6.1. Описание платформы
 - 10.6.2. Обучение управлению учебным классом с помощью iDoceo
- 10.7. Addittio
 - 10.7.1. Описание платформы
 - 10.7.2. Обучение управлению учебным классом с помощью Addittio
- 10.8. CoRubrics
 - 10.8.1. Описание платформы
 - 10.8.2. Создание рубрик с помощью CoRubrics
- 10.9. Google Classroom
 - 10.9.1. Описание платформы
 - 10.9.2. Обучение управлению виртуальными классами и их задачами



Система Relearning данной программы сократит количество учебных часов и позволит вам более плавно продвигаться по учебному плану”

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 методику *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 TESH 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 TESH 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 эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

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 мире.

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.

Методика 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 (мы 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

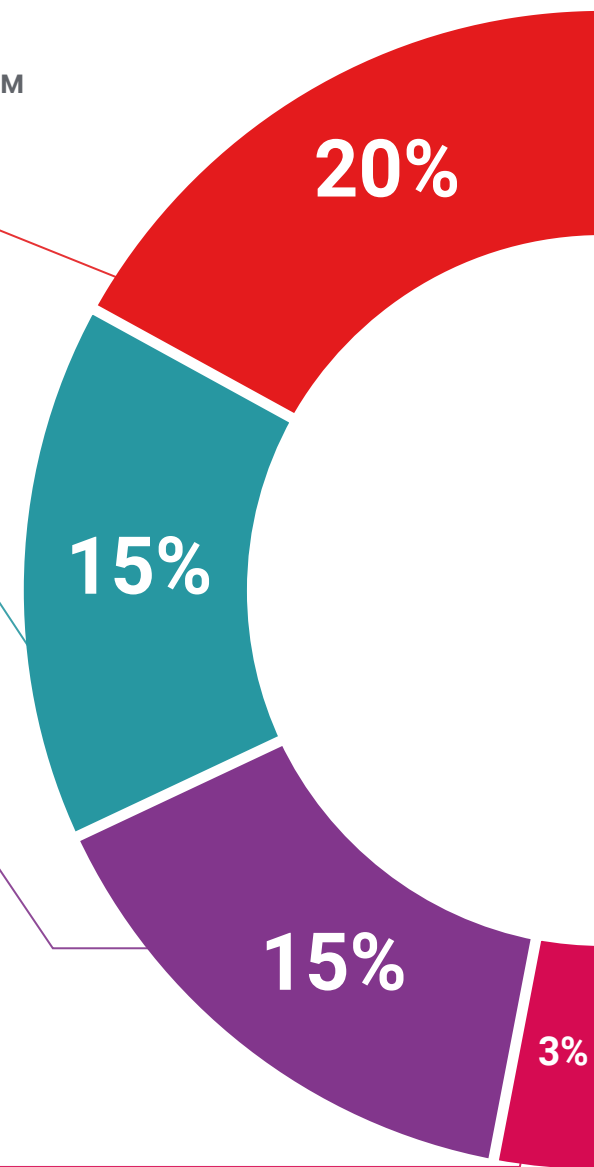
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

