



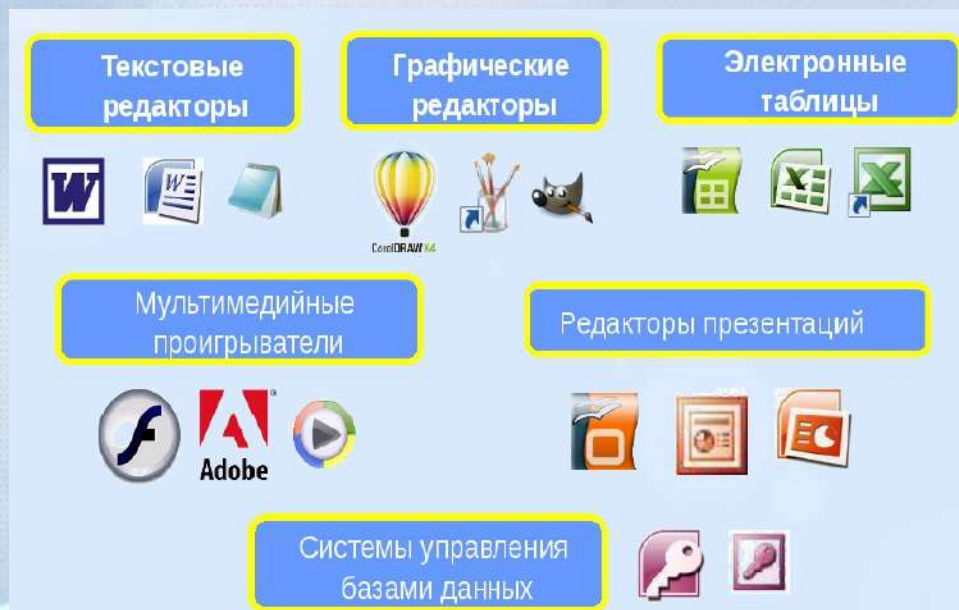
Новые обучающие решения в цифровом мире



Письменная Юлия Валерьевна
методист отдела ИРЭОидОТ

Цифровая трансформация образовательного процесса осуществляется с помощью целого комплекса технологий, включая:

- ❖ общие цифровые технологии, технологии универсального назначения;
- ❖ педагогические технологии (технологии обучения), в том числе, предполагающие использование цифровых:
 - традиционные (доцифровые) педагогические;
 - цифровые (истинные, рождение в эпоху цифрового образования) педагогические технологии..
- ❖ специализированные цифровые образовательные технологии;
- ❖ производственные технологии.



Технология сетевой коммуникации



Дистанционное обучение



Наиболее известные MOOK-платформы

COURSERA

Крупнейшая коммерческая платформа, основана в 2012 г. профессорами Стэнфордского университета Эндрю Ыном (Andrew Ng) и Дафной Коллер (Daphne Koller)

edX

Некоммерческая платформа, создана в 2012 г. Массачусетским технологическим институтом, Гарвардским университетом и Калифорнийским университетом (Беркли)

