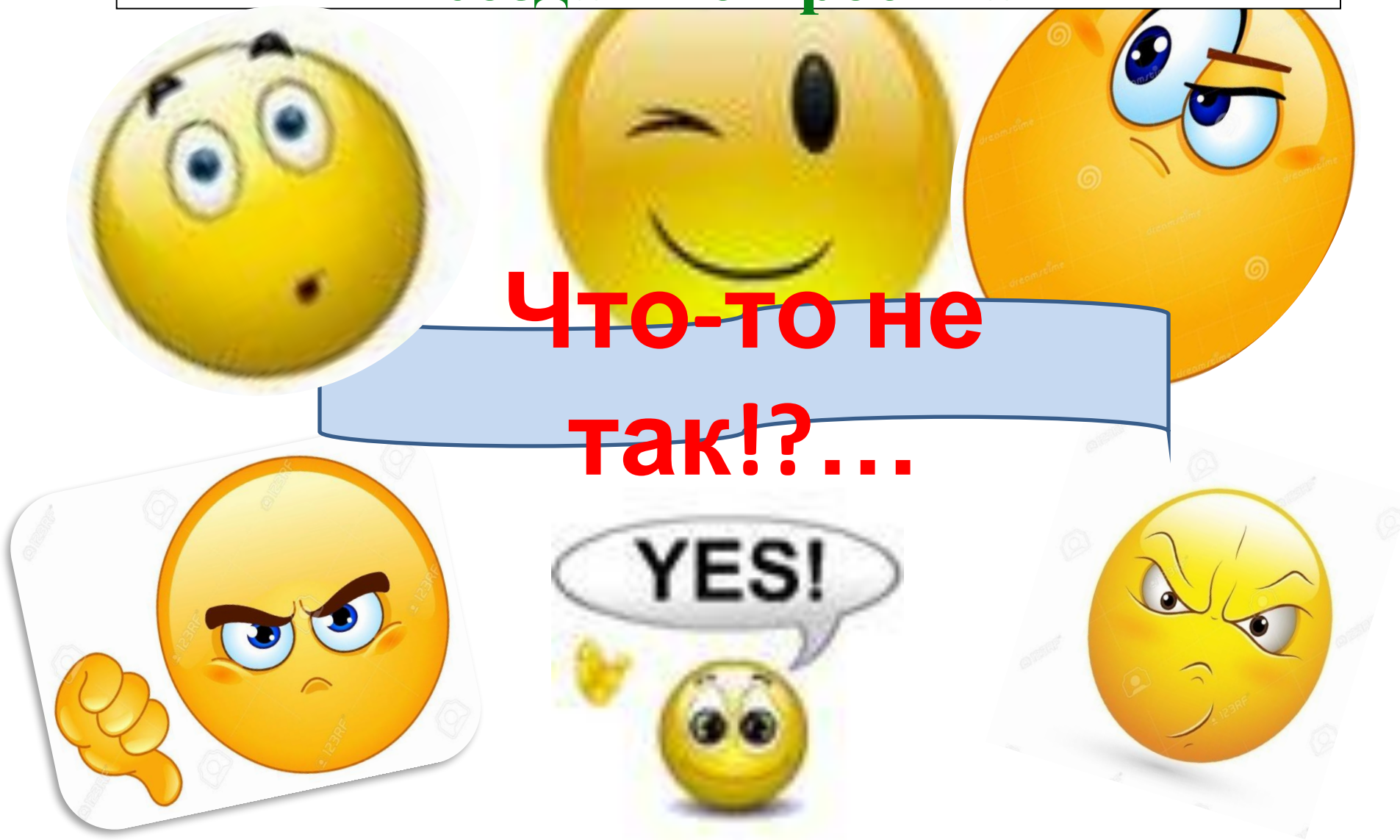


**Проект** – работа, направленная на решение конкретной проблемы, на достижение оптимальным способом заранее запланированного результата;

получение заранее определенного продукта и предполагающая соблюдение характерных видов работы: постановка проблемы, цели работы, планирование, подбор методов работы, реализация плана, самооценка, презентация полученных результатов.

# Эмоция – первый импульс к созданию проекта



Для выбора темы  
ответьте на вопросы:

- Что мне интересно?
- Что меня волнует?
- Чем я хочу заниматься в первую очередь?
- Чем мне нравится заниматься в свободное время?
- Что у меня получается лучше всего?

