



ТРЕНДЫ современного образования

Региональная научно-практическая конференция
**«Современная школа как развивающее пространство для
личностного роста участников образовательных отношений»**
13-14 декабря 2019 года

Республика Карелия
пгт. Пряжа Пряжинского национального муниципального района РК

Делор Жорж . Образование: сокровитное сокровище: доклад ЮНЕСКО. – Париж, 1998.

Delors J. Learning: The Treasure Within, Report to UNESCO of the International Commission Pocket Edition. Paris: UNESCO. – 1998. – 266 p.

Человеку предстоит научиться:

- **познавать, т.е. овладеть инструментарием, необходимым для понимания происходящего в мире;**
- **действовать таким образом, чтобы производить нужные изменения в среде своего обитания;**
- **жить в обществе, участвуя во всех видах человеческой деятельности, сотрудничая с другими;**



Четыре типа обучения:

- **«научить познавать»;**
- **«научить делать»;**
- **«научить жить вместе, научить жить с иными»;**
- **«учиться жить».**

The World in 2019

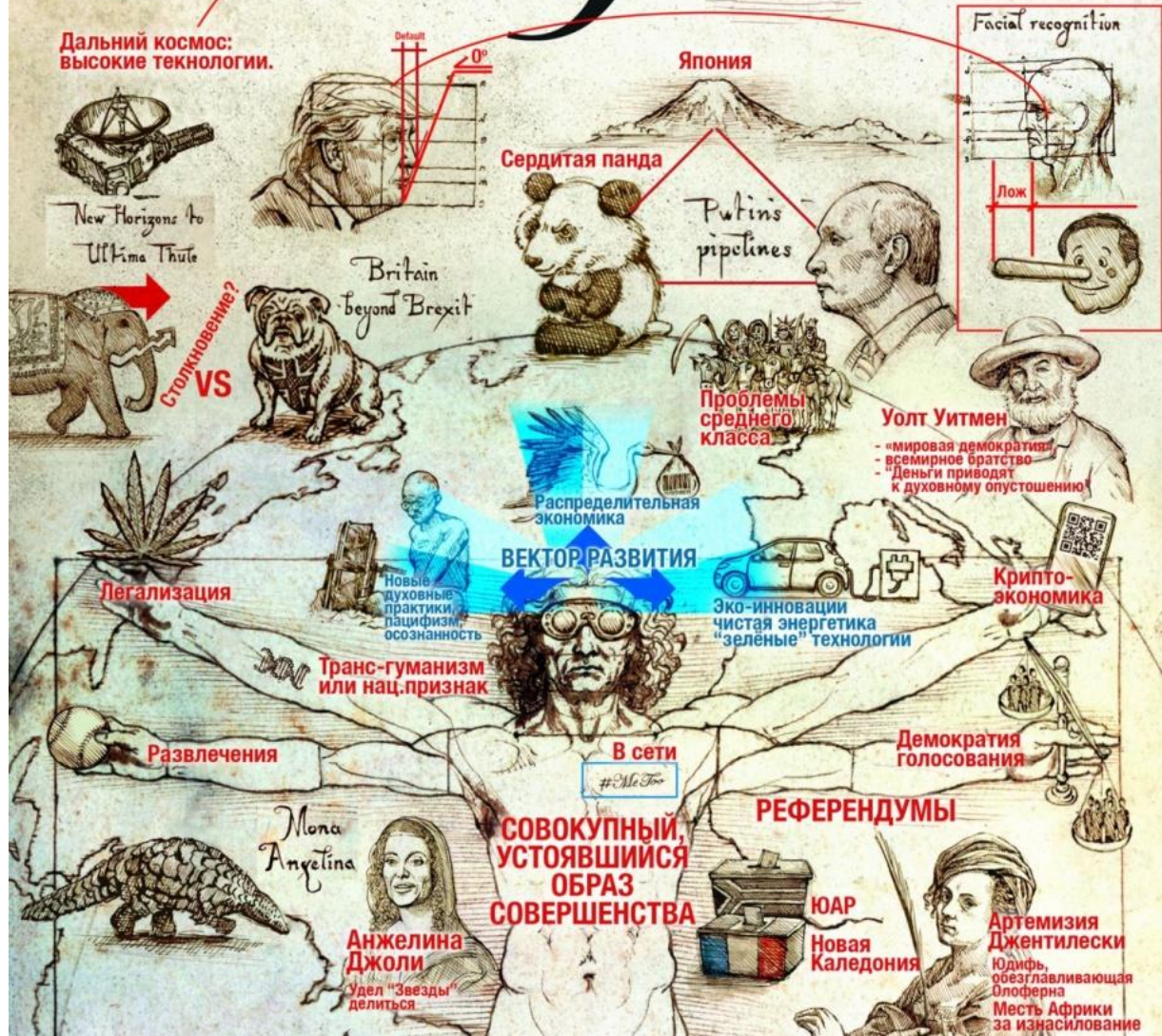
The Economist

ТЫ ГОТОВ ПЛАТИТЬ ЗА КОСМОС?

Поиск смысла освоения космоса индустриальным способом.

Ближний космос: примитивные технологии

Дальний космос: высокие технологии.



Тренд (trend)

Бренд (brand)

Давайте проверим себя:

**Мы в тренде? Мы в курсе молодёжных брендов
последнего десятилетия?**



Самооценка:

3 балла – знаю
и обсуждал с
учениками;

2 балла - читал
и/или даже
участвовал;

1 балл – что-то
слышал;

0 баллов – первый
раз слышу

Роботы Boston Dynamics – – жёлтые собаководные роботы, с 2000-х гг.



Конец света 2012 года – игры, фильмы, 2007-2012 гг.



**Клауд-рэп (Облачный рэп) – — поджанр
ХИП-ХОП МУЗЫКИ С НИЗКОЧАСТОТНЫМ
звучанием, 2010-2011гг.**



Дроны и снимки с дронов – беспилотники, мультикоптеры, с 2010г.



Планкинг – флешмоб-занятие, 2011г.



Angry birds (сердитые птицы) – серия игр, фильм про птичек и свиней, 2011-2012гг.



Селфи и селфи-палка – жанр фотографии, 2012г.



Harlem shake – интернет-мем и одновременно флешмоб, 2013г.



Сегвеи и гироскутеры – двухколёсный транспорт на электричестве, 2013г.



Андеркат (причёска с хвостиком), 2013-2018гг.



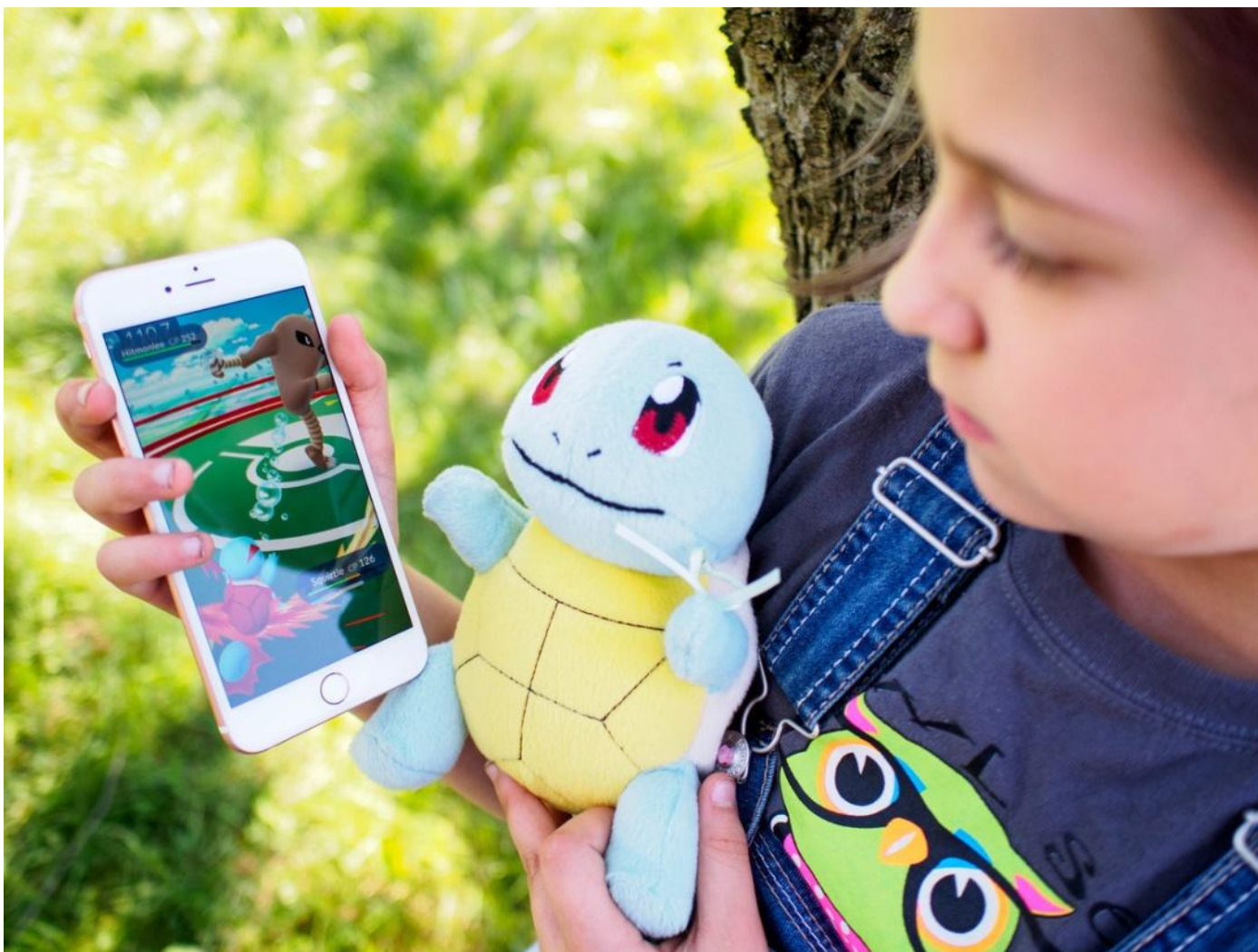
Ice Bucket Challenge и другие челленджи, 2014г.