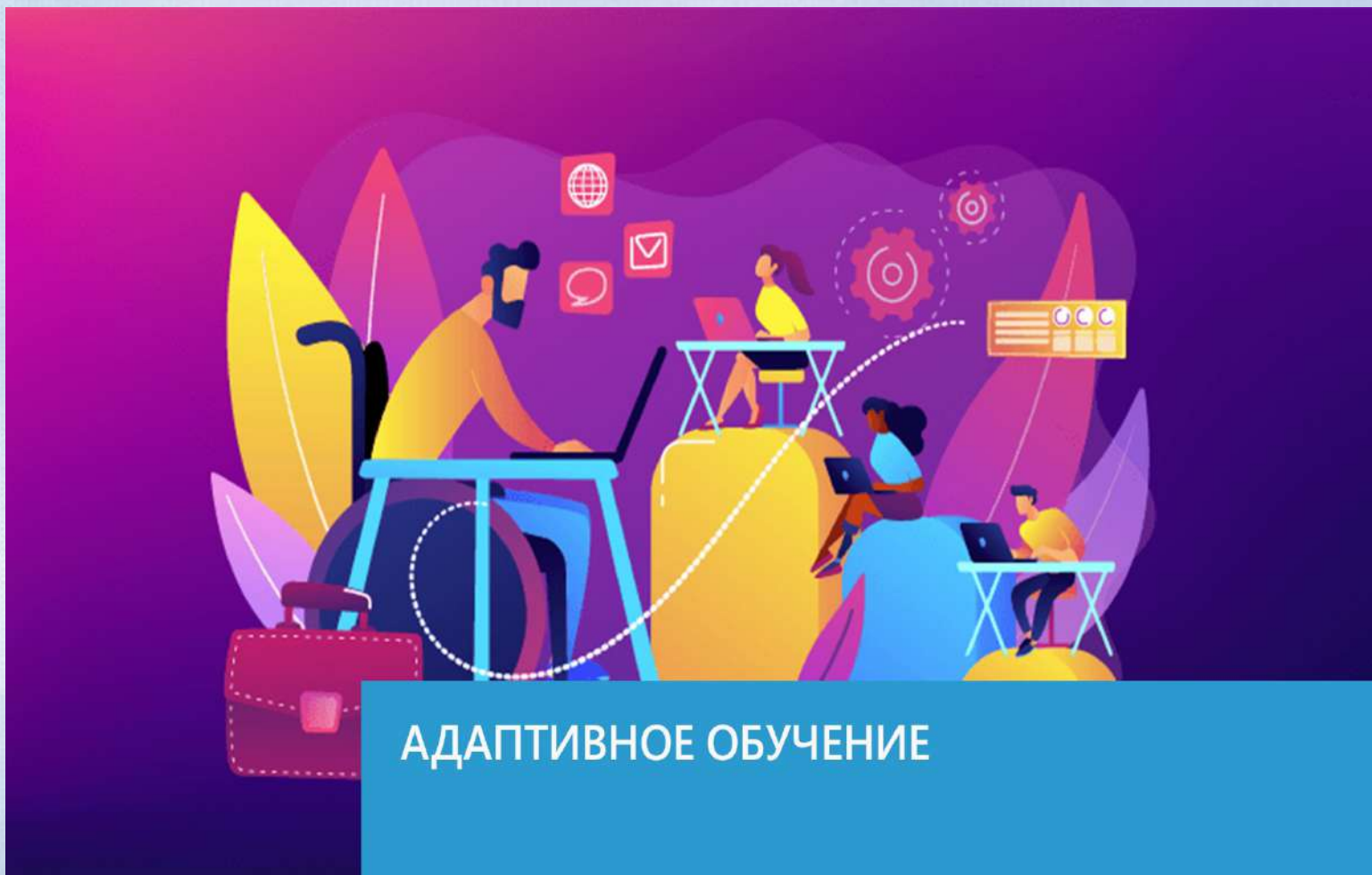
UDACITY

Коммерческая платформа, основана в 2012 году профессором Стэнфордского университета Себастьяном Труном (Sebastian Thrun)

Открытое Образование

Некоммерческая платформа, основана в 2015 г. ведущими российскими университетами — МГУ, СПбПУ, СПбГУ, НИТУ «МИСиС», НИУ «ВШЭ», МФТИ, УрФУ и ИТМО





АДАПТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ



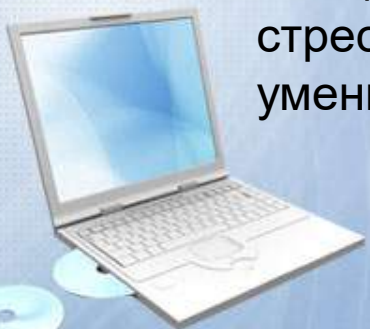
Классификация soft skills:

Эффективная коммуникация и социальная адаптация (умение строить диалог, презентовать свои идеи, принимать критику, работать в команде, вести споры и аргументировать свою точку зрения, развитый эмоциональный интеллект, умение управлять своими эмоциями);

Критическое мышление и рационализация (умение искать проверенную информацию, отделять факты от оценочных суждений, умение видеть целостную систему и её составляющие, делать выводы и принимать решения);

Креативные навыки (умение видеть задачу с разных сторон, пробовать различные пути решения, мозговой штурм, наблюдательность, открытость новой информации, делегирование задач более компетентному человеку);

Навыки эффективного менеджмента (самотивация и самодисциплина, тайм-менеджмент, умение работать со стрессом, планирование и умение расставлять приоритеты, умение работать в режиме многозадачности).



Инструменты поддержки персонализации обучения

Мобильные приложения	Короткие видеоролики	Интерактивные видеоролики	Средства мультимедиа
Анимация текста	Интерактивные PDF-файлы	Инфографика	Электронные книги
iPDF	Флипбуки	Мини-порталы с поиском по внутренним ресурсам	



КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ

(от англ. case- ситуация) - **ЭТО**



метод активного проблемно - ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач –ситуаций.

Цель метода- совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающие при конкретном положении дел, и выработать практическое решение, определенный алгоритм решения проблемы.





Форматы и примеры использования виртуальной реальности в обучении

Игра с машиной

Виртуальные симуляторы (тренажеры) (virtual simulators (trainers)) — обучающийся, погружаясь в виртуальную реальность, выполняет действия по набору сценариев, заложенных в программу либо изначально, либо в процессе машинного обучения.

Авиакомпания KLM — симулятор в ангаре: что делать, когда задымился самолет, ремонтируемый в ангаре?

Игра с реальностью

Фасилитируемые виртуальные симуляции (facilitated virtual simulations) — обучающийся выполняет в виртуальном пространстве действия под руководством и / или при мониторинге фасилитатора и / или других участников, находящихся в материальной реальности.

Игра с другими

Виртуальная коллаборация (virtual collaboration) — обучающийся в виртуальном пространстве выполняет действия с другими участниками обучения, также находящимися в виртуальном пространстве.

Холопортация (holoportation) — новая технология виртуального взаимодействия участников от Microsoft Research.



*Личное
взаимодействие*

Смешанное

**Дистанционное
обучение**

*Компьютерное
обучение*



Самообразование

**Традиционная,
очная форма**

обучение

*Интерактивное
взаимодействие*

Схема перевернутого обучения

	Созданное обучающимися	Созданное преподавателем
Синхронное (в классе)	<p>1 Демонстрация и применение</p> <p>«Что теперь?»</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Через креативные, персонализированные проекты и презентации 	<p>2 Вовлеченность через опыт</p> <p>«Активность»</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Игры, симуляции ▶ Упражнения ▶ Обсуждения, дискуссии ▶ Эксперименты ▶ Разбор кейсов
Асинхронное (вне класса)	<p>3 Создание смысла</p> <p>«И что?»</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Блоги ▶ Тесты ▶ Рефлексивные видео ▶ Фотозсе ▶ Аудиовизуальная рефлексия ▶ Рефлексивные подкасты, вебкасты 	<p>4 Изучение теории</p> <p>«Что»</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Видеолекции ▶ Аудиолекции ▶ Веб-сайты с контентом ▶ Онлайн-чат ▶ Лонгриды ▶ Электронные курсы

4 →
 3 →
 2 →
 3 →
 1



Сущность метода проекта



Митап (meetup) – это кратковременная неформальная встреча специалистов в предметной области для обмена опытом по конкретной теме, генерации идей, решения определенных проблем.



Образовательное путешествие (learning journey) – это процесс исследования новых возможностей, культур, опыта путем интенсивного погружения с целью тестирования и изменения основных предположений о будущем.





ХАКАТОН



**До встречи в новой
цифровой реальности !**

