

DIZAJNOVÝ PROCES MODELU E-FLIP

Táto infografika poskytuje vizuálne vysvetlenie dizajnového procesu výučbového modelu e-FLIP a to pred, počas a po vyučovacej hodine .

PRED

POČAS

PO



Definovanie cieľov
**aspoň 1 jasný cieľ*



Vytvorenie zážitkovej aktivity
**zážitková aktivita súvisiaca s prvotnými úlohami*



Reflexia
**reflexia žiakov*



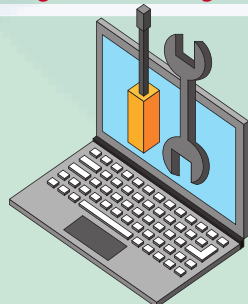
Vytvorenie obsahu
**relevantný ku cieľom, aktuálny, autentický, inkluzívny*



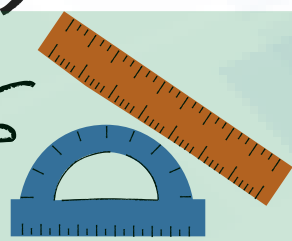
Tréning žiakov
**včasná spätná väzba, usmerňované učenie*



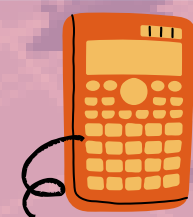
Ďalšie vzdelávanie
**relevantné a aktivizujúce, vyššie myšlienkové procesy*



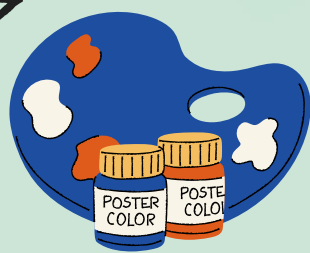
Digitalizácia obsahu
**interaktívny a kolaborujúci, aktuálny a autentický, efektívny výber nástrojov*



Návrh hodnotenia
**hodnotenie učenia žiakov*



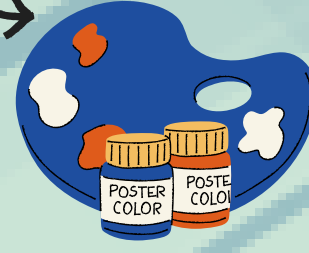
Návrh hodnotenia
**hodnotenie ďalších aktivít*



Monitorovanie učenia žiakov
**aktívny obsah/linky, monitoring výučbovej aktivity, proaktívny prístup učiteľa*



Spätná väzba
**spätná väzba na aktivity PRED a POČAS VH*



Monitoring učenia žiakov
**aktívny obsah/linky, monitoring ďalších aktivít, proaktívny prístup učiteľa*



povinný komponent



kontextuálny komponent

PRIPRAVENÝ?

podme nadizajnovať vlastnú e-FLIP vyučovaciu hodinu...



Erasmus+ výučbový model e-FLIP