

Наименование учебного фильма	Описание издания (фильма)
Психология обучения современных студентов	33 минуты. Образовательный процесс представляет собой восприятие и усвоение предложенной информации. Однако возникает вопрос, почему одни студенты схватывают эту информацию на лету, другие же не могут усвоить даже после многократных повторений. Дело в том, что каждый из нас отличается индивидуальными особенностями восприятия, следовательно, строить образовательный процесс необходимо с учетом этих особенностей. В студенческой аудитории встречаются визуалы, аудиалы, кинестетики, левополушарные и правополушарные студенты, холерики, флегматики, представители поколений Y и Z.
Работа с видеокейсом	Компания Решение: учебное видео занимается разработкой учебных видеокейсов с 1999 года. Мы рады поделиться опытом по проведению интерактивных занятий с видеокейсом и организации групповой работы. Данное видео-пособие предназначено для преподавателей вузов, специалистов программ повышения квалификации и бизнес-тренеров
Образовательные технологии: мировые тенденции и рейтинги	26 минут. Существует огромное количество различных инструментов и онлайн-сервисов, которые можно использовать не только в повседневной жизни, но и в обучении. Видео-порталы помогают найти уроки, обзоры, кейсы из профессиональной практики. Социальные сети и мессенджеры обеспечивают обмен информацией. Поисковые системы и блоги агрегируют для нас важные публикации, исследования. Файлообменники помогают упростить цифровую жизнь, выложив все нужные файлы в «облака». Причем, что все эти сервисы могут работать на различных устройствах, в том числе на ваших смартфонах, а значит учебный материал будет всегда под рукой.
Инструменты преподавателя: презентации, совместная работа, хранение данных	27 минут. Вы можете представить современного спикера конференции на сцене без экрана со слайдами? Согласитесь, сложно. Мы настолько привыкли получать информацию визуально, что даже у самого харизматичного спикера через полчаса аудитория начинает скучать (если только это не актер театра или stand up комик). Ведь доказано, что информация полученная через визуальные образы понимается и запоминается лучше. Алексей Золотарев рассказывает о простых и удобных онлайн-сервисах для создания презентаций, секретах Power Point, законах визуализации, чтобы ваши слушатели навсегда запомнили вашу интересную лекцию.
Инструменты преподавателя: видео, ментальные карты, тестирование	25 минут. Фильм для тех, кто любит генерировать учебный контент! Записывайте учебные ролики и скринкасты, создавайте подборку учебных материалов по дисциплине в сети, рисуйте ментальные карты сами или вместе со студентами, делитесь вашими курсами на MOOC площадках и используйте готовые открытые курсы в обучении. Ваши студенты «сидят в телефонах» на лекции? Отлично! Будем использовать их смартфоны в учебных целях: транслируем презентацию на экраны их устройств, проводим голосование, тестирование, опросы, выявляем лидеров или средний балл по группе. Срез знаний за 5 минут и полная статистика по группе – это реально.
Инструменты преподавателя: тесты и опросы	18 минут. Когда нужно провести быструю оценку знаний студентов в аудитории, тестирование - эффективный метод. Тестирование является универсальным средством для контроля знаний по любой дисциплине. В конце теста выставляется объективная оценка, не зависящая от настроения преподавателя, от его отношения к конкретному учащемуся, от впечатления ответов на предыдущие вопросы и т.д. Однако, у преподавателя уходит довольно много времени чтобы тест составить, распечатать, собрать результаты, проверить и выставить оценки.
Актерские приемы в работе преподавателя	114 минут. - Выявление ярких индивидуальных особенностей участников - Тип эмоциональности. Тип речи; - Техника речи; - Развитие артистизма; - Работа над мимикой, жестами, позами; - Взаимодействие с публикой; - Типы воздействия. Эмоциональное "поджигание" публики; - Нестандартные ситуации. Искусство импровизации
Видео в обучении: от кино-упражнений к кино-играм	107 минут. Использование кино-материала в тренинге дает наглядный материал для обучения и демонстрации новых форм поведения; сокращает затраты времени на объяснения; повышает включенность и заинтересованность участников; помогает достигать более глубоких эффектов; расширяет поле инсайтов; украшает тренинг и создает позитивный эмоциональный настрой.
