TRAIN THE TRAINER

Megtanítunk az e-learning titkaira



Akár most találkozol először e-learning-tananyaggal, akár szeretnéd még profibban használni a meglévő rendszeredet, nálunk jó helyen jársz. Képzéseink a **félnapos alapoktól egészen a 12 hetes haladó** programokig terjednek – kezdőtől a szakértői szintig.

Mit kínálunk?

- **Gyakorlatorientált** tréningeket és műhelymunkákat
- **Személyre szabott** tematika két tapasztalt előadóval
- **Rejtett költségek nélkül** – Budapesten kívül is utazási díj nélkül
- **Teljes körű támogatást**, szerződéssel minden résztvevővel

Segítünk eligazodni az e-learning világában és megtanítunk, hogyan hozd ki a legtöbbet a meglévő digitális tanulási platformodból!

Érdekelnek képzéseink? Vagy szeretnél ajánlatot kérni?
Keress minket bátran – szívesen segítünk!

Felnőttképzési nyilvántartási számunk: B/2020/000921

E-learning szerkesztő eszközök műhelymunka

Haladó e-learning fejlesztő és módszertani képzés

4-6 nap

Célcsoport
Oktatásszervezők, trénerek, tananyagfejlesztők, akik haladó módszertani és technikai tudást szeretnének az e-learning tervezéséhez és kivitelezéséhez.

Cél
A résztvevők képesek legyenek komplex digitális képzéseket önállóan megtervezni, forgatókönyvezni, valamint interaktív, gamifikált, pedagógiailag megalapozott tananyagokat létrehozni.

1. nap – Bevezetés és alapok
- A felnőtt tanulás sajátosságai (andragógiai alapok)
- Mitől lesz jó és hatékony egy tananyag? (tanulói motiváció és bevonódás)
- Belső képzések sajátosságai: kötelező tananyag vs. önkéntes tanulás
- A tanulási célok meghatározása

2. nap – Tananyagstruktúra és tartalomfejlesztés
- Tanulási egységek kialakítása
- Tananyagstruktúra kialakítása
- Forgatókönyvírás alapjai

3. nap – Tanulói bevonás és interaktivitás
- Aktív tanulási módszerek (pl. kérdések, mini-feladatok)
- Interaktivitási lehetőségek
- Kvízek és feladatok, mint tanulási eszközök



E-learning szerkesztő eszközök műhelymunka

Haladó e-learning fejlesztő és módszertani képzés

4-6 nap

4. nap – Tanulói élmény, gamifikáció
- Tanulói élmény jelentősége
- Gamifikáció alapjai (pontok, jelvények, szintek, történet)
- Kerettörténetek használata (pl. esettanulmány, karakterek)
- Jó és rossz példák bemutatása

5. nap – Fejlesztési folyamat, hatékonyság, értékelés
- Képzési hatékonyság mérése
- Visszajelzés kérése a tanulóktól és beépítése a fejlesztésbe
- Minőségbiztosítás

6. nap - Saját (mini) projekt létrehozása és bemutatása
- A képzés során minden nap 1-1 részfeladat támogatásával saját projekt létrehozása, majd bemutatása a csoportban, közös értékelés

