



МОБИЛЬНОЕ ЭЛЕКТРОННОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ



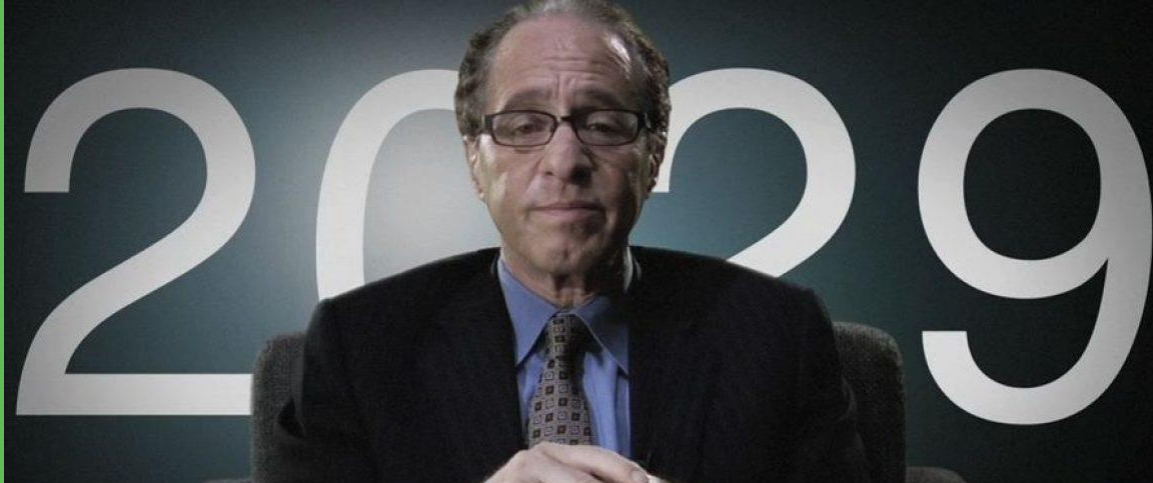
АСИ

Цифровое образование: матрица возможностей

Александр Кондаков, генеральный директор компании «Мобильное Электронное Образование», руководитель экспертной группы «Модель компетенций цифровой экономики» направления «Кадры и образование» федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» НП «Цифровая экономика Российской Федерации», д.п.н., член-корреспондент РАО

«Начиная с 2029 года наука и медицина позволят продлевать человеческую жизнь практически неограниченно»

Рэй Курцвейл, Google



К 2030-м годам

виртуальная реальность станет на 100% реальной по ощущениям

К 2040-м годам

небиологический интеллект будет в миллиард раз более способным, чем биологический

К 2045-му году

мы сможем умножить свой интеллект в миллиард раз, связав кору наших полушарий беспроводным путем с искусственным неокортексом в облаке

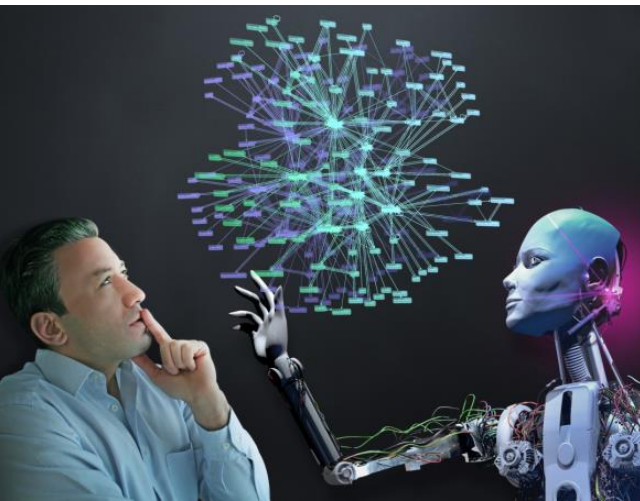


«Рост мощного искусственного интеллекта будет либо лучшим, либо худшим из того, что когда-нибудь случится с человечеством»

Стивен Хокинг



Нужны люди, которые
ОПРЕДЕЛЯЮТ БУДУЩЕЕ





То, чему учили вчера, сегодня уже не актуально.

Главное чему надо учить детей — адаптивность.

Человек должен все время учиться новому и не бояться меняться.

Нужно иметь очень устойчивую психику. В жизни все время будут происходить изменения, многие из которых долгое время будут непонятны.



