



Новые обучающие решения в цифровом мире

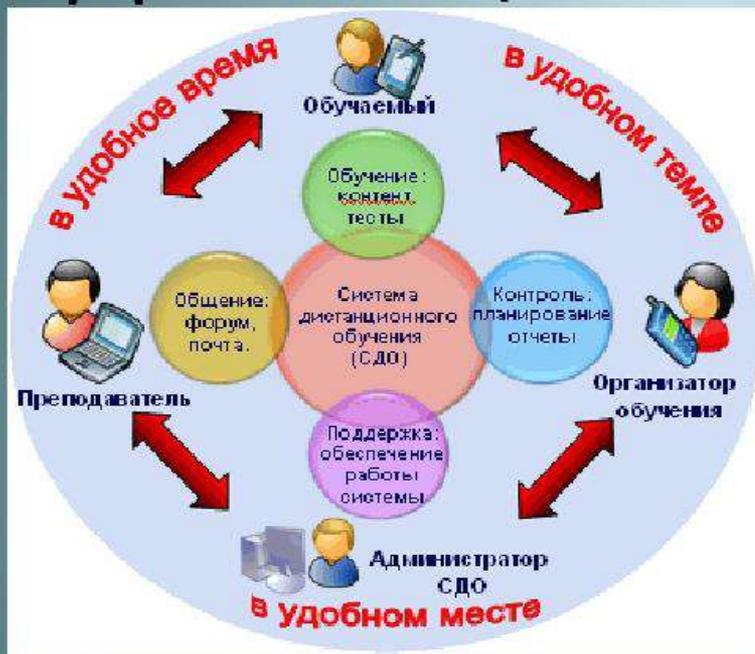


Письменная Юлия Валерьевна
методист отдела ИРЭОидОТ

Технология сетевой коммуникации



Дистанционное обучение



МАССОВЫЕ ОТКРЫТЫЕ ОНЛАЙН КУРСЫ (МООС) И ОТКРЫТЫЕ УНИВЕРСИТЕТЫ



<https://www.coursera.org>



<https://www.EdX.org>

Открытое
образование

<http://npoed.ru/courses>

 KHANACADEMY

<https://www.khanacademy.org/>



<http://universarium.org>



Лекториум

<https://www.lektorium.tv>



<https://www.udacity.com>



<http://www.intuit.ru/>



ЛЕКТОРИЙ

<http://lectoriy.mipt.ru/>



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



МООК с точки зрения преподавателей

МООК vs всеобщее образование:

- ▶ Дополняют друг друга — 84%
- ▶ Конкурируют — 16%

Формат МООК подходит для

- ▶ Курсов повышения квалификации — 71,8%
- ▶ Факультативных образовательных программ / образовательных программ без присвоения степени — 58,6%
- ▶ Программ технической подготовки — 53,4%
- ▶ Элективных курсов — 51,7%
- ▶ Коррекционных классов — 46,6%
- ▶ Всех направлений школьной подготовки — 19,0%
- ▶ Непригоден ни для одного из перечисленных видов обучения — 2,3%