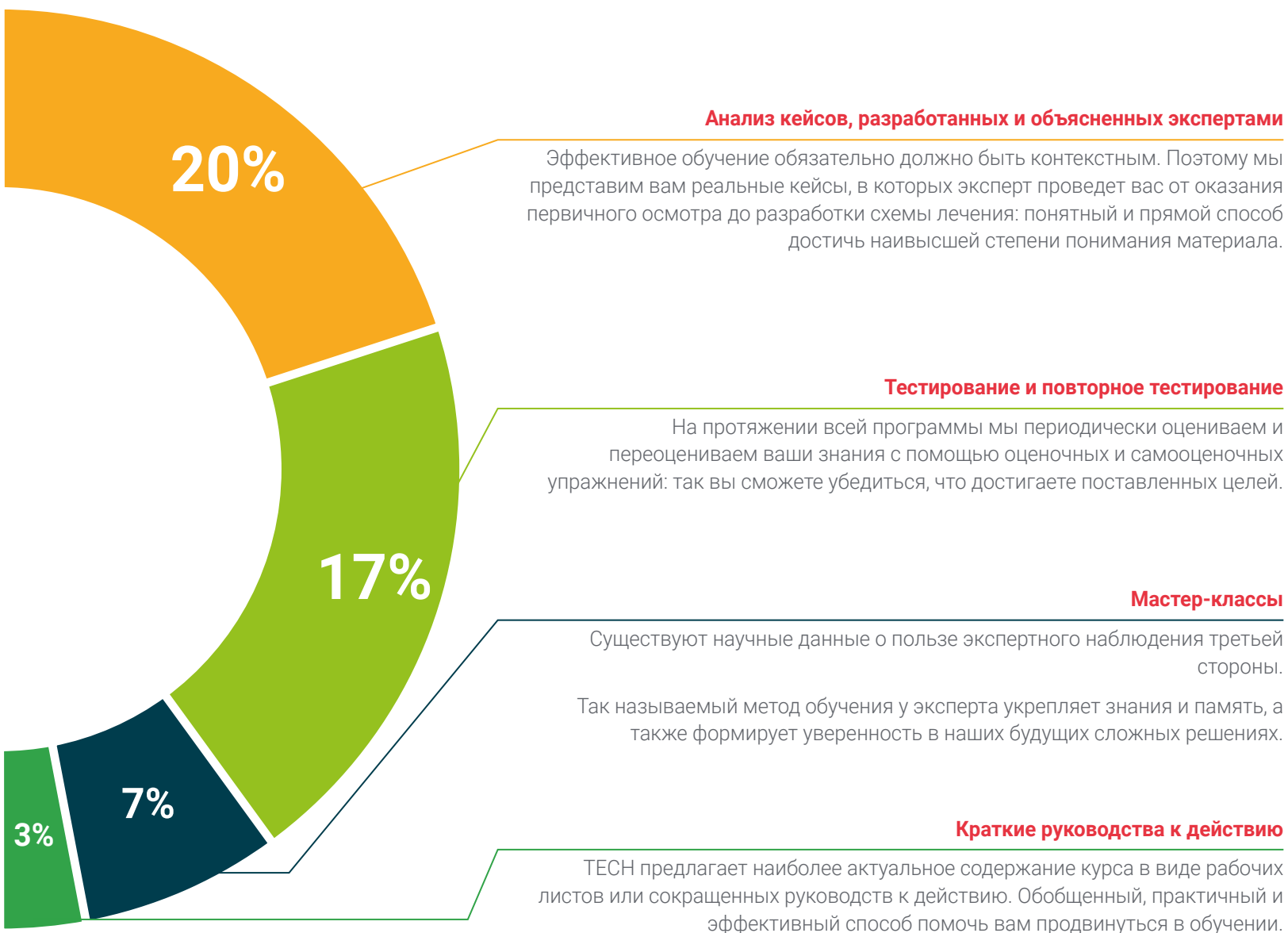
Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



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

Специализированная магистратура в области перевернутый класс гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Специализированная магистратура в области перевернутый класс** содержит самую полную и современную программу на рынке.

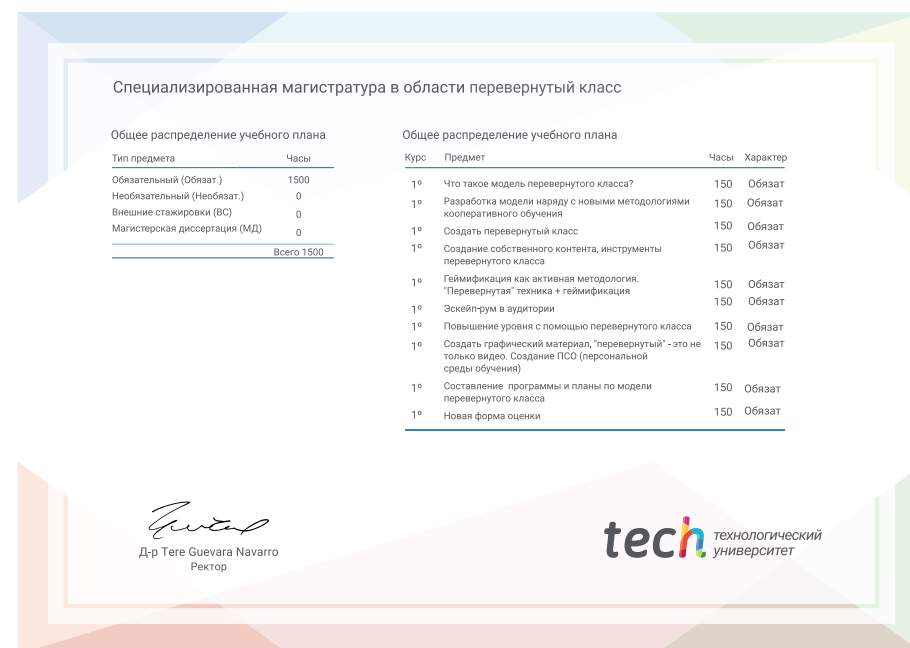
После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области перевернутый класс**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Специализированная
магистратура

Перевернутый класс

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура

Перевернутый класс

