

Date: 13/08/2019

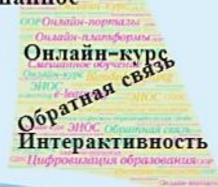
Edu Center: МЕГА-ТАЛАНТ

Speaker: Наталья Кузнецова



Ключевые слова

Обучение: Электронное/Дистанционное/Онлайн/Смешанное



Технологии

Медийность

Геймификация



A

Мегатренды -.01

- Продолженное обучение (постоянно, но по чуть-чуть)
- Омниканальность (всеканальность: и в классе, и дома, и везде, где есть Интернет)
- Модульность



8

Анант Агарвал
Основатель и генеральный директор онлайн-платформы edX,
профессор Массачусетского технологического института, США.

A

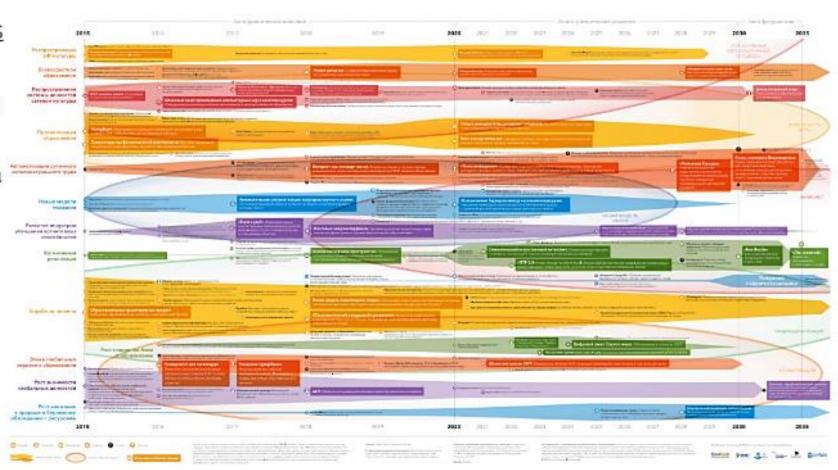
События. Угрозы. Тригеры _.01

Глобальное образование 2015-2035

Global Education Futures

международная
 платформа, объединяющая
 лидеров глобального
 образования, опубликовала
 доклад и карту о будущем
 образования и сложном
 обществе 21 века.





♠ Кривая хайпа (ажиотажа)–2019



"...человечество обязано давать ребенку лучшее, что оно имеет..."

Конституция России

Обеспечение благополучного и защищенного детства

Конвенция Совета Европы

от 25 октября 2007 о защите детей от сексуальной эксплуатации ...

Резолюция "Права ребенка"

63/241, принята Генеральной Ассамблеей ООН 24 декабря 2008 года



ФЗ от 24.07.98 N 124-ФЗ

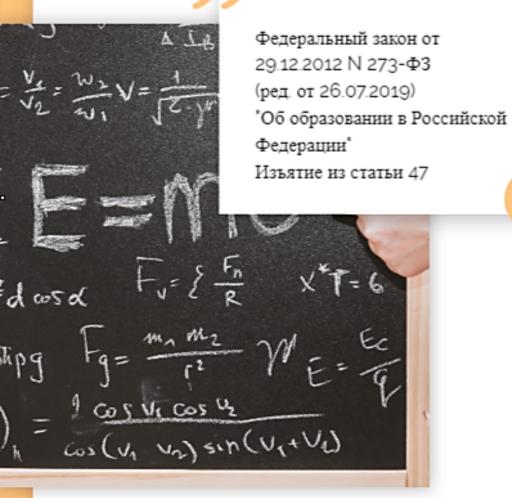
"Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации"

Декларация прав ребенка

принята Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1959 года

Конвенция о правах ребенка

принята Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 года



Педагог вправе...

 право на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы, отдельного учебного предмета, курса, дисциплины (модуля); A