Геймификация. Игровые технологии в обучении	114 минут. - Геймификация в электронном обучении: от чего отталкиваться при создании игровых элементов, примеры и советы из практики - Обзор

	инструментов для создания игровых тренажеров
Голос – инструмент успешности преподавателя	121 минута. - Тренинг по ораторскому мастерству и навыкам успешной презентации - Управление дыханием - Артикуляция - Дикция - Художественное слово, речевая импровизация - Жесты - Секреты и приемы профессиональных ораторов
Десять лучших инструментов для преподавателя	103 минуты. Для тех, кто любит генерировать учебный контент! Записывайте учебные ролики и скринкасты, создавайте подборку учебных материалов по дисциплине в сети, рисуйте ментальные карты сами или вместе со студентами, делитесь вашими курсами на MOOC площадках и используйте готовые открытые курсы в обучении.
Зачем нужен сторителлинг преподавателю?	120 минут. Сторителлинг (англ. — storytelling, «рассказывание историй») появился сравнительно недавно. Данная методика была разработана Дэвидом Армстронгом, являющимся главой корпорации Armstrong International. В процессе создания сторителлинга им был учтен следующий психологический фактор: рассказы значительно легче воспринимаются, они более увлекательны и интересны, чем логические доводы и сухие рассуждения. После того, как человек выслушал вас, он начинает вам доверять. Вам же становится существенно проще убедить его в чем-то или мотивировать на какие-то действия.
Инновации в системе образования: опыт Финляндии	81 минута. Существуют чудеса света и чудеса науки. О чудесах образования не принято было говорить вплоть до 2000 года, когда Финляндия оказалась на первой строчке рейтинга PISA – самого авторитетного рейтинга оценки качества среднего образования в мире. Именно этот рейтинг заставляет мировые правительства и банки прогнозировать перспективы развития современного общества. Ведь, если выпускники основной школы в возрасте 14-16 лет показывают наилучшие результаты по родному языку и математике, это означает, что именно эти молодые люди станут через несколько лет элитой науки в своей стране.
Интеллект-карты в обучении	61 минута. - Интеллект-карты как форма организации и систематизации информации - Способы создания - Онлайн-сервисы для составления карт - Сферы применения в образовании: подготовка к лекциям и семинарам, задания для студентов, проверка знаний - Успешные примеры интеллект-карт
Как подобрать фильм для занятия?	62 минуты. - Отличительные особенности учебных фильмов - Форматы учебного видео - Подбор учебного фильма для занятия - Подключение и работа с Видеотекой
Как сделать обучение эффективным?	105 минут. - Индивидуальные психологические особенности обучающихся - Принципы андрагогики - Теория поколений, особенности обучения - Подбор стратегия и технологий обучения для студентов с различными психотипами - Каналы восприятия информации - Базовые компетенции современного педагога - "Клиповое" мышление - Работа с креативными студентами
Кейс метод в профессиональном обучении	125 минут. - История развития кейс-метода в профессиональном обучении и бизнес образовании - Метод кейс-стади и анализ конкретных ситуаций - Кейс-метод как инструмент образовательных технологий - Типы и жанры кейсов - Теория и практика применения кейс-метода (case-study) в образовании - Разработка кейса для учебного занятия - Модель учебного занятия с применением метода кейс-стади
Классификация активных методов обучения	118 минут. - Понятие и отличительные особенности активных и интерактивных методов обучения - Рекомендации по использованию технологий для разных форм занятий на технических и экономико-управленческих факультетах - Демонстрация возможностей разнообразных интерактивных форм в обучении - Особенности внедрения активных и интерактивных методов обучения взрослых и детей в образовательном учреждении.
Конфликтные ситуации в учебной аудитории	78 минут. Использование интерактивных технологий на занятии предполагает активное взаимодействие преподавателя и студентов. Большинство с удовольствием включается в процесс игры, мозгового штурма, работы над проектом.
Методика проведения тренинга	119 минут. Вы научитесь разрабатывать сценарий тренинга для любой целевой аудитории. Проводить тренинги, нацеленные на формирование конкретных профессиональных навыков, работать с разной аудиторией, организовывать групповую интерактивную работу.
Методы игрового социального имитационного моделирования	97 минут. Обучение посвящено разработке деловых игр для использования в учебном процессе.
Мультимедийные ресурсы в	59 минут. Обзор сервисов для создания учебных ресурсов: - Видео -

обучении: видео, комиксы, социальные платформы	Мультфильмы - Комиксы - Анимация - Интерактивные карты - Социальные сети и мессенджеры - МООС для педагогов
Почему видео работает в обучении	59 минут. В видеолекции речь пойдет о том, что такое видеокейс, как его использовать, как избежать ошибок при работе в аудитории и поделимся секретами по созданию интересных видеокейсов.
Проектирование занятия с видеокейсом	62 минуты. - План проведения занятия с видеокейсом - Методика проведения занятия/тренинга с видеокейсом - Формирование навыков обучающихся - Групповая работа - Оценка эффективности Знакомство с учебными видеокейсами по различным дисциплинам. Возможности использования видео на занятиях в учебных заведениях.