## Анализ ситуации

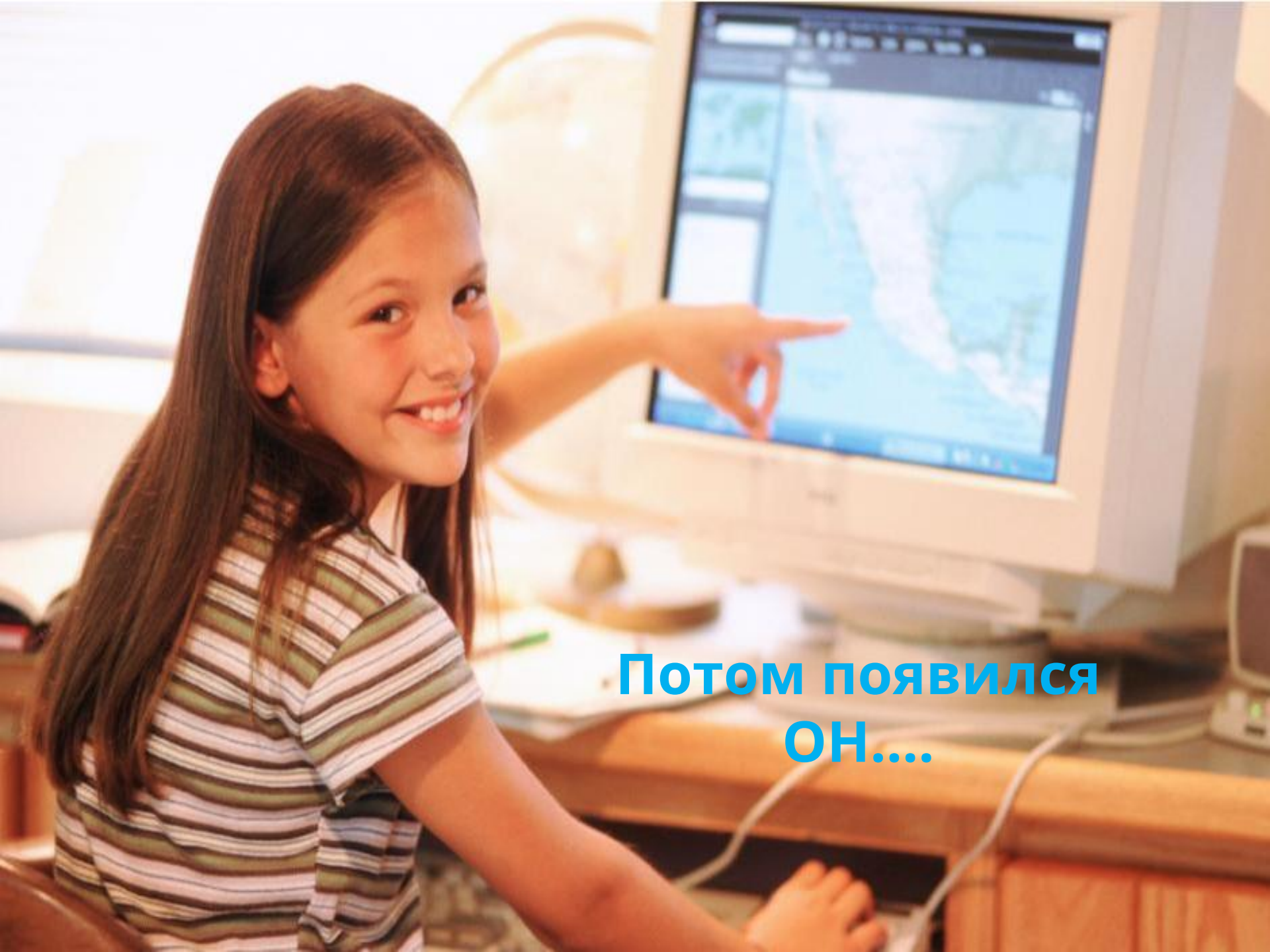
- Что мне интересно?
- Что меня волнует?
- Чем я хочу заниматься в первую очередь?
- Чем мне нравится заниматься в свободное время?
- Что у меня получается лучше всего?

# Основные тренды образования будущего





Когда я была  
совсем  
маленькой, я  
думала, что  
достаточно  
внимательно  
слушать учителя...



Потом появился  
ОН....



**И началось!**



**Я видела будущее таким....**

**Но будущее стало  
таким...**





**И они собираются  
поместить все это в  
специальные очки**

В итоге становится понятно,  
что границы между  
социальными сетями,  
мобильным интернетом,  
технологическими  
инновациями и он-лайн  
играми стираются. И  
приходит время...

Иного  
образования  
я





**Теперь обратим наш взгляд в  
будущее...**

управление знаниями

КАК?