Форматы обучения .02

Традиционный В Электронный Дистанционный Онлайн



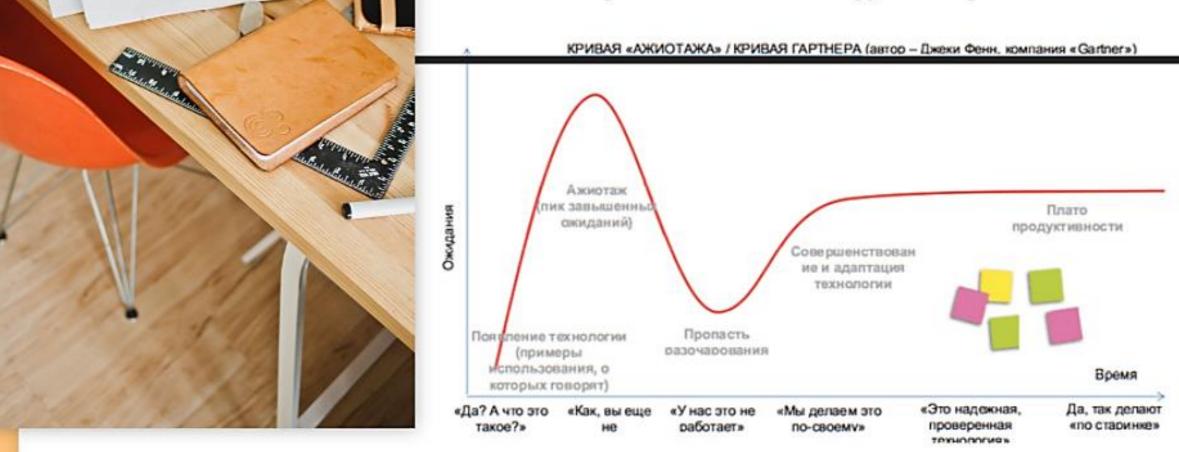


3

Традиционное +

.02

Рисуем на плакате/доске кривую "ажиотажа" с помощью Поисковых сервисов в совместной групповой работе в классе.



Слайд-лекция. На волне хайпа 🙀 📗

Файл Изменить Вид Вставка Формат Слайд Объект Инструменты Справка







Создаем кривую "ажиотажа" с помощью ГУГЛ сервисов в совместной групповой работе в вне класса.

Представьте, что вы автор «Кривой хайпа-2020». Какие образовательные или иные технологии включите?

Залание 1. Перейдите в режим редактирования ГУГЛ Презентации

Дублируйте данный слайд. Укажите ФИО авторов в названии. Разместите на нем не менее 3-х технологий. Дайте краткое описание каждой с помощью триггеров (эффекты анимации). Работать можно в команде.

Скрыть боковую па

_____.03 Доставка образовательного контента



Кибербезопасность

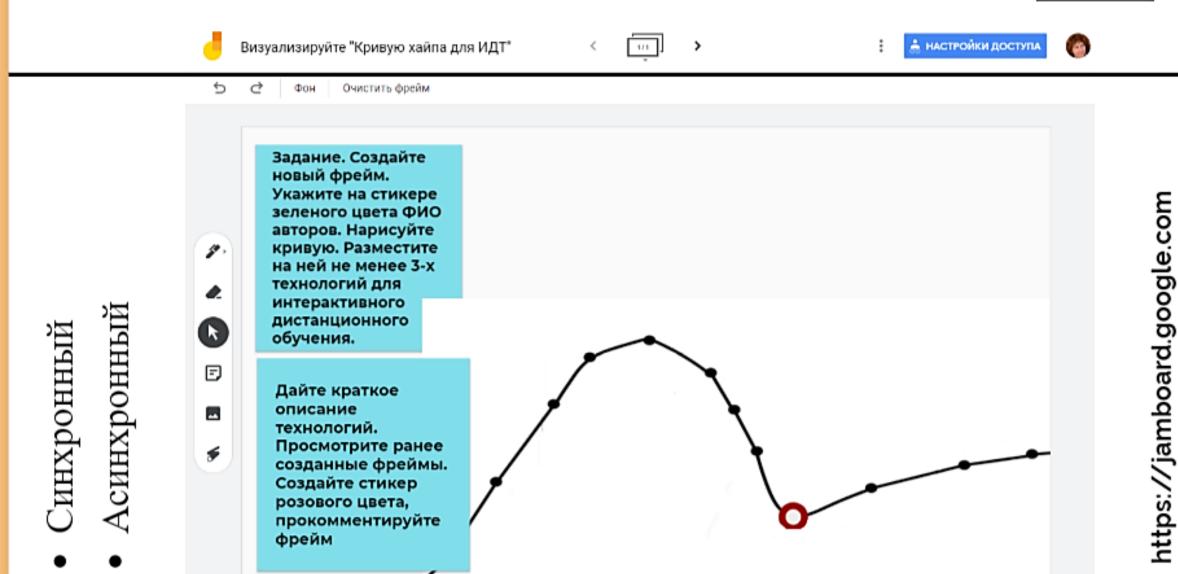
Персональные данные

Информационная защищенность детей





Режим взаимодействия .03



.04

Интерактивность

- Интерфейсное взаимодействие "Я Система"
- Взаимодействие в паре "Я Другой"
- Взаимодействие в группе "Я Другие"
- Рефлексивно-деятельностное "Я Я"



A

Все уровни интерактивности в геймификации

Риски и

угрозы

Геймифицированная дискуссия в Classcraft



Преимущества

геймификации

Аргументированный письменный диалог в формате "Зебра" на tricider.com





Возможности и риски геймификации

Уважаемые коллеги!