Расскажи мне обо мне - обратная связь в обучении	102 минуты. Обратная связь является неотъемлемым этапом любого интерактивного занятия. Она нужна преподавателю, как по ходу проведения обучающих игр, кейсов, тренингов, так и после их окончания. От конструктивной обратной связи во многом зависит эффект усвоения знаний студентами. Данный инструмент также позволяет преподавателю диагностировать образовательную результативность и качество обучения.
Тренинг: обучение в формате 3D	86 минут. - История возникновения тренинга - Цель тренинга - Цели применения тренинговых технологии - Этапы работы с группой - Методы и приемы тренинга
Управление проектами в образовании	100 минут. - Проект - как формат современной жизни в турбулентной среде - Проект как средство изменения среды и пространства жизни вуза; «Живые» и «мертвые» проекты - Международные образовательные проекты - Преимущества проектного менеджмента для преподавателя: возможные компетентностные приобретения - Проект как образовательная технология
Фасилитация - эффективная технология группового обучения	56 минут. - Фасилитация для эффективных коммуникаций, развития команд, принятия решений на тренинге - Разработка сценария фасилитационной сессии - Методы работы с малыми группами - Опыт применения фасилитационных инструментов - Главные ошибки фасилитатора - Опыт применения фасилитации в 2ГИС и результаты внедрения
Эмоциональный интеллект для преподавателей	102 минуты. - Эмоциональный Интеллект! Что это за оксюморон и зачем он профессорско-преподавательскому составу - 4 "ЗА" или одна идея, которую нужно ЗАпомнить, ЗАучить, ЗАзубрить и ЗАставить себя натренировать - Две простые техники управления своими эмоциями - Как приспособиться к новой молодёжи и не беситься - Как вовлечь невовлеченных - заражение эмоциями.
Этапы организации игрового занятия	94 минуты. В учебном модуле рассмотрены возможности использования игровых методов в обучении. Примеры успешной практики и рекомендации по внедрению технологий в учебный процесс.
Инструменты преподавателя: видео и графика	56 минут. Создаете презентацию, учебный фильм или анимационный ролик для обучения? Скорее всего вам потребуются программы для редактирования изображений, фото или монтажа видео. Простые и удобные онлайн сервисы помогут вам создать качественный учебный контент. Алексей Золотарев расскажет об удобных сервисах, которые помогут скачать видео, отредактировать, создать простую анимацию и отретушировать ваши фото онлайн.
Стандарт педагога: ИКТ в профессиональной деятельности	58 минут. Современная информационно-образовательная среда образовательной организации как информационно-методическое условие реализации основной программы общего образования. Требования к кадровым ресурсам в соответствии с разделом ФГОС «Требования к условиям реализации основной образовательной программы». Профессиональный стандарт педагога: инвариант и вариативная часть. Характеристика обобщенных трудовых функций. Новые требования к ИКТ компетентности педагога.
Визуальный дизайн в обучении	61 минута. Общие принципы и приемы визуализации. Законы визуализации, влияющие на восприятие информации. Ошибки восприятия. Принципы графического изображения информации, использования цветов и шрифтов, компоновки объектов. Диаграммы и графики. Особенности восприятия текста в электронной среде. Адаптация текста к экрану. Инфографика с примерами, ментальные карты, видео, анимация. Особенности разработки ЭОР для учащихся с ограниченными возможностями.
Педагогический дизайн: законы композиции	25 минут. Визуальный дизайн (Visual Design) – это использование иллюстраций, цвета, формы, шрифта для улучшения восприятия пользователя. Visual design берет свое начало из двух областей – проектирование пользовательского интерфейса (User Interface (UI) и графического дизайна (graphic design). В модуле рассмотрены основные принципы графического изображения информации, использования цветов и

	шрифтов, компоновки объектов и тд. Модуль будет полезен всем, кто создает презентации, учебные ролики, анимацию и другие электронные образовательные ресурсы.
Педагогический дизайн: оформление слайдов	18 минут. Визуальный дизайн (Visual Design) – это использование иллюстраций, цвета, формы, шрифта для улучшения восприятия пользователя. Visual design берет свое начало из двух областей – проектирование пользовательского интерфейса (User Interface (UI) и графического дизайна (graphic design).
Педагогический дизайн: цвет и графика	12 минут. Визуальный дизайн (Visual Design) – это использование иллюстраций, цвета, формы, шрифта для улучшения восприятия пользователя. Visual design берет свое начало из двух областей – проектирование пользовательского интерфейса (User Interface (UI) и графического дизайна (graphic design).