

Современные инновации в образовании и их примеры

<https://www.nastroy.net/post/sovremennyye-innovatsii-v-obrazovanii-vidyi-i-primeryi>

Тренды в образовании. Образование будущего-2035

Тренд 1. Образование – через всю жизнь. Основной объединяющий чертой образования по всему миру становится тренд непрерывного обучения или lifelong learning. Каждый день в мире происходят сотни изменений. Чтобы выжить и процветать, организации и отдельные лица должны уметь приспосабливать и совершенствовать свои знания и навыки для удовлетворения меняющихся потребностей. Это означает, что самое важное, чему стоит научиться человеку, — это учиться. Благодаря скорости происходящих изменений, за 15 лет на рынке появились десятки тысяч компаний, которые работают в сегменте онлайн-образования. Они делают непрерывное обучение доступным, возможным, разнообразным.

<https://trends.rbc.ru/trends/education/5db052339a79474bb99691c5>

<https://youtu.be/BE-l2jWz6A8>

Тренд 2. Персонализация образования. Индивидуальные траектории развития личности; • индивидуальный учебный план; • набора курсов дополнительных к обязательному; • обучение каждого обучающегося 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.

<https://youtu.be/8wffNblargM>

Тренд 3. Метакомпетентное 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 обучающихся

<https://youtu.be/mlbGx8flaYc>

<https://1timer.ru/aya-psihologiya/metakompetencii/>

Тренд 4. 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 территории. *Проект 2019 года «12 решений для нового образования»

<https://www.hse.ru/twelve/part6>

<https://youtu.be/dUdK1Ou5tyE>

Тренд 5. Цифровизация. 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-распределения программного обеспечения и контента в форме мультимедиа; инструмент поставки учебного контента, применения новых методик обучения – смешанного (Blended Learning) и перевёрнутого (Flipped Classroom)

<https://youtu.be/qXwa0uJrFbw>

[https://interactiv.su/2019/02/08/smart-%D0%B2-](https://interactiv.su/2019/02/08/smart-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8-%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-%D0%B8-%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D1%8B/)

[%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8-](https://interactiv.su/2019/02/08/smart-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8-%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-%D0%B8-%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D1%8B/)

[%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-%D0%B8-](https://interactiv.su/2019/02/08/smart-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8-%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-%D0%B8-%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D1%8B/)

[%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D1%8B/](https://interactiv.su/2019/02/08/smart-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8-%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-%D0%B8-%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D1%8B/)

Тренд 6. Геймификация. Введение в обучение образовательных игр Признание игры: - массовое включение игр и симуляторов в курсы (проекты / экзамены) Жизнь и работа в виртуально-реальных мирах как норма

Игровой интерфейс как форма рабочего пространства «Человек играющий» как общественная норма. Культура игры стала массовой темой: поколения kidults и iPad-детей («игра – это норма»)

<https://ino.mgpu.ru/notes/gejmifikatsiya-v-obrazovanii/>

Тренд 7. Ранний интеллектуальный труд. В проектной деятельности, коллаборациях, STEM- образовании дети создают 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.

<https://novator.team/post/1280>

<https://www.facebook.com/watch/?v=390222291388502>

Тренд 8. 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 педагогов исходя из успешности детей и отзывов родителей. Впервые в системе образования, люди, вовлеченные в образовательный процесс, начинают придавать все большее значение "измерению результатов, а не условий образования, и измерению ожиданий, а не стандартов или зафиксированных норм".

<https://fioco.ru/ru/osoko>

<https://pedsovet.org/beta/article/kacestvo-obrazovania-kak-ego-izmerat>

Тренд 9. 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.

<https://zen.yandex.ru/media/id/5e274bc843863f00acd7ed97/osnovy-nacionalnoi-strategii-rossii-5ef9d4041ee464260a1fc822>

Тренд 10. Эмоциональный интеллект и критическое мышление. Сумма навыков и способностей человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач. Относится к гибким навыкам. В образовании это используется в практиках тьюторства, коучинга и методиках управления эмоциями.

<https://youtu.be/ParxvOOsjk>

<https://incamp.ru/blog/emotsionalnyj-intellekt-trend-praktikuemyj-godami/>

