

Текст	Слайды и задания
<p>Добрый день, дорогие коллеги!</p> <p>Все мы знаем, что система образования – это отпечаток, проекция всех изменений в жизни общества и исторически можно проследить динамику сферы образования в ответ на вызовы эпохи.</p> <p>В марте 2020 года всем нам ковидом был предъявлен вызов, и в ответ на это сверхактуальным становится тренд – дистанционное обучение.</p>	<p>«Ничто так не способствует процветанию, могуществу и счастью нации, как образование» Томас Джефферсон</p>
<p>- Будет ли это привычной реальностью? За какой формой обучения будущее? Какие образовательные решения выдвинуло время на первый план?</p> <p>Поговорим.</p> <p>- Нам предстоит разработать макет нового образовательного решения. Заглянуть в будущее.</p> <p>Итак, приступим.</p>	<p>План работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Актуальное образовательное решение (теория) 2. Макет образовательного решения (практика)
<p>Учащиеся на дистанте испытывают трудности, как в школе, так и в дополнительном образовании. Мы выделили некоторые из них.</p>	<p>Трудности на дистанте</p> <ul style="list-style-type: none"> - отсутствие внутренней мотивацией - слабая самоорганизация - отсутствием живого контакта со сверстниками и преподавателями - непривычная форма подачи материала - отсутствие специализированного оборудования - отсутствие расходных материалов - следование технике безопасности
<p>Актуальное решение, которое поможет преодолеть эти трудности,</p>	<p>Коробочное образовательное решение</p>

<p>– образовательные коробки, или коробочные образовательные решения.</p> <p>В этом образовательном продукте объединяется несколько фишек. В первую очередь, конечно, это коробка с материально-техническим обеспечением программ.</p> <p>Под коробкой понимается набор компонентов, инструментов, материалов и расходных в том числе, необходимых для проведения сюжетно-ролевой игры и выполнения проектных задач, отведённых для каждой роли в проекте.</p>	<p>(картинка из будущего)</p> <p>Коробочное образовательное решение – это пакет программно-методического и предметно-развивающего обеспечения, который может быть использован потребителями образовательных услуг (дети, родители, педагоги, администраторы, работодатели) для самостоятельного использования (проект «под ключ»).</p>
<p>Второй компонент – LMS или система управления образованием. Очевидные преимущества использования LMS в том, что такая система экономит время и деньги на выездах педагогов и тренеров, помогает выдержать единые стандарты работы, составляются индивидуальные планы развития, строятся индивидуальные образовательные траектории.</p> <p>В системе можно с одинаковым успехом назначать и планировать онлайн и офлайн занятия. То есть речь идёт уже о так называемом смешанном обучении.</p>	<p>Обучение с помощью LMS</p>

<p>Третий блок – это softskillsзанятия. Занятия по данным компетенциям нацелены на формирование навыков командной работы, также на освоение учащимися метакомпетенций, необходимых для ведения эффективной проектной деятельности. К примеру, поиск и анализ информации, обмен и совместная работа с информацией, планирование и методы ведения проекта, публичное выступление и презентация проекта.</p>	<p>Слайд про softskills</p>
<p>Четвёртый блок – жёсткие навыки (hardskills). В рамках этих занятий каждый учащийся проходит образовательный модуль в соответствии с ролью, которую он играет в рамках сюжетно-ролевой игры. Также занятия привязываются к тому набору компонентов, которое получил учащийся в своей коробочке в соответствии с ролью в проекте. К примеру, столЯр изготавливает спинку и сиденье стула с использованием набора, полученного им в формате коробки.</p>	<p>Слайд про hardskills</p>

<p>Помимо этих четырёх компонентов важно использовать и социальные сети и мессенджеры и, в идеале, договориться с потенциальными работодателями для того, чтобы учащиеся работали над кейсами, приближенными к реальным заданиям.</p>	<p>Слайд про получение задания</p>
<p>Перед тем, как перейти к выполнению практического задания, разберём пример. Обратите внимание на схему.</p> <p>Начало игры: получение кейса с заданием «Изготовление стула для учащегося студии раннего развития».</p> <p>Происходит формирование команды, планирование, обсуждение методов ведения проекта, распределение ролей: столяр, конструктор-проектировщик, токарь, фрезеровщик.</p> <p>Учащиеся осваивают образовательные модули и выполняют задание в соответствии со своей ролью.</p> <p>В процессе работы идёт поиск и анализ информации, обмен и совместная работа с информацией, проходят занятия по формированию softskills.</p> <p>На завершающем этапе - сборка и испытание продукта, подведение итогов, презентация и защита проекта.</p> <p>В данном образовательном решении с помощью дистанционного обучения реализуются первый этап игры, образовательный модуль «Векторная компьютерная графика» и softskills занятия.</p> <p>Продукт может быть любой: сценарий, дизайнерское решение, мероприятие.</p>	<p>Слайд с шестерёнками</p>

<p>А теперь практическое задание. Предлагаю разработать макет коробочного образовательного решения. В помощь вам план и схема (слайд).</p> <p>У вас 3 минуты.</p> <p>Выберете выступающего.</p>	<p>Слайд, сочетающий «шестерёнки» и план</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Цель коробочки (производственное задание, желательно приближенное к реальным задачам) 2. Роли, соответственно задачам 3. hardskills: название модулей, в соответствии с отведёнными ролям 4. softskills: какие конкретно навыки в соответствии с возрастом будете развивать 5. Этапы игры, реализуемые дистанционно
<p>Выступления команд.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Слово предоставляется ... - Образовательное решение представляет ... - И ... <p>Хвалить: замечательное решение, отлично, слово предоставляется и т.п.</p>	
<p>У нас получились замечательные образовательные решения.</p> <p>Так за какой же формой обучения будущее?</p> <p>Мы считаем, что программы дополнительного образования эффективно реализуются в смешанном ключе. И за этим будущее.</p> <p>Всего Вам доброго!</p>	