В последние годы мы отошли от нехватки информации и подошли к перенасыщению ею. **Согласно Эрику Шмидту из Google,** теперь **каждые два дня человеческая раса** создает столько информации, сколько мы производили **от начала нашей цивилизации до 2003 года.**

**СЕЙЧАС ЗАДАЧА СОСТОИТ НЕ В ТОМ, ЧТОБЫ
НАЙТИ РЕДКИЙ ЦВЕТOK В ПУСТЫНЕ, А В ТОМ,
ЧТОБЫ РАЗЫСКАТЬ КОНКРЕТНОЕ
РАСТЕНИЕ В ДЖУНГЛЯХ.**

КАДРОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ | В РОССИИ ФОРМАЛЬНЫЙ БАЛАНС «НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШЕГО» (ПРЕДЛОЖЕНИЯ) С «ПЛОХИМ» (СПРОСОМ)



1. PIRLS – международное исследование качества чтения и понимания текста, TIMSS – международное мониторинговое исследование качества школьного математического и естественнонаучного образования 2. PISA – международная программа по оценке образовательных достижений учащихся 3. THE – Times Higher Education 4. Insead Global Talent Competitiveness Index 2017

КАДРОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ | В ОБРАЗОВАНИИ УЖЕ СЕГОДНЯ СЛЕДУЕТ СМЕЩАТЬ ФОКУС С ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НА НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

При обучении профессиям прошлого основной фокус приходился на профессиональные компетенции

Одна общая надпрофесс. компетенция:

- Коммуникация

Сварщик:

- **Коммуникация**
- Чтение чертежей
- Дуговая сварка
- ...

Археолог:

- Коммуникация
- Исторический анализ
- Проведение раскопок
- ...

Нейрохирург:

- **Коммуникация**
- Знание анатомии
- Методы нейро-хирургии
- ...

Для обучения профессиям будущего нужно фокусироваться на общем ядре надпрофессиональных компетенций

Общее «ядро» надпроф. компетенций:

- Коммуникация
- Работа в команде
- Робототехника
- Знание языков
- ...

**Оператор
строительного работа:**

- Коммуникация
- Работа в команде
- Робототехника
- ...
- Чтение чертежей

**Спинальный нейро-
хирург будущего:**

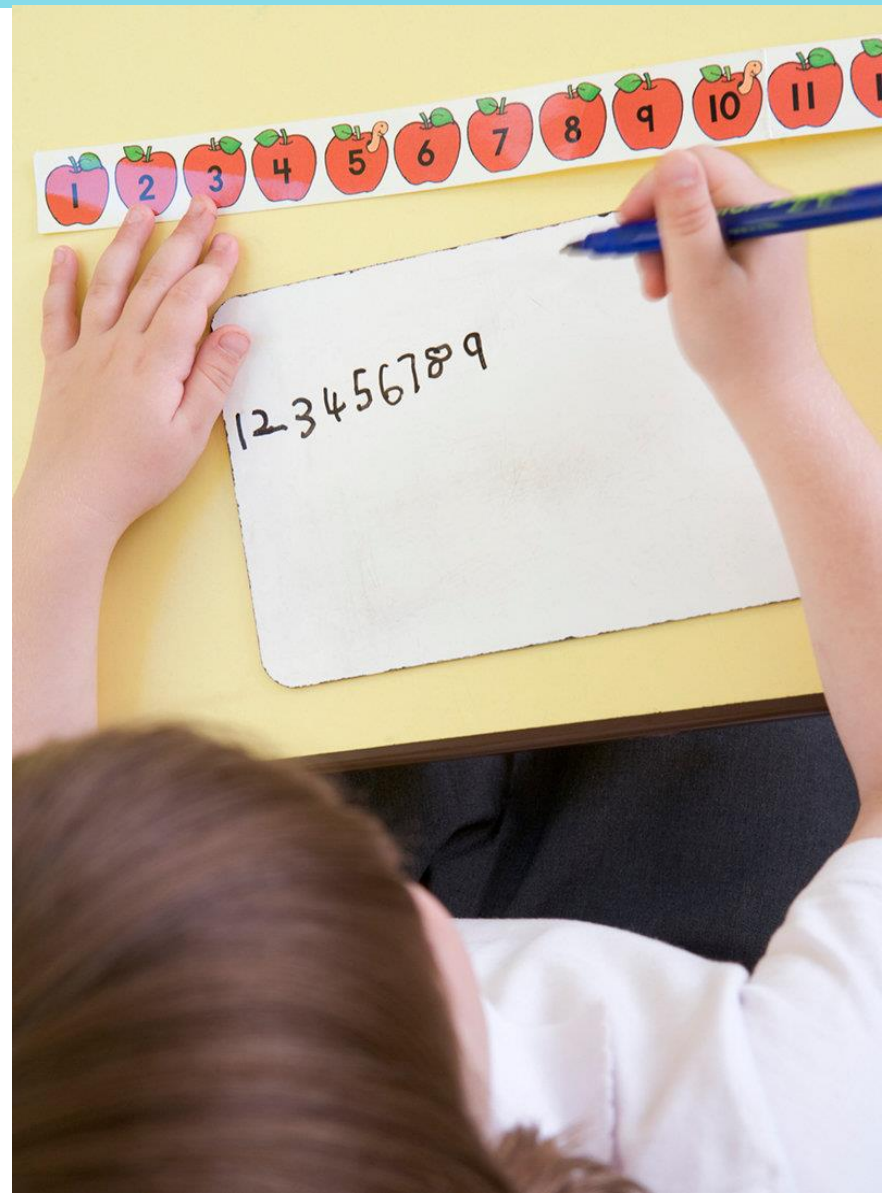
- Коммуникация
- Работа в команде
- Робототехника
- ...
- Медицинский 3D-