учить работать на  
результат

конструктивизм

система поддержки качества образования

e-learning

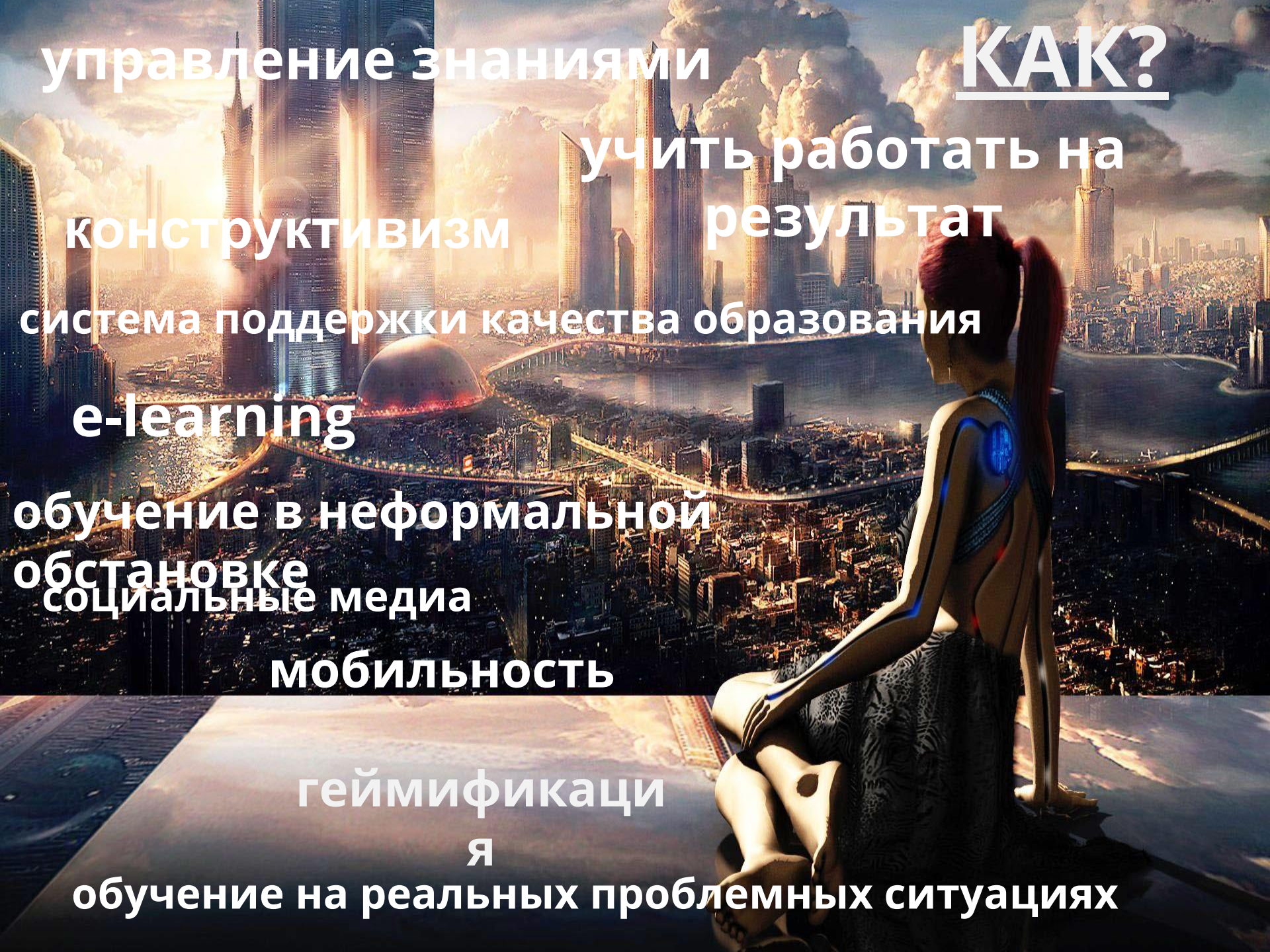
обучение в неформальной  
обстановке  
социальные медиа

мобильность

геймификаци

я

обучение на реальных проблемных ситуациях



# Пирамида обучения



- ***«Мир так быстро меняется, а системы образования так косны и инертны, будто, попав в ловушку времени, они продолжают обслуживать прошлую эпоху, которая давно закончилась».***

*Гордон Драйден, Джанет Вос  
«Революция образования» (2003 год)*

**Тренды в образовании – это тенденции в его изменении.**

**Система образования в будущем:**

- **персональная,**
- **коллаборативная (совместная деятельность),**
- **эффективная.**

**Модель образования:**

- глобально ориентированная;**
- национально ориентированная.**

# Тренд 1. Персонализация образования.

- *Индивидуальные траектории* развития личности;
- *индивидуальный учебный план*;
- набора курсов дополнительных к обязательному;
- обучение каждого учащегося по индивидуальным программам.
- Совокупность индивидуальных учебных планов основа для их распределения по учебным группам, классам.
- Интерактивная карта траекторий/профессий будущего с детализацией по необходимому обучению и возможностям трудоустройства

# Как изменится образование?

## Персонализация

Компания **Knewton** известна тем, что создала коммерческую адаптивную образовательную платформа, которую можно подключить к любой современной системе управления учебным процессом. Предлагают создателям онлайн-курсов использовать разработанный компанией технологию **детально анализирующую прогресс обучающегося по конкретному предмету.**

В зависимости от собранной информации **Knewton** выстраивает для каждого обучающегося уникальную программу: к какой теме переходить, в чем слабые места и какие учебные материалы лучше воспринимаются (текст или видео)

# Как изменится образование?

## Отказ от принципа классно-урочной системы

Идея одного возрастного класса невалидна...

*д.психол.н. Катерина Николаевна Поливанова*



# Изменение форм организации ШКОЛЫ

## Бесклассно-курсовое обучение

- уменьшается количество предметов, изучаемое в течение недели, а соответственно и в течение учебного дня, следовательно, уменьшается количество подготовок домашних заданий;
- происходит «погружение» в предмет, высвобождается время для достижения повышенного уровня без перегрузки учащихся;
- результаты обучения «становятся ближе», т. к. аттестация идет по периодам, а не по полугодиям.

# Пример нелинейного расписания для 7-9-х классов

| Время занятий | 7 класс                                                                                                                                         | 8 класс                                                                 | 9 класс               |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 8.30-9.15     | Лаборатории, мастерские (по выбору учащихся)                                                                                                    |                                                                         |                       |
| 9.30-10.15    | Погружение по географии                                                                                                                         | Погружение по физике                                                    | Погружение по истории |
| 10.30-11.15   |                                                                                                                                                 |                                                                         |                       |
| 11.30-12.15   | Соревнование по волейболу между 7-9 классами (1 тур)                                                                                            |                                                                         |                       |
| 12.30-13.15   | Математический практикум                                                                                                                        | Авторские (преподавательские) проектные мастерские (по выбору учащихся) |                       |
| 13.30-14.15   | Уровневые группы по английскому и французскому языку                                                                                            |                                                                         |                       |
| 14.15-15.15   | Обеденный перерыв, отдых                                                                                                                        |                                                                         |                       |
| 15.15-16.00   | Дискуссионный клуб «Проблемное кино», работа в проектных и исследовательских группах, элективные курсы, индивидуальные (групповые) консультации |                                                                         |                       |
| 16.15-17.00   | Театральная студия, фотостудия, пресс-центр, тренинг, спортивные секции                                                                         |                                                                         |                       |

22

# «Путь ученика» в образовании-2030

## целеполагание

Самостоятельно определяемые (и постоянно доуточняемые) цели развития

Рольевые модели («путь героя»)

Наставник(и) как навигатор(ы) образовательного пространства

включение в команды для массовых игр и / или коллективных проектов, соответствующих этапу и задачам индивидуального развития (или развития в семье)

траектория индивидуального развития

картина мира, языки, интеллектуальное развитие

социальные и управленческие навыки и умения (SQ / EQ)

управление психофизическими состояниями, развитие тела (PQ /

индикаторы качества процесса (вовлеченность, «потоковость»)

достижения в ходе образования

Личный профиль компетенций

Творческое портфолио (в т.ч. внутриигровые достижения)

Оценки наставников, участников, пользователей проектов, членов сообществ практики

Онлайн-курсы, библиотеки знаний

Симуляторы и MMORPG

Тренажеры БОС и нейроинтерфейсы

поддерживающая техно-среда

Биржи участников и проектных / игровых задач

# Основные характеристики глобализации в культуре

## *положительное:*

- популяризации отдельных видов национальной культуры по всему миру;

## *отрицательное:*

- вытеснение популярными международными культурными явлениями национальных культурных явлений или превращение их в интернациональные; утрата национальных культурных ценностей;
- вестернизации – распространение западных/западно-европейских норм, ценностей моделей поведения и т.д. в общемировом масштабе и др.

## Тренд 2. Сохранение собственного национального культурно- генетического кода, фундаментальная основа которого - патриотизм

- **Основная задача** – развитие национальной системы воспитания и обучения путём консолидации усилий организаций образования, семьи и других институтов, для формирования конкурентоспособной, прагматичной, сильной, ответственной, творческой Личности Единой нации, фундаментом успеха будущего которой является культ знаний.

### **Тренд 3. Обучение школьников синергетическим знаниям и формирование у обучаемых синергетического взгляда на окружающий мир. Междисциплинарность как норма.**

- ***Синергетика*** – теория сложных систем, междисциплинарное направление науки, изучающее общие закономерности явлений и процессов в сложных неравновесных системах (физических, химических, биологических, экологических, социальных и других) на основе присущих им принципов самоорганизации.