Публикуйте свои идеи в соответствии с правилами игры "Зебра". "+" должны чередоваться с "-" как в общем обсуждении, так и в "высказываниях" каждого участника. И еще... один участник не может сделать 2 хода подряд.

Синхронная и/или

асинхронная

дискуссия,

мозговой штурм,

опрос...

The tricision was completed. Here is the result:

+ Вовлеченность обучающихся by EVEvtukh

0

-Геймификация - это плохо в случае, если by Nataly Kuznetsova нет единого понимания у бОльшей части педагогов о ней, как о серьезно разрабатываемом процессе. И... more by Nataly Kuznetsova



+погружение в среду by Елена Миронова



 Есть исследования, показывающие более низкий уровень обученности при использовании геймификации в сравнении с традиционным обучением.
 by EVEvtukh



.04

 \triangle

Š.

Создаем логлайны







А+ ЗАДАНИЕ

DISCUSSION



Обратная связь

Наталья Андреевна, браво! Баллы за досрочное выполнение задания начислены.

0

Your Assignment

Синхронная и/или асинхронная

1. Питч игры. Трансформационная образовательная онлайн-игра "ТОПЫ НА ТРОПАХ" пр видение наиболее продуктивного формата обучения в цифровом мире.

<u>Ссылка для просмотра и голосования</u> за 1 из 3-х вариантов дизайна (выполнен в Canva), прошу на странице дизайна прокомментировать, какой из 3-х вариантов вы считаете лучи почему. Предложения по изменению формулировки там же принимаются с благодарность

дискуссия,

мозговой штурм,

опрос...

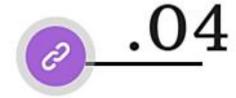
2. Логлайн истории игры.

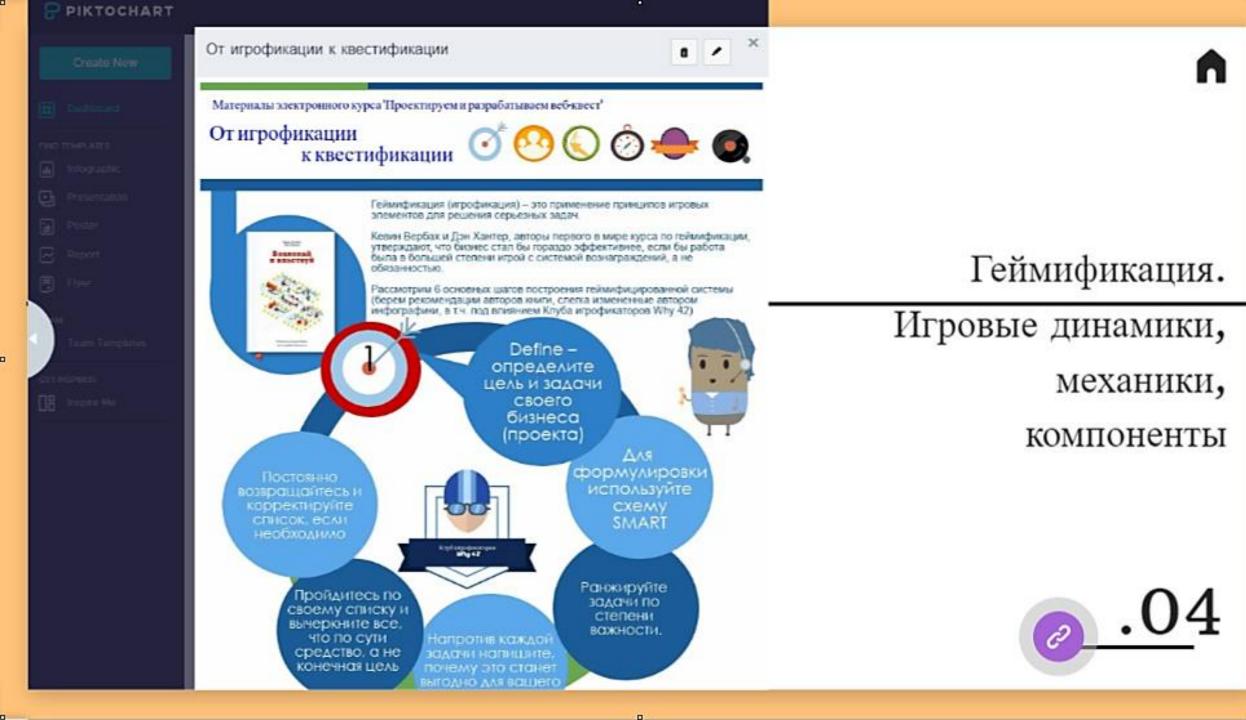
геймифицированная и с обратной

Поглайн - это наиболее лаконичное и максимально интригующее описание сюжета(киноф Иначе говоря, краткое изложение основного конфликта истории. Строгих рамок нет, однак что идеальный логлайн должен состоять из 25 и менее слов, способных передать суть ис лишних подробностей (имён, возраста персонажей и прочих второстепенных деталей). Дл обычно достаточно одного-двух предложений. Всё, что более, - будет сомнительным пок вашей профпригодности. <u>Читать подробнее</u>

По одной из предложенных в статье формул логлайна

"Главный герой (у которого есть проблема) должен достичь некой цели, чтобы решить з проблему связью



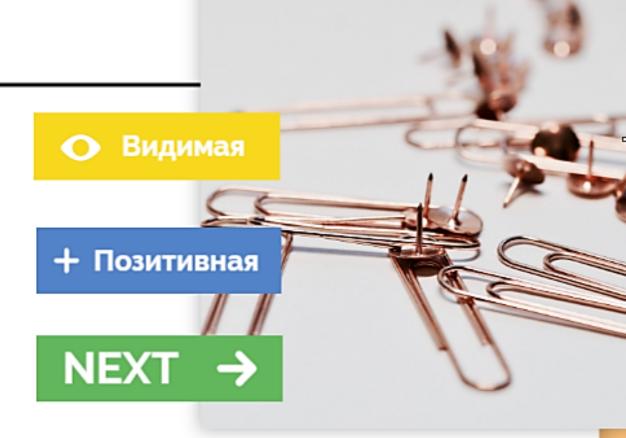




Обратная связь

"Обратная связь более эффективна, если дает информацию о правильных ответах и основывается на изменениях, внесенных в привычную деятельность."

Джон Хэтти. Видимое обучение: синтез результатов более 50000 исследований с охватом более 86 млн. школьников.

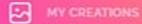
















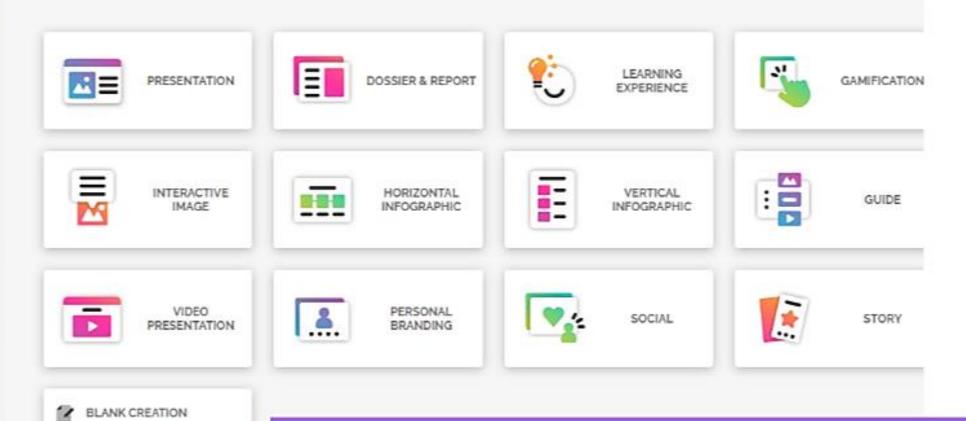












Презентации, инфографики, плакаты, игры..., в т.ч. для совместной работы



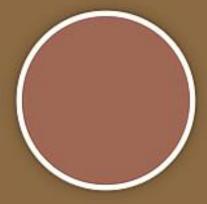
За кем следить? Чьи цифровые следы искать?



Оксана Силантьвева



<u> Марина Орешко</u>



Здесь может быть ваше фоото



Светлана Прутченкова



Павел Каллиников



Опыт

Более 10 лет успешной деятельности по разработке образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, создание десятков онлайн-курсов под заказ, апробация технологий и методик дистанционного обучения в проектах компаний ГиперМетод, eTutor Academy, сертифицированным экспертом которых являюсь.

+INFO (



Достижения

Победитель
международного конкурса
EDCRUNCH AWARD OOC
2018 в номинации "Лучшая
практика внедрения
онлайн-курсов в
образовательную
программу"
Contact









Вместо эпилога

Сегодня - кибернетика повсюду.

Вчерашняя фантастика - пустяк!

А в будущем какое будет чудо?

Конечно, точно утверждать не буду,

Но в будущем, наверно, будет так:

Исчезли все болезни человека.

А значит, и лекарства ни к чему!

А для духовных радостей ему

Открыт особый магазин-аптека.

Какая б ни была у вас потребность,

Он в тот же миг откликнуться готов:

- Скажите, есть у вас сегодня нежность?
- Да, с добавленьем самых теплых слов...

Э.Асадов. Аптека счастья