Сине-чёрное? Бело-золотое? (платье) – оптические иллюзии, 2015г.



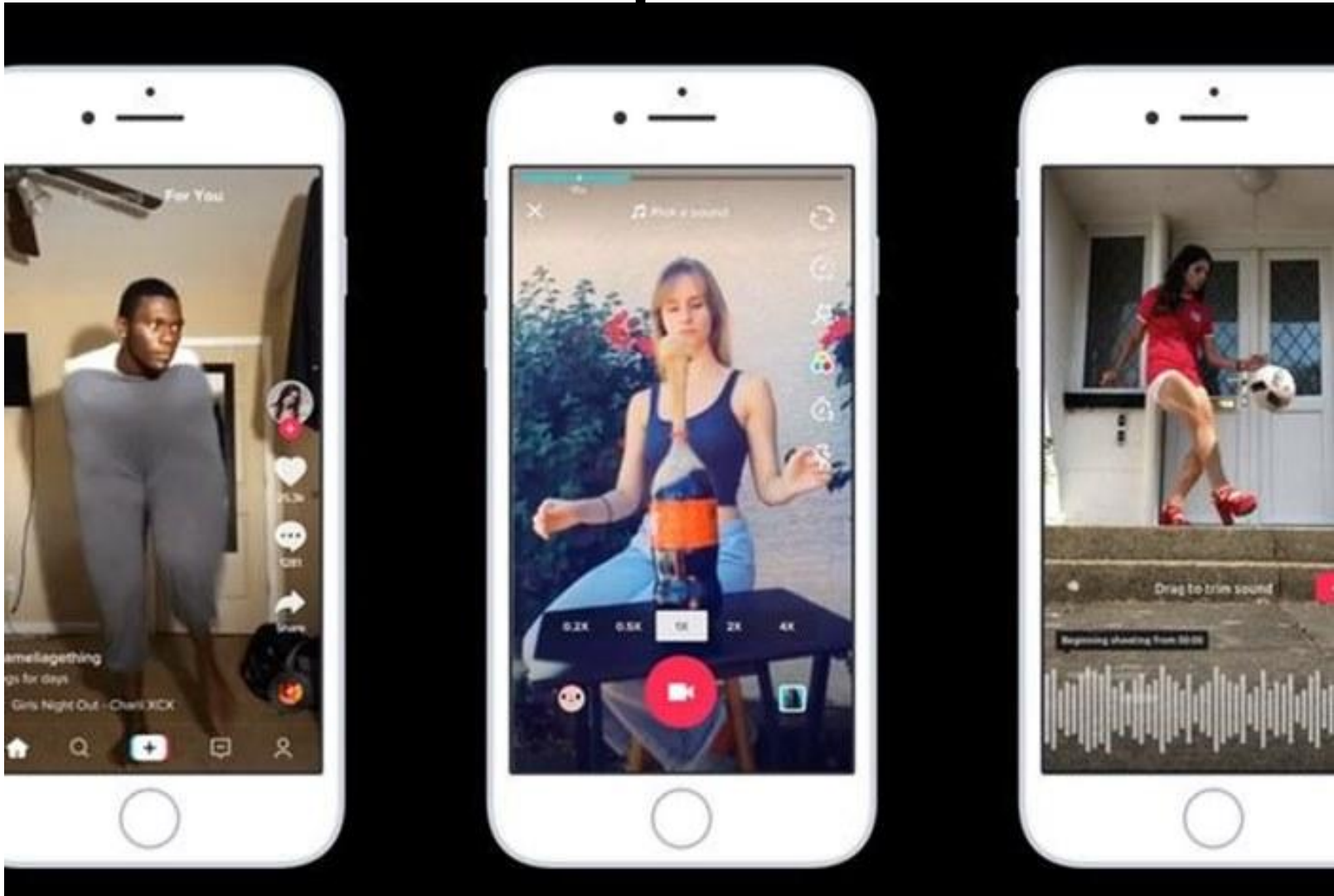
Рокетон Го («покемономания») – игра, 2016г.



Спиннер – игрушка, 2017г.



TikTok – короткие видео со специфическим содержанием в Инстаграм, 2017



Фитнес-трекеры – часы с мобильным устройствам, 2017г.

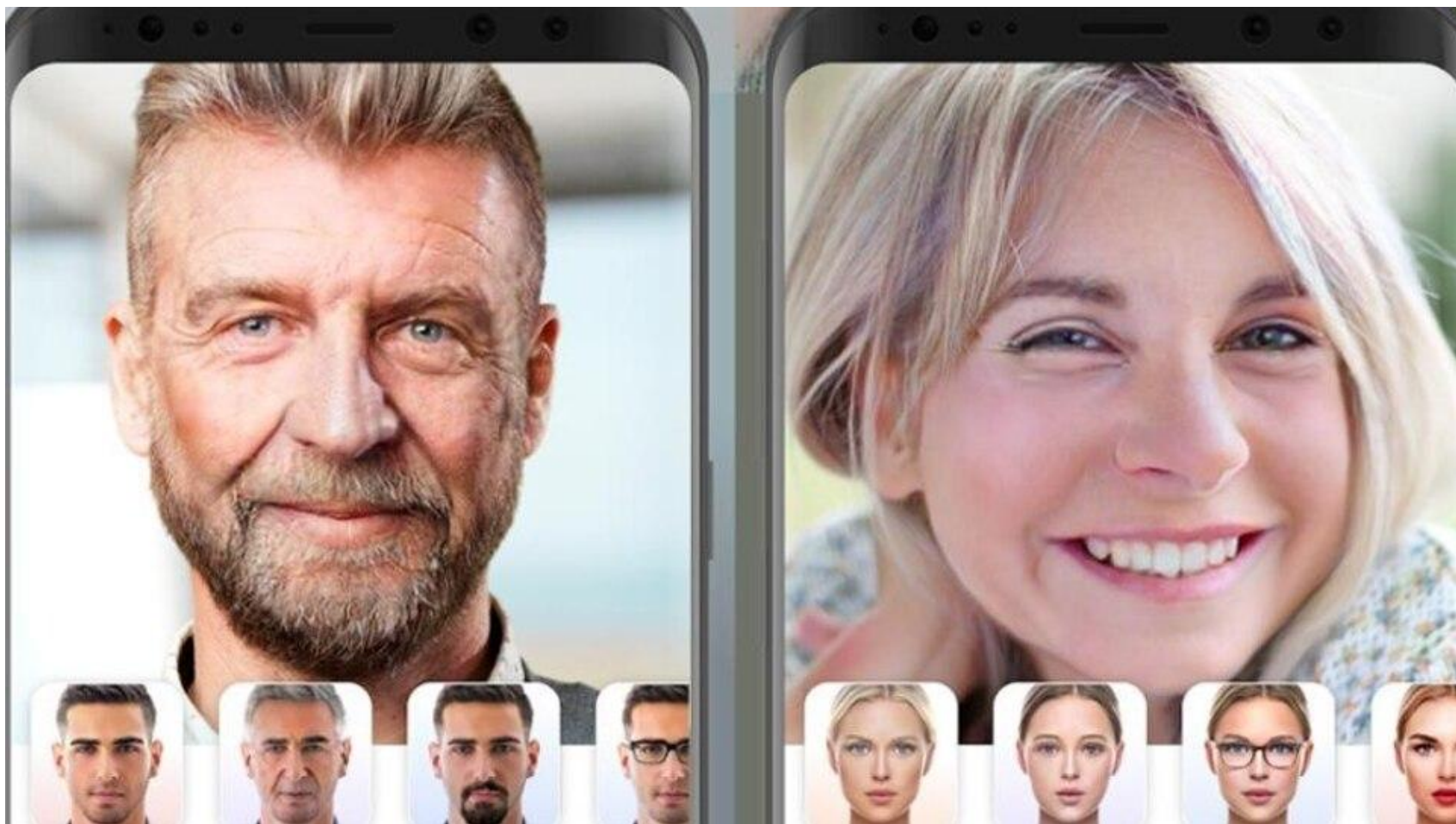


Танцы – танцевальные движения на флешмобах:

Gangnam Style, 2012г. **Тверк**, 2013г. **Дэб**, 2015г.



FaceApp и другие нейросети – фотоизменение самих себя, 2017г.



Ждун – игрушка-бренд, 2017г.



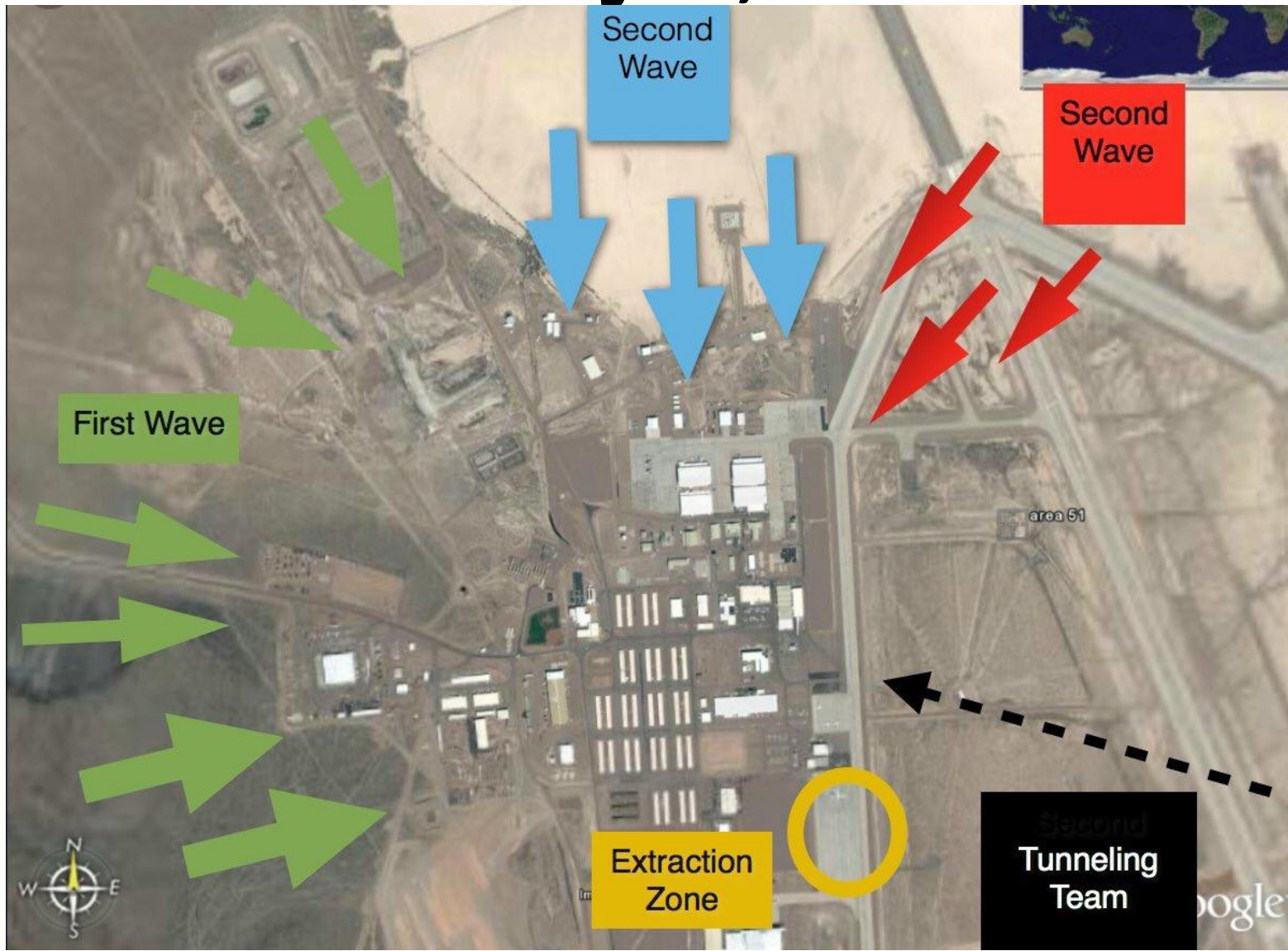
Биткойн – криптографическая валюта, 2018г.



АСМР – автономная сенсорная меридиональная реакция. АСМР-контент на YouTube, 2018г.



Штурм зоны 51 – игра в Фейсбуке, 2019г.



Игра престолов – сериал, игры, игрушки, 2019г.



Давайте проверим себя:

Мы в тренде? Мы в курсе молодёжных брендов последнего десятилетия?



Самооценка:

72 – 63 балла – Вы в тренде!;

62 - 50 балла – Вас

интересуют

дела молодых.

Наверное, и им с Вами есть
о чём поговорить.

49 – 36 баллов – Интересы
молодёжи – не Ваша стезя...

Интересны ли молодым Вы?;

35 и менее – молодёжь
и Вы живёте в разных мирах.



Что дальше?



10 трендов от NMC Horizon (перевод Центра образовательных разработок бизнес-школы СКОЛКОВО)

1. Культурная **трансформация педагогов** через внедрение прогрессивных методов обучения.
2. Обучение реальным **практическим навыкам**.
3. **Сотрудничество** науки и образования, в т.ч. учреждениями.
4. Распространение технологий и материалов для **онлайн-обучения**.
5. Оценка навыков на **индивидуальном** уровне.
6. Владение **стратегиями поведения** в цифровом мире.
7. **Онлайн-обучение, мобильное и смешанное обучение**.
8. Образовательные **экосистемы**.
9. Высшее образование — среда для разработки **интуитивных компьютеров**.
10. **Непрерывное обучение**.

6 трендов от ISTE. Новости с выставки 2019г.

1. Искусственный интеллект идёт в образование. **Особо:** как научить учителей учить детей учить машины.
2. «Цифровая грамотность». **Особо:** цифровое гражданство.
3. Критическое мышление и умение решать проблемы. **Особо:** девочки и женщины в IT-сфере.
4. «Залипать» в экраны с пользой. **Особо:** тематические проекты, где смешиваются история, исследования, искусство и программирование.
5. Цифровое обучение. **Особо:** Визуализация схемы решения учебной задачи через ошибки в электронных учебниках и офлайн-среде.
6. Космос и STEM в образовании. **Особо:** наборы экспериментов для проведения в классе и дома.

URL: <https://mel.fm/shkola/7934861-iste>

**«Социальный институт образования
становится ведущим механизмом
развития российского общества в XXI
веке, условием устойчивого развития
России
и ее национальной безопасности».**

Субетто А.И. Государственная политика качества высшего образования: концепция, механизмы, перспективы. Ч. 4 // Академия Тринитаризма. М., Эл № 77-6567, публ. 11628, 10.11.2004. URL: <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0012/001a/00120196.htm>.

Тренды российского образования

Россия на перекрёстке социокультурной модернизации.

Модели:

1) глобально ориентированная ?;

2) национально ориентированная ?.

1. Сохранение российского национального культурно-генетического кода, фундаментальная основа которого – патриотизм.
2. Персонализация образования.
3. Формирование синергетического взгляда на окружающий мир (с дошкольного возраста).
4. Метакомпетентностное образование.
5. Борьба за таланты.
6. Smart-общество и Smart-обучение (Smart – умный, интеллектуальный).
7. Геймификация. Введение в обучение образовательных игр.
8. Ранний интеллектуальный труд.
9. Поиски модели оценки качества образования.
10. Формирование педагога будущего.

Непрерывное образование. Lifelong learning = обучение в течение всей жизни



Мобильное обучение



Мобильное обучение (м-обучение) mobile learning (m-learning) – обучение в нескольких контекстах: как социальное взаимодействие (дистанционное обучение) и как самостоятельное обучение с использованием персональных электронных устройств.

Пикассо :

«Проблема компьютеров в том, что они обеспечивают

Диджитализация – перевод всех видов информации (текстовой, аудиовизуальной) в цифровую форму.



Микрообучение (англ. microlearning) =

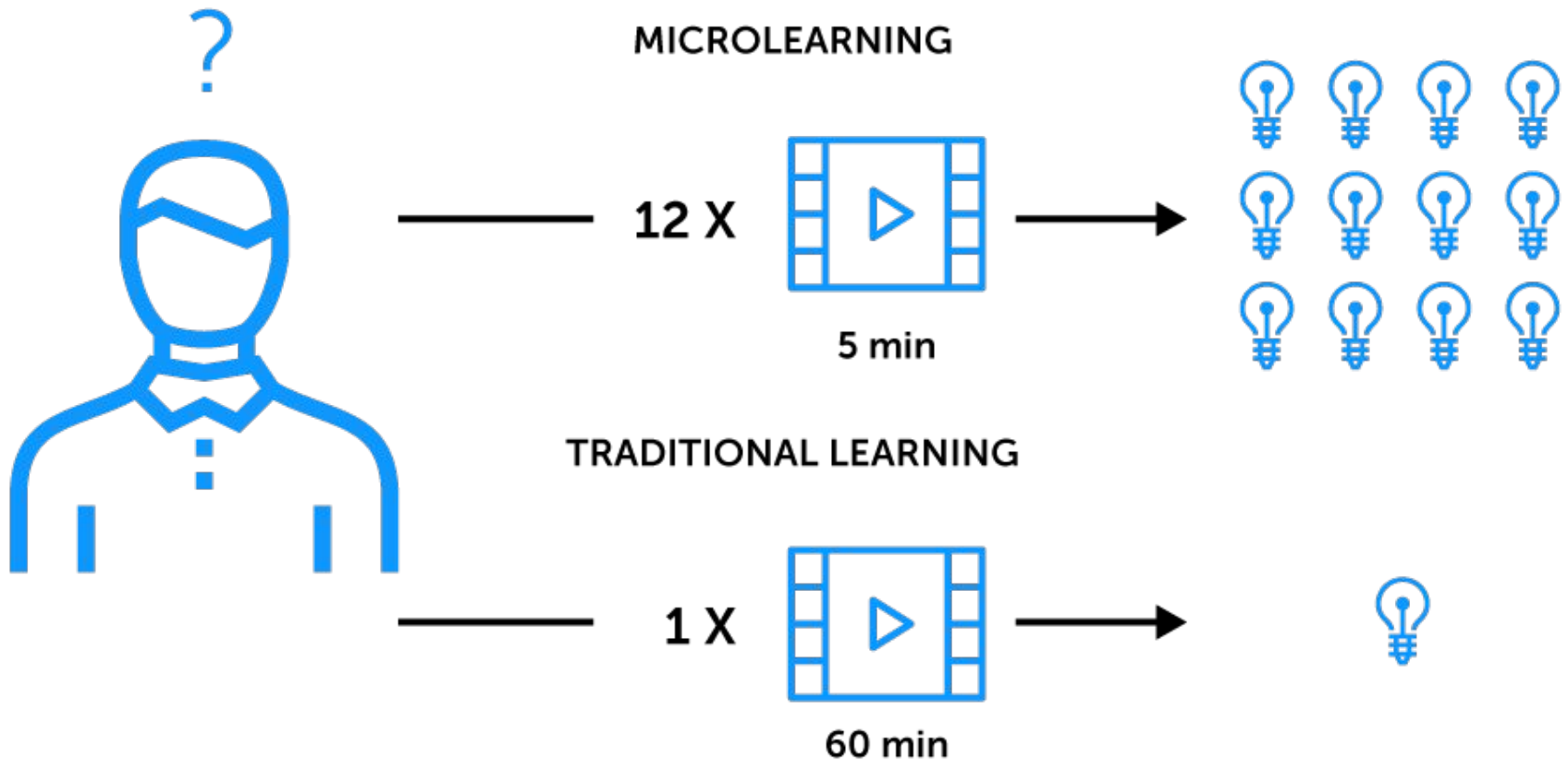
Порционное обучение

- представляет собой обучение небольшому объёму материала за короткий промежуток времени.
- микрохарактер обучения может быть обусловлен небольшим объёмом материала (микроконтентом) (Mosel 2005);
- микрообучение может возникать в ситуациях, когда усвоение материала ограничено во времени (Masie 2006):
- микрообучением может считаться последовательность учебных процедур, в отдельности протекающих достаточно быстро;
- в широком смысле микрообучение — формат неформального обучения, когда учащийся приобретает знание небольшими приращениями.

Микрообучение — это новый формат образования, предлагающий разбить процесс получения знаний на очень короткие интервальные занятия.

Они могут длиться от одной до пяти минут, в течение которых ученик получает новую информацию, отвечает на контрольные вопросы или повторяет пройденный материал.

Традиционное обучение и микрообучение



STEM или STEAM - образование (Science, Technique, Engineering, Art and Math)



#205599726

STEAM подход:

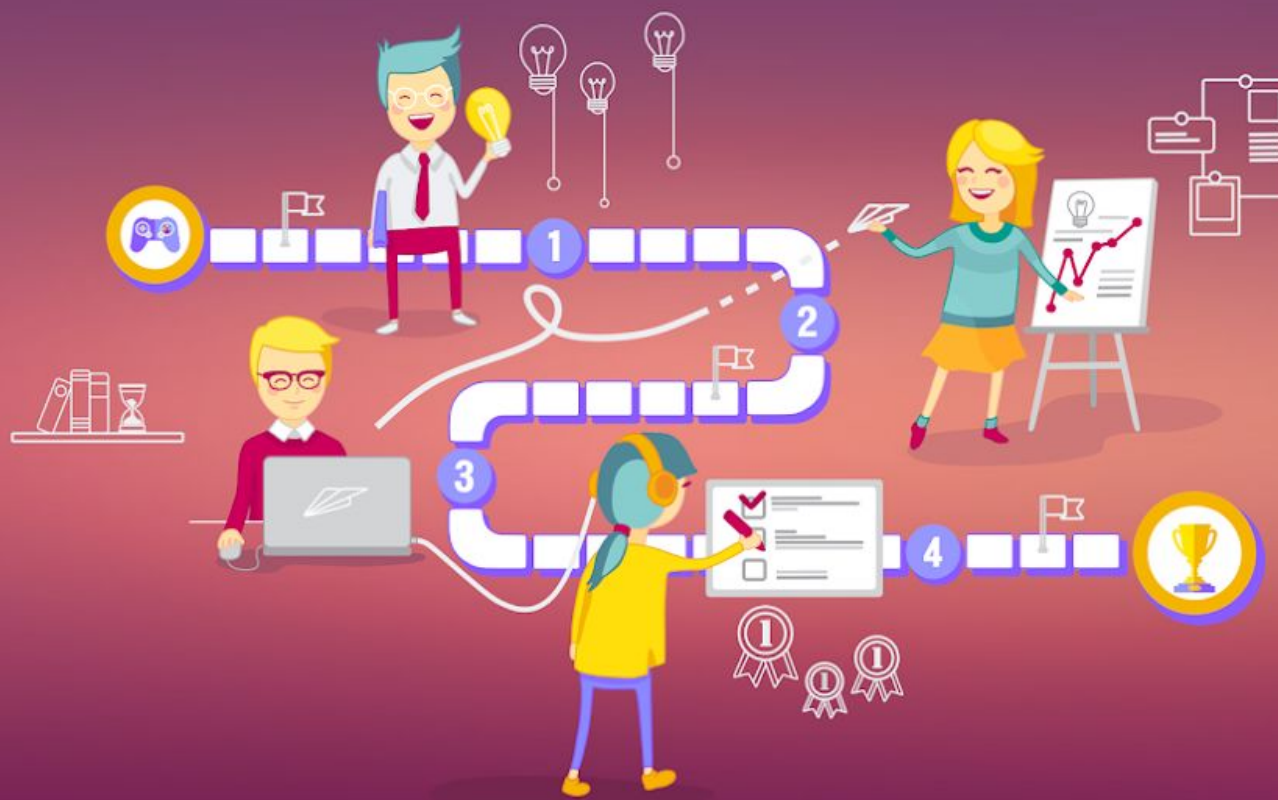
- образование, которое не преподает отдельные предметы, а позволяет усваивать их в связке друг с другом в рамках выполнения комплексных учебных проектов учит комбинировать приобретенные знания с реальными навыками;
- в образовательной среде STEAM учащиеся получают знания и сразу же учатся их использовать;
- обучение в STEM/STEAM классе — это всегда попытка решить какую-то реальную проблему. Ученики работают в командах, исследуют, ставят эксперименты, придумывают конструкции, продвигают свои продукты в соцсетях, создают сайты и мультфильмы...

STEAM подход – это не только метод обучения, но и способ мышления.

Персонализация. Индивидуальные траектории развития



Геймификация образования = Игрофикация



Образ педагога будущего

- Навигатор знаний.
- Проектировщик изменений.
- Антрополог профессий.
- Диагност-корректировщик.
- Прогностик-девелопер.
- Полилог.
- Коуч.
- Ментор стартапов.
- Игромастер.
- Координатор образовательной онлайн платформы.
- Разработчик образовательных траекторий.

Антрополог – человек, занимающийся антропологией, комплексом дисциплин, занимающихся изучением человека и человеческого общества.

Девелопер (от англ. develop—развивать, разрабатывать, создавать, совершенствовать).

Ментор – наставник молодых.

Коуч – наставник, который подводит ученика к тому, чтобы он САМ сделал верный вывод и САМ нашел правильный метод решения задачи.

Что ждут учителя? Результаты опроса учителей «Имидж учителя 00»

- Статус учителя.
- Подушевое финансирование.
- «Образовательные услуги».
- Оборудование.
- Документация, бумаги.
- Бюрократизация и формализм.
- Зарплата = нагрузка.

Паси Сальберг
**Финские
уроки**

История успеха
реформ школьного
образования
в Финляндии

Pasi Sahlberg

**Finnish
Lessons**

What can
the world learn
from educational
change in Finland?

XXI

**успешности
реформирования
образования Финляндии:**

- **неспешность** – 30 лет преобразований на основе сохранения лучших традиций финской школы и отбора лучшего из мировой педагогической науки и практики ;
- **равноправие** – система, которая «позволяет учащимся добиваться сравнимых успехов в разных школах по всей стране»;
- **доверие** – «финский путь есть путь доверия, профессионализма и общей ответственности».

Советую почитать:

- Сальберг Паси. Финские уроки. История успеха реформ школьного образования в Финляндии. – Москва: Классика XXI, Арт транзит, 2015.
- Уокер Тимоти. Финская система обучения: Как устроены лучшие школы в мире / Уокер Тимоти. – Москва: Альпина Паблишер, 2018.
- Харари Юваль Ной. 21 урок для 21 века. —Издательство: «Синдбад», 2018.
- Цирульников А.М. В учениках у реальности. Книга-комментарий к серии книг «Неопознанная педагогика» / ред. А. Русаков. – СПб: Образовательные проекты, 2018.

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ

**З.Б. Ефлова, к.п.н., зав. лабораторией
теории
и практики развития сельской школы
ДальГУ**