# Изменение понимания содержания школьного образования

от понимания содержания образования как  
***системы предметного знания*** основ наук -  
к пониманию его как ***целостной системы  
взаимосвязанных различных видов  
знаний*** (информационных, процедурных,  
оценочных, рефлексивных), характеризующих  
общественный и личностный опыт



# Тенденции изменения понимания содержания школьного образования

- *на уровне концепций содержания школьного образования* происходит **ограничение удельного веса предметных информационных знаний** основ наук и **увеличении других видов знания**, (отвечающих на вопрос «как?» «зачем?»);
- *на уровне всех учебных предметов* **наблюдается «выход за пределы»** предметных информационных знаний основ наук, **посредством расширения межпредметного, надпредметного контекстов**

# **Изменение понимания содержания школьного образования**

**Образовательная система «Школа-парк», теоретические основы которой были разработаны известным российским педагогом Милославом Александровичем Балабаном.**

**В студиях не «изучаются» какие бы то ни было образовательные программы; содержанием ее работы является повышение способности восприятия окружающего мира (в предметной области, соответствующей профилю студии) каждым учащимся.**

# ***Основное противоречие образования***

**•доминирование  
дисциплинарной (предметной)  
модели образования**

## **Тренд 4. *Метакомпетентностное образование***

- ***Метапредметные компетенции*** – комплексный ресурс, готовность и способность личности, которые обеспечивают возможность эффективной и разносторонней учебно-исследовательской и проектной деятельности.
- ***Метапредметные компетенции*** – ключевые (глобальные) компетенции учащихся

# Тренд 5. Полиязычное образование

Актуальность темы:

К 2025 году 95% казахстанцев должны владеть казахским языком.



«Казахстан должен восприниматься во всем мире как высокообразованная страна, население которой пользуется тремя языками.

Казахский язык – государственный язык, русский язык – как язык межнационального общения и английский язык – язык успешной интеграции в глобальную экономику» – сказал Президент.

## Дорожная карта развития трехязычного образования на 2015-2020 годы



## Тренд 6. Борьба за таланты.

### *Системный характер работы с одаренными:*

- расширение вертикальных связей, договорных отношений с работодателями с целью решения задач *профориентации, профессиональной подготовки, и трудоустройства интеллектуальной элиты;*
- участие в учебно-воспитательном процессе учителей-непедагогов.
- Сохранение интеллектуальной элиты в Казахстане.

## Тренд 7. Smart-общество и Smart-обучение

- Эпоха информационного общества вступает в стадию **Smart** (в переводе «умный», «интеллектуальный»). Она характеризуется, прежде всего, наличием коммуникационных технологий коллективной деятельности.
- **Smart-обучение** – слияние онлайн-ового распределения программного обеспечения и контента в форме мультимедиа; инструмент поставки учебного контента, применения новых методик обучения – смешанного (Blended Learning) и перевёрнутого (Flipped Classroom),

# Как изменится образование?

## Дистанционное обучение

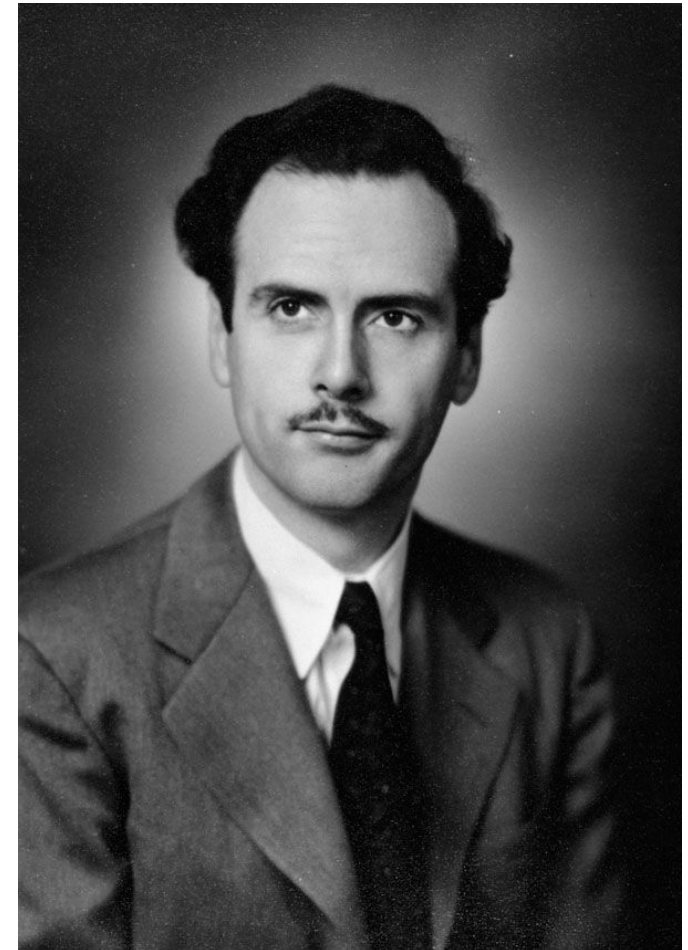
[Khan Academy](#) (акаде́мия Ха́на) — некоммерческая образовательная организация, созданная в 2008 году выпускником MIT и Гарварда Салманом Ханом, представляет собой крупнейшее в мире хранилище **видеоматериалов и заданий по математике, физике, биологии, астрономии** и другим, преимущественно естественным, наукам; в основном предназначены для учеников средней школы



# ***Чтобы быть по-настоящему грамотными, Вы должны быть грамотными в мире медиа***

**Маршал Маклюэн**

- **Герберт Маршалл Маклюэн**
- **1911 — 1980 — канадский философ, филолог, литературный критик, эколог средств коммуникации и теоретик воздействия артефактов как средств коммуникации.**
- **Книга «Понимание Медиа: внешние расширения человека»**



# Изменение форм организации школы

## *Виртуально-распределенное обучение*

В школе создаются "**мегаклассы**", которые представляют объединение обычных классов городских и сельских школ из разных уголков региона с помощью дистанционных форм.

### **Отличительная черта:**

помимо **классно-урочного блока организации учебного процесса** – **проектно-групповой блок**

(телекоммуникационные проекты, телеконференции),

**выездной блок** (обучение в выездных школах, очная форма обучения "погружениями" с педагогическими десантами),

**отборочный блок** (обучение в стационарном интернате одаренных детей по профилям лицея).



# Перевернутый класс!?

## Изменение типологии и методического рисунка урока



- Записываются и публикуются видео лекции;
- ученики просматривают эти лекции на своих компьютерах или мобильных устройствах;
- ученики слушают лекции дома, онлайн, а домашнюю работу выполняют в классе, вместе с учителем:
- в классе ученики активно работают над заданием, а не пассивно внимают учителю;
- бесценное классное время тратится на творчество, а не на восприятие новой информации.

## Тренд 8. Геймификация. Введение в обучение образовательных игр

- Модель игрового мира стратегии Civilisation III ([рус.](#) (рус. Цивилизация [Сиды Мейера](#) V) дает достаточно четкое представление о логике исторического процесса и объясняет, как и почему некоторые земные цивилизации исчезают с лица планеты, тогда как другие процветают.

# Обучение через локальное и глобальное соревнование

Американский проект [TopCoder](#) и российский [CodeForces](#) в области онлайн-соревнований по программированию:

- каждую неделю в течение нескольких часов участникам по всему миру предлагается решить ряд задач;
- написанные ими алгоритмы проверяются в режиме реального времени автоматизированными тестирующими системами и лучшие программисты зарабатывают баллы, борясь за верхние строчки рейтинга.

# От геймификации к тотальности игры

## ПРЕДПОСЫЛКИ

- MMORG – массовое явление, но не встроенное в образование
- культура игры стала массовой темой: поколения kidults и iPad-детей («игра – это норма»)

## Признание игры:

- массовое включение игр и симуляторов в курсы (проекты / экзамены)
- включение MMORG-достижений в резюме

**Триггер: успешное освоение технологий следующего уклада**

## «Игра все детство»:

игры длинного цикла с подстройкой под уровень развития  
**Тренажеры**

правильного поведения (БОС, AR)  
Виртурма: преодоление социальной дезадаптации преступников через виртуальные

**тренажеры**

Город как большой тренажер: от «городов для детей» к «играм для всех»

