

Использование веб-технологий в образовательной среде для профессионального самоопределения



Выполнен Назаровой В.В.

Процесс определения профессии



Какая профессия актуальна?



Критерии выбора будущей профессии? Что я умею? Что необходимо уметь?

Какие ресурсы мне помогут?



Преимущества ЭОР

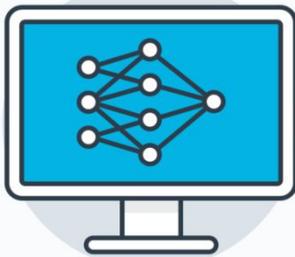
1. Интерактивность

2. Возможность
сетевого
распространения

3. Удобство
поиска
информации

4. Возможность
эффективного
воздействия на
органы чувств

5. Компактность
хранения
данных



6. Открытость
для внесения
новых данных



По целевому признаку: общая и профессиональная подготовка



По возрастной категории: школьники, абитуриенты, студенты, преподаватели, работники предприятий



По типу коммуникации: самообучение, индивидуальное обучение, групповое



По степени интерактивности: частичная интерактивность, полная интерактивность

Вебинар

Телеконференция

Веб-квест

Онлайн-
платформа

MOOK

Облачные
технологии

Онлайн-тестовая
система

Онлайн среда
программирования

Виртуальная
лаборатория

Веб-приложение

Электронный
учебник

Электронная
библиотека

Вебинар



ЭТО разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет. Торговый знак термина «webinar» был зарегистрирован в 1998 году Эриком Р. Корбом, но он был оспорен в суде и сейчас принадлежит компании InterCall

Критерии сравнения

Количество
участников

Цена в месяц

Возможность
записи
вебинара

Количество
спикеров

Демонстрация
медиаконтента

Демонстрация
экрана и
инструменты
рисования

Создание
опросов и
тестов

Регистрация

Чат

Веб-квест

ЭТО проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Маршрутный лист веб-квеста “Дорога к храму”

Путешествие по музеям России



Структура веб-квеста

1. Вступление: что это такое и зачем надо?

2. Задание:

3. Список ресурсов

4. Роли (оратор, психолог, дизайнер, рецензент, специалист)

5. Описание работы

6. Описание критериев оценки

7. Руководство к действиям

8. Заключение

Виды заданий

Аналитическая
задача

Творческое
задание

Планирование
и
проектирование

Головоломка

Детектив

Компиляция

Научное
исследование

Журналистское
расследование

Достижение
консенсуса

Веб-квест

«Безопасный интернет»

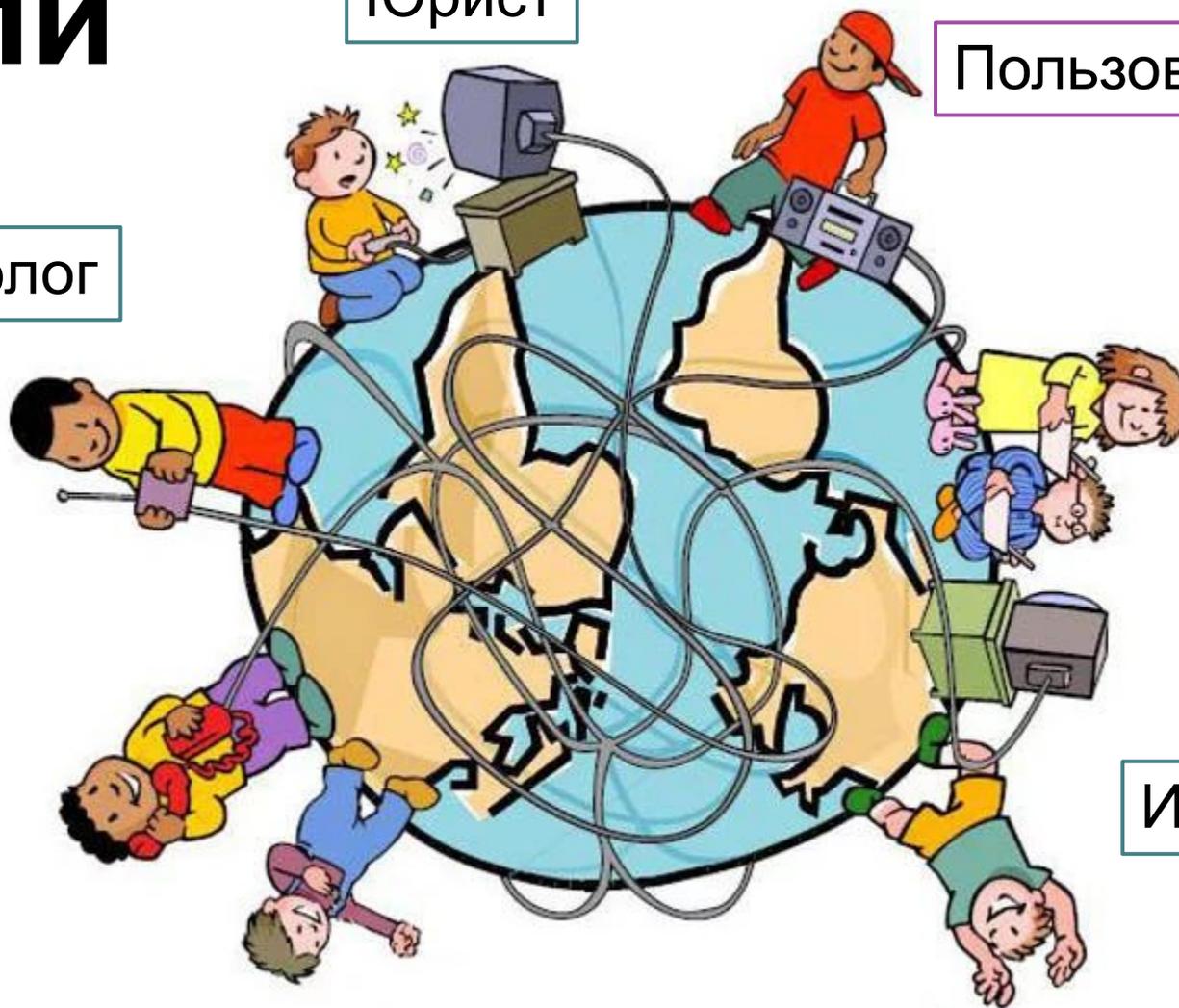


Роли

Юрист

Пользователь сети

Психолог



Историк

Программист

Онлайн-платформа

профессиональная



интерактивная



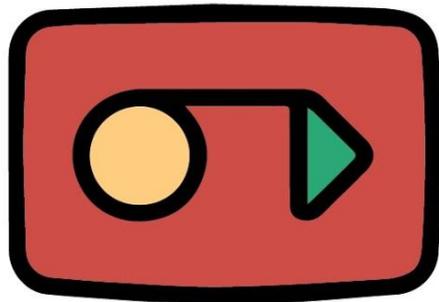
KHANACADEMY



специализированная



масштабная



Лекториум

Лекториум — просветительский проект, первое в России профильное издательство MOOK и самый большой открытый видеоархив лекций на русском языке.



«Открытое образование» - современная образовательная платформа, предлагающая онлайн-курсы по базовым дисциплинам, изучаемым в российских университетах. Платформа создана Ассоциацией "Национальная платформа открытого образования", учрежденной ведущими университетами - МГУ, СПбПУ, СПбГУ, НИТУ «МИСиС», НИУ «ВШЭ», МФТИ, УрФУ и ИТМО. Сейчас доступно 256 курсов по разным направлениям подготовки



НЕТОЛОГИЯ

«Нетология» — это университет по подготовке и дополнительному обучению специалистов в области интернет-маркетинга, управления проектами, дизайна, проектирования интерфейсов и веб-разработки. В рамках нашей онлайн-платформы студенты получают ценные практические знания от лучших экспертов Рунета, выполняют практические задания на отработку полученных навыков, общаются с экспертами и единомышленниками.

Критерии сравнения

Возможность построения индивидуального курса обучения

Система контроля и проверки

Стоимость

Наличие мобильного приложения

Смешанное обучение

Локализация и переводы курсов

Интеллектуальная собственность

Социальная составляющая курсов

Сертификация

Мотивация

Доступ

Преимущества I-gen

Данная платформа использовалась в проекте ННГУ им. Н.И. Лобачевского «Школа социального предпринимателя»

1. Высокий уровень автоматизации

2. Возможность интегрирования разных баз данных

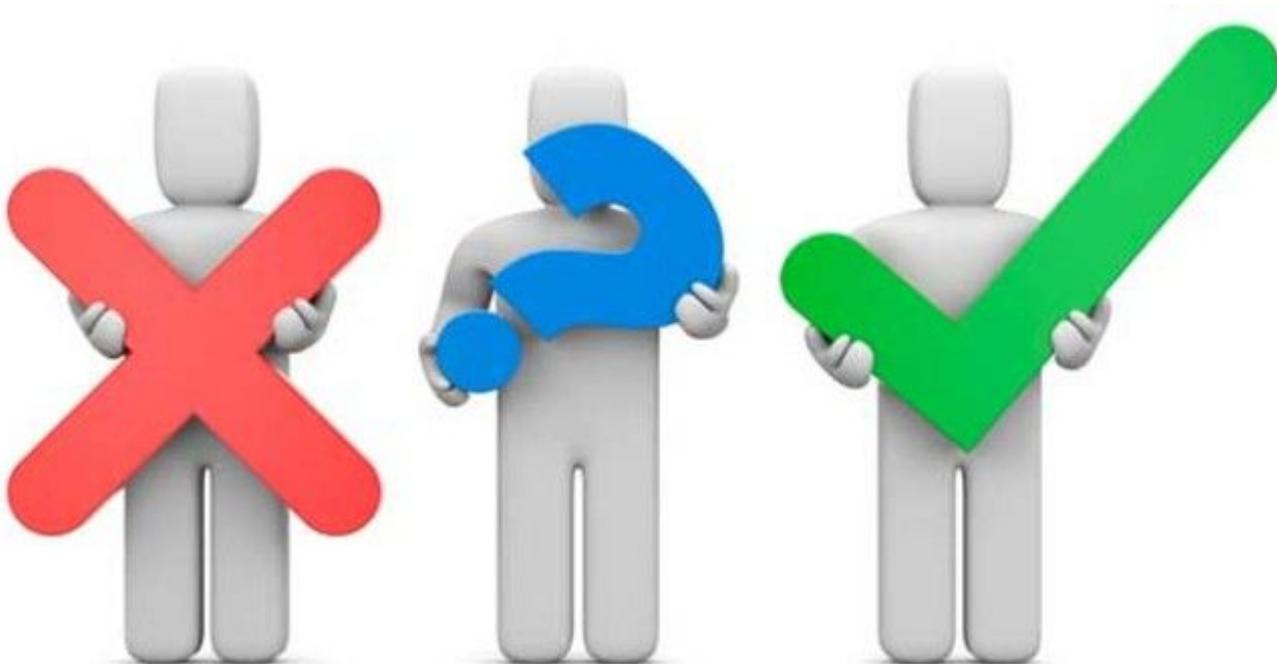
3. Простое использование

4. Сбалансированная стоимость

5. Качественная образовательная среда

6. Синхронизация с потребностями внешней среды

Подведем итоги



Ориентация на
прикладные знания
и навыки

Появление новых
технологий, что
обеспечивает
развитие и
перспективы

Сокращение
времени подачи
информации

Использование
инструментов
геймофикации

Специализация
проектов

Формирование
образовательных
брендов

Широкий охват
аудитории

Низкая стоимость

Непрерывность
обучения

**Тот, кто владеет
информацией, владеет
миром.**



**Спасибо
за внимание!**