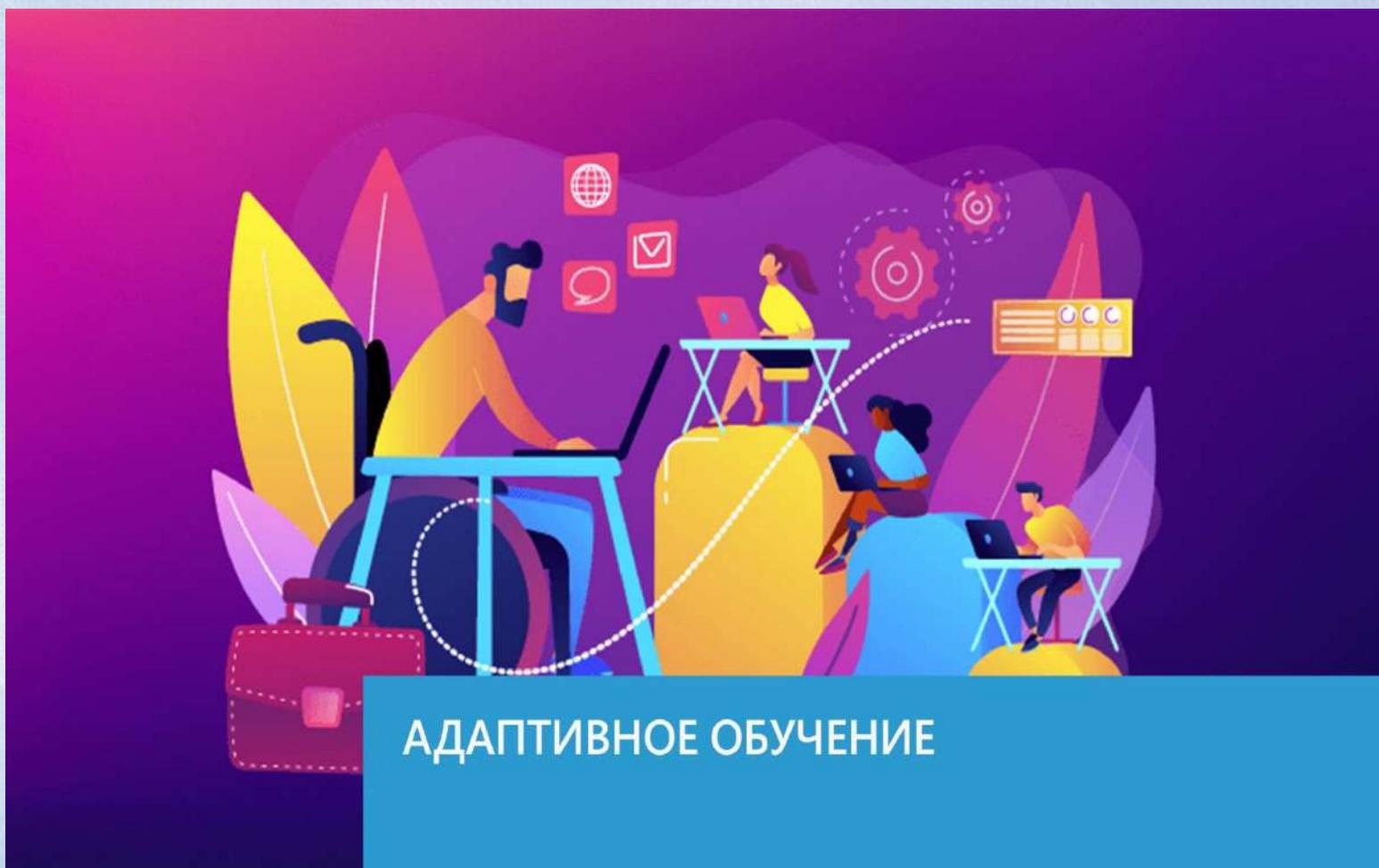
Преимущества МООК:

- ▶ Позволяют идти в ногу с развитием образования — 44%
- ▶ Повышают видимость школы — 35%
- ▶ Улучшают качество преподавания в обычных школах — 16%

Слабые стороны МООК:

- ▶ Отсутствие единой системы оценки и аттестации — 41%
- ▶ Высокая стоимость разработки и внедрения в образовательный процесс — 25%
- ▶ Долгосрочные обязательства — 15%
- ▶ Конкуренция с более доходными курсами — 15%





АДАПТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ





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



обучение

*Интерактивное
взаимодействие*

**Дистанционное
обучение**

*Компьютерное
обучение*

Самообразование

**Традиционная,
очная форма**

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 ▶ Фотоэссе ▶ 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.





ХАКАТОН