Жизнь и работа в виртуально-реальных мирах как норма

Игровой интерфейс как форма рабочего пространства

«Человек играющий» как общественная норма

**Геймификация жизни** (действия как игровые достижения – пока фитнес, далее везде)

201

3

201

6

202

2

203

0

MMORG – многопользовательская ролевая онлайн-игра

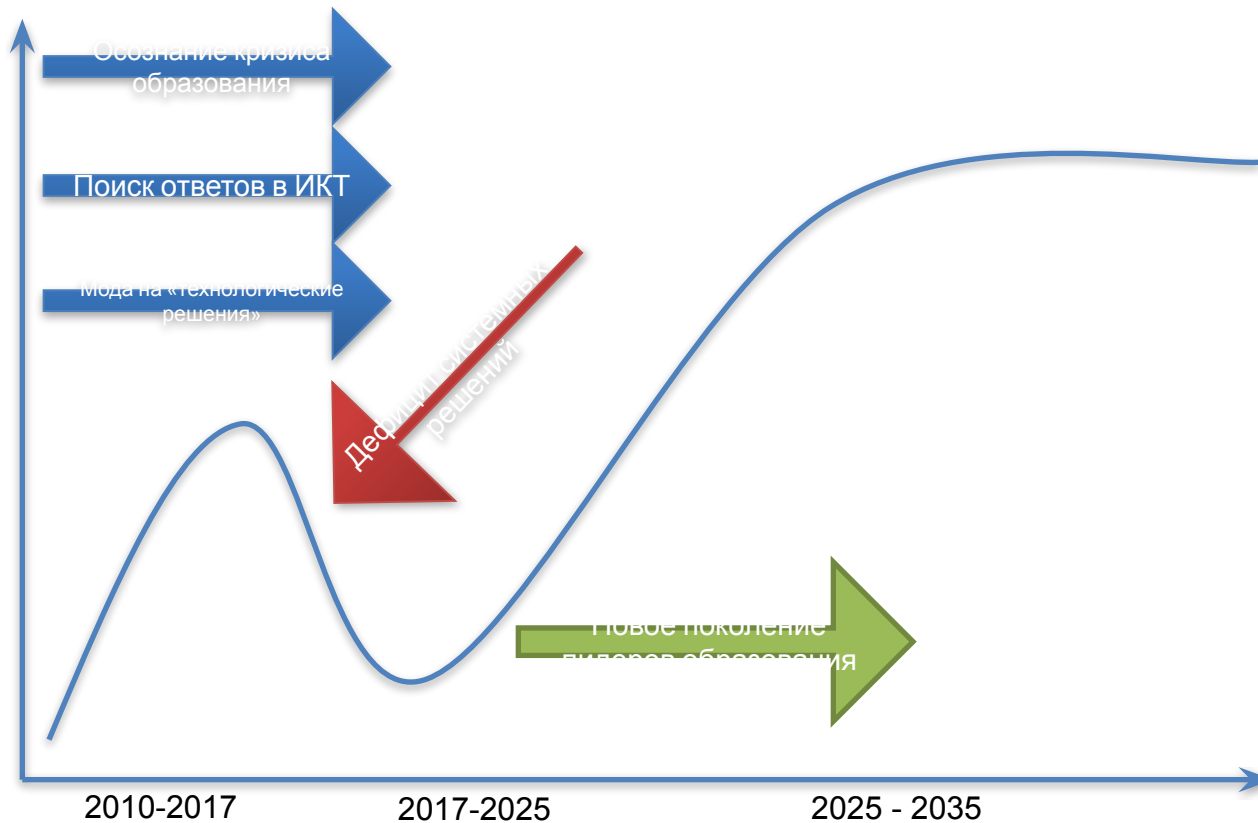
# Тренд 9. Ранний интеллектуальный труд

- учебные макеты, книги, пособия, произведения литературы, искусства,
- дизайн-проекты, социальные проекты;
- компьютерная программа, электронные разработки;
- изобретения, модели, промышленные образцы, решение технической задачи;
- инженерно-социальные проекты, направленными на улучшение социальной ситуации посредством разработки инженерных конструкций, машин, позволяющих более эффективно решать значимые социальные задачи
- селекционные достижения, сорта растений;
- ноу-хау и др.

# Тренд 9. Ранний интеллектуальный труд

- учебные макеты, книги, пособия, произведения литературы, искусства,
- дизайн-проекты, социальные проекты;
- компьютерная программа, электронные разработки;
- изобретения, модели, промышленные образцы, решение технической задачи;
- инженерно-социальные проекты, направленными на улучшение социальной ситуации посредством разработки инженерных конструкций, машин, позволяющих более эффективно решать значимые социальные задачи
- селекционные достижения, сорта растений;
- ноу-хау и др.

# Большие рынки нового образования: волна стартапов



Период: 2010-2017  
Продукт – «протезы» и «костыли» для существующей системы.  
Инфраструктура – современное ИКТ.  
Локальный финансовый пузырь.

Период: 2017-2025  
Схлопывание рынка типовых замещающих решений. Прорыв решений, создающие новые стандарты. Войны стандартов и форматов. Инфраструктура нового образования – следующее поколение ИКТ.

Период: 2025 - 2035  
Новое образование становится базовой инфраструктурой в развитых странах

- Эффект «двойного горба» характерен для множества инновационных секторов. Бизнесы, остающиеся после «схлопывания» пузыря, задают стандарт отрасли
- Риск перегрева и обвала рынка компенсируется возможностью появления прорывных инноваций, носящих системообразующий характер. При этом заранее сложно сказать, какие из стартапов смогут претендовать на «системообразование»

# **Тренд 10. Поиски модели качества образования**

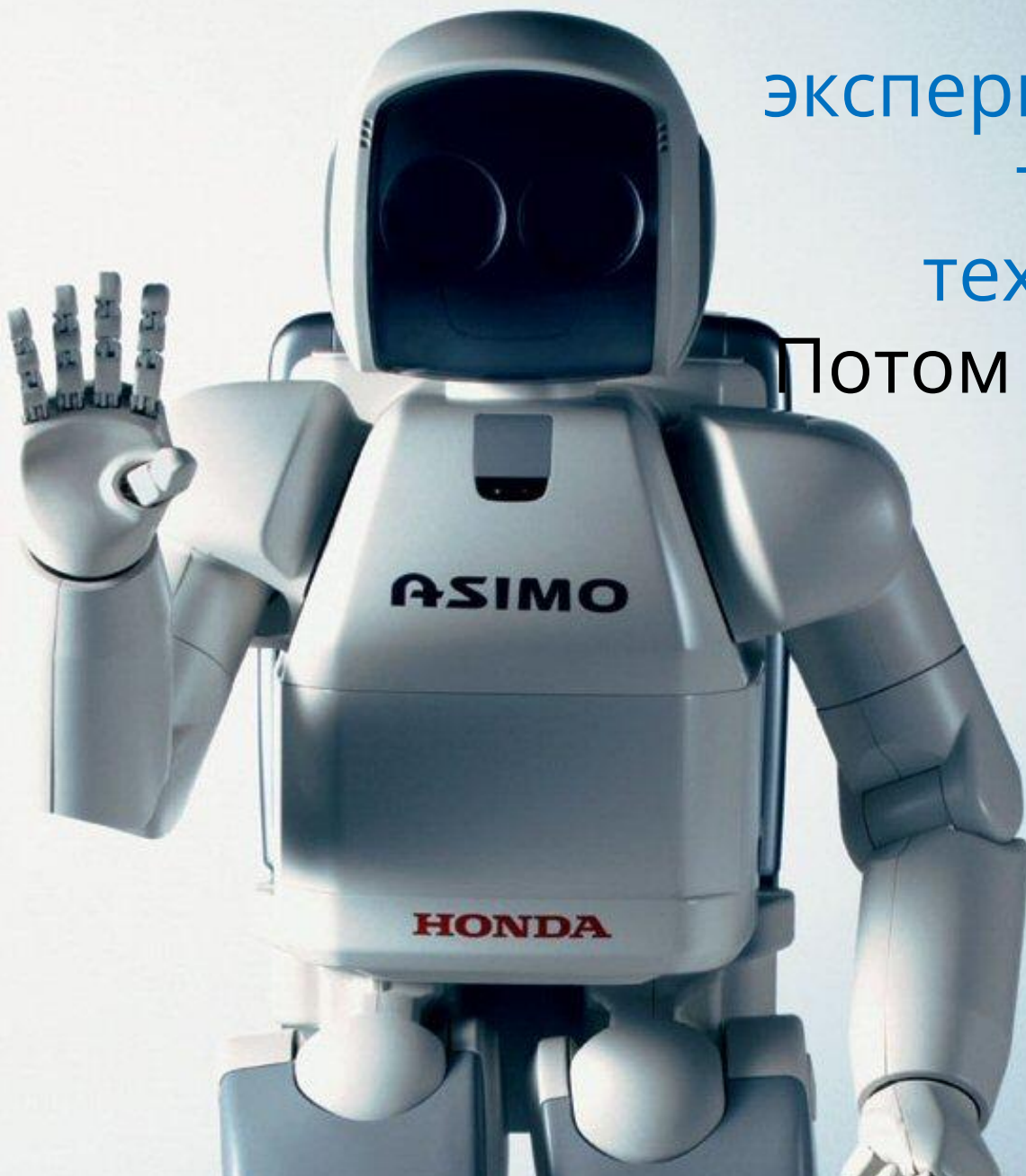
- **смещение фокуса внимания с итоговых оценок на промежуточные результаты для выстраивания стратегии обучения;**
- **смена оценки на признание достижений (паспорт компетенций и прецедентов;**
- **система peer-evaluation (экспертная оценка) + геймификации процесса обучения (коллективная оценка, «плей-листы» на неделю/месяц/год, бейджи и достижения вместо оценок);**
- **Онлайн-рейтинг учителей исходя из успеваемости учеников и отзывов родителей. Надбавки за успехи учеников. Оплата труда учителя = базовая зарплата + надбавки с учетом рейтинга**

# «Силловые поля» для новой сферы образования



# Образ педагога будущего

- Навигатор знаний.
- Проектировщик изменений.
- Антрополог профессий.
- Диагност-корректировщик.
- Прогностик-девелопер.
- Полилог.
- 
- *Антрополог – человек, занимающийся антропологией, комплексом дисциплин, занимающихся изучением человека и человеческого общества.*
- *Девелопер (от [англ.](#) develop — развивать, разрабатывать, создавать, совершенствовать).*



Не бойтесь  
экспериментирова  
ть с новыми  
технологиями.  
Потом может быть  
поздно.

Начните думать иначе...

Думать по-  
НОВОМУ.

- **Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская организация «Российское движение школьников»**
- **МАУ ДО ДДТ «Искорка»**
- **МАУ СОШ №  
7**

- МДОУ д/с №36

- МАУ ДО ДДТ  
«Искорка»

- МАУ СОШ №  
7