Археолог XXII века:

- Коммуникация
- Работа в команд
- Робототехника
- ...
- Исторический анализ

КЛЮЧЕВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ

- Содействие гражданам в освоении цифровой грамотности и компетенций цифровой экономики
- Обеспечение цифровой экономики компетентными кадрами
- Поддержка талантливых школьников и студентов в области математики, информатики и технологий



Указ Президента РФ «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»

7 мая 2018 года N 204

А) ДОСТИЖЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ЦЕЛЕЙ И ЦЕЛЕВЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ: ВХОЖДЕНИЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ В ЧИСЛО 10 ВЕДУЩИХ СТРАН МИРА ПО КАЧЕСТВУ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ;

ВОСПИТАНИЕ ГАРМОНИЧНО РАЗВИТОЙ И СОЦИАЛЬНО ОТВЕТСТВЕННОЙ ЛИЧНОСТИ НА ОСНОВЕ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ НАРОДОВ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ, ИСТОРИЧЕСКИХ И НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ТРАДИЦИЙ;

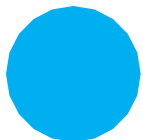
Б) РЕШЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ЗАДАЧ: ВНЕДРЕНИЕ НА УРОВНЯХ ОСНОВНОГО И СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ НОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ, ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ОБНОВЛЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

ФОРМИРОВАНИЕ ЭФФЕКТИВНОЙ СИСТЕМЫ ВЫЯВЛЕНИЯ, ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТЕЙ И ТАЛАНТОВ У ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ, САМООПРЕДЕЛЕНИЕ И ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ОРИЕНТАЦИЮ ВСЕХ ОБУЧАЮЩИХСЯ;

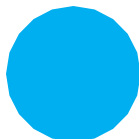
СОЗДАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ И БЕЗОПАСНОЙ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ,

ФОРМИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ НЕПРЕРЫВНОГО ОБНОВЛЕНИЯ РАБОТАЮЩИМИ ГРАЖДДАНАМИ СВОИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ И ПРИОБРЕТЕНИЯ ИМИ НОВЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

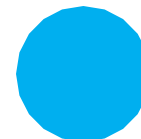
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «ОБРАЗОВАНИЕ»



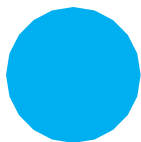
**Современная
школа**



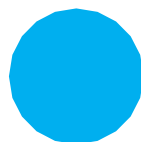
**Успех каждого
ребенка**



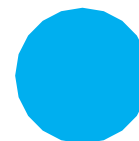
Учитель будущего



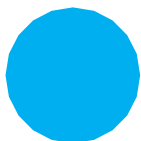
**Цифровая
образовательная среда**



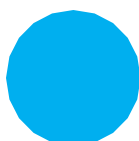
**Экспорт
образования**



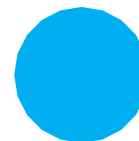
**Молодые
профессионалы**



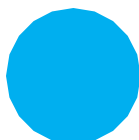
**Социальные лифты
для каждого**



**Новые возможности
для каждого**



**Социальная
активность**



Поддержка семей, имеющих детей

ЦИФРОВЫЕ ДЕТИ



- Сегодняшний первоклассник, поступив в институт, будет уже жить в Интернете вещей
- В возрасте 30-35 лет - в эпоху нейронета и оцифровки сознания человека

- Количество активных юных пользователей сети выросло **в 2,5 раза** за последние **3 года**
- Дети не просто в фарватере новых процессов —
- они **прокладывают курс**
- Подростки живут в двух мирах — **реальном и виртуальном**
- **Работа и коммуникация через интернет**
- **Высокий уровень мобильности**





Меняется мир — меняется школа

- Изменение образовательных технологий в эпоху цифрового общества.
- Изменение содержания образования с учетом востребованности в будущем, навыков и компетенций XXI века.
- Изменение требований к образовательным пространствам с учетом формирования навыков и компетенций XXI века, реализации проектов и пр.





ТЕХНОЛОГИИ И ЦЕННОСТИ

Решения и продукты, полученные в результате политических и социальных процессов, влияющие на структуру и состояние общества, отражающие ценности, цели и убеждения их создателей

Изменяют восприятие окружающего мира, обработку данных, характер производства товаров и услуг, общение, развлечения и отдых, трудовую деятельность, жизнь человека

Не существуют сами по себе, они часть системы – ценностей, норм, правил, целей и пр., определяющих и формирующих наше поведение, инфраструктуру, ресурсы (в т.ч. человеческие), необходимые для социальной, политической, экономической и культурной жизни

Система ценностей должна лежать в основе разработки технологий, определять как они повлияют на ценности и будут их поддерживать



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ «ПЕРЕХОД»

Передача знаний

Формирование и непрерывное обновление компетенций

**Образование
«Для всех»**

Образования для каждого,
под возможности и интерес

**Непрерывное
образование**

Непрерывное личностное развитие
на протяжении жизни



СЕТЕВАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ —

ведущий фактор становления
идентичности личности
в современной сетевой культуре в
условиях глобального мира, во
многом осуществляется за
пределами системы образования.

**РИСК — стихийное
формирование
идентичности**

ТЕХНОЛОГИИ, МЕНЯЮЩИЕ ОБРАЗОВАНИЕ

- Интернет вещей
- Дополненная и виртуальная реальность
- 3D моделирование и прототипирование
- Облачные технологии
- Социальные сети
- Учение через игру, или в процессе создания игры
- Машинное обучение
- Искусственный интеллект





ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ТЕХНОЛОГИЙ И ЧЕЛОВЕКА НЕДООЦЕНИВАЕТСЯ

1. Где граница между реальным и виртуальным мирами и технологиями? Что они значат для социального взаимодействия и учения?
2. Значимость гуманитарного знания — формирование и развитие ценностей, духовно-нравственного мира человека, критического мышления, креативности, решение сложных этических, меж-и трансдисциплинарных проблем, позволяет человеку решать сложные проблемы взаимодействия, в т. ч. социального, с окружающим миром
3. Онлайн образование — не дистант. Знания, ценности, компетенции передаются от взрослого к обучающемуся, от **личности к личности**

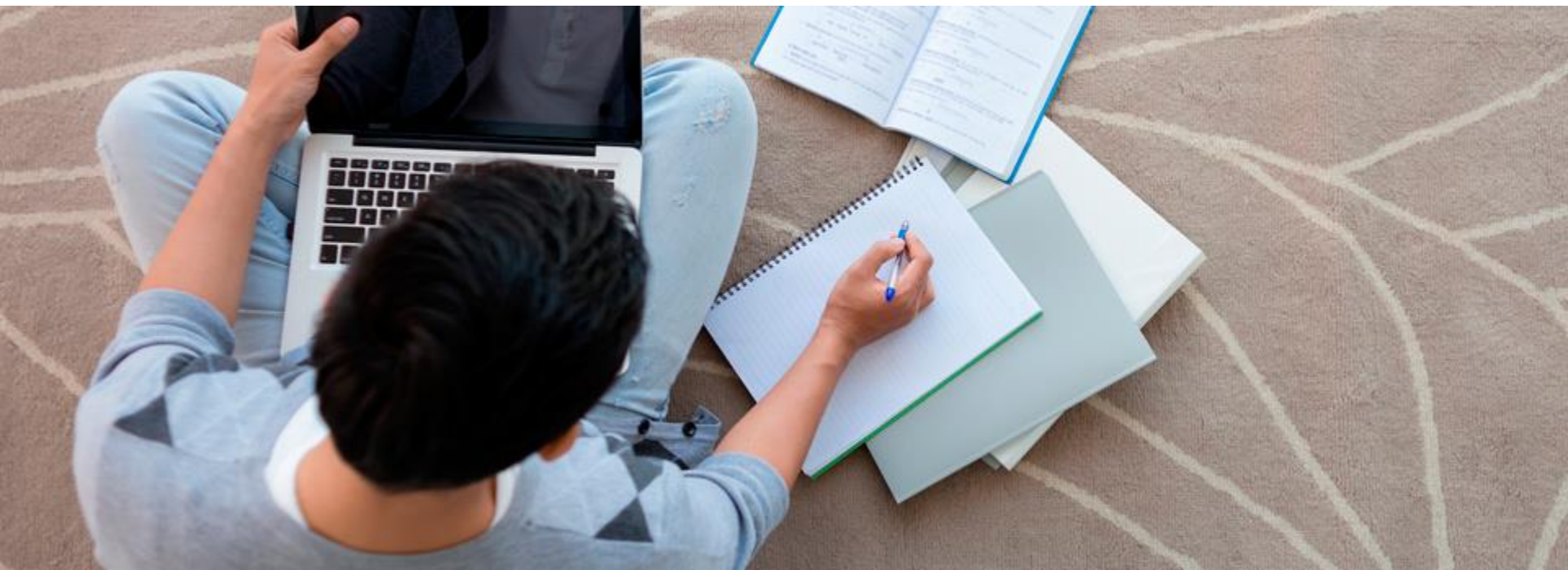
**ОТ ШКОЛЫ ДЛЯ ВСЕХ К ЦИФРОВОЙ ШКОЛЕ ДЛЯ КАЖДОГО.
ОТ ПЕРЕДАЧИ ЗНАНИЯ К ФОРМИРОВАНИЮ И НЕПРЕРЫВНОМУ ОБНОВЛЕНИЮ КОМПЕТЕНЦИЙ**

- **ЦИФРОВАЯ ШКОЛА**
- **ПОВСЕМЕСТНАЯ ДОСТУПНОСТЬ ЗНАНИЯ**
- **КОММУНИКАЦИЯ, СОВМЕСТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И ПРОДУКТИВНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО**
- **ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННОЕ УЧЕНИЕ И ОБУЧЕНИЕ НА ОСНОВЕ АНАЛИЗА ДАННЫХ**
- **ПРОЕКТНАЯ И ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**
- **ШКОЛА ТАМ, ГДЕ Я**
- **ВОСПИТАНИЕ, УЧЕНИЕ, САМОРАЗВИТИЕ, САМООПРЕДЕЛЕНИЕ, СОЦИАЛИЗАЦИЯ**



Цифровая школа — социокультурная образовательная среда (экосистема), персонализированный процесс учения в которой основан на анализе запросов и потребностей образовательного поведения учащихся в их взаимодействии между собой и другими участниками экосистемы.

Представляет собой облачное решение с развитой сетевой инфраструктурой, совокупность социальных образовательных сетей, обеспечивающих персонализированное учение в разнообразном взаимодействии участников образовательных отношений, с использованием вариативного, адаптивного цифрового контента.



УЧИТЕЛЬ ЦИФРОВОЙ ШКОЛЫ



- Формирует систему ценностей сетевого общества
- Создает мотивацию к поиску, познанию
- Навигатор в потоках информации
- Организует и управляет совместной деятельностью обучающихся



ОТ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ К СЕТЕВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ

Сетевое взаимодействие — форма существования человека в цифровой среде и главная особенность развития информационного общества.

Сеть расширяет возможности, создавая новые риски.

Формирование личности происходит в условиях неконтролируемого влияния сетевых коммуникаций с неограниченным числом сетевых партнёров (людей и программ).

Сетевая компетентность — способность и готовность личности к эффективному, безопасному, здоровьесберегающему функционированию в сетевой среде для решения личных и профессиональных задач с соблюдением норм права и морали, противостоянию деструктивным влияниям и защите собственной идентичности.



СЕТЕВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ

- **Самоидентификация личности в сети** — способность создавать и управлять собственной on-line идентичностью в условиях и с соблюдением всех мер психологической безопасности и психогигиены
- **Использование сетевых технологий, сервисов и устройств** — знание основных принципов устройства и работы сетевых инструментов, умение ими пользоваться безопасно и эффективно
- **Управление сетевыми рисками** — знание пользовательских рисков сетевой среды, умение их минимизировать, соблюдая установленные правила безопасности при работе в сетевой среде и использовании сетевыми инструментами
- **Сетевая коммуникация** — способность продуктивной коммуникации, взаимодействия и сотрудничества посредством сетевых технологий, в т. ч. социальных сетей.
- **Сетевая безопасность** — способность использовать эффективные инструменты для защиты собственной личности и информации
- **Сетевая грамотность** — способность эффективно и безопасно коммуницировать, осуществлять поисковые операции, а также использовать, создавать и размещать цифровой контент в сети
- **Соблюдение норм и правил поведения в сетевой среде** — знание и готовность соблюдать закон и права, честь и достоинство человека.

Сетевая компетентность основана на системе ценностей и зрелости личности, что предопределяет необходимость особого внимания к воспитанию нового поколения российских граждан, формированию их гражданской позиции, обучению навыкам безопасного и здоровьесберегающего поведения в условиях их активного и объективно бесконтрольного пребывания в сетевой среде.

АКТИВНОСТЬ ДЕТЕЙ



Данные подтверждают очевидную гипотезу — для **мальчиков** главное **игры**, для **девочек** — **общение**.
Учеба только **на 5-м месте**.



КОНТРОЛЬ СО СТОРОНЫ РОДИТЕЛЕЙ (ОБЩАЯ ПРАКТИКА)



Четверть всех родителей школьников утверждает, что их дети проводят все свободное время в гаджетах/интернете. По мере взросления детей, время, проводимое ими в интернете, увеличивается, а вот контроль со стороны родителей ослабевает. Наиболее **резкий рост** количества детей, постоянно проводящих время в интернете, происходит при переходе ребенка из возрастной группы **10-12 лет** в **13-15 лет**.



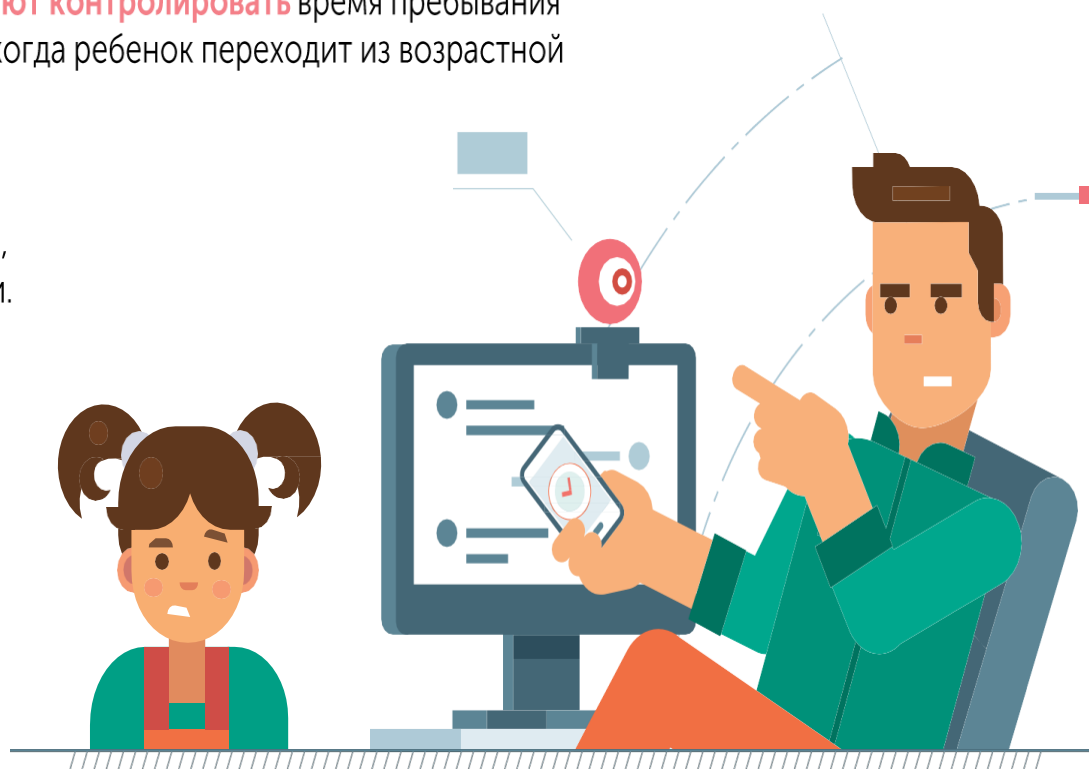
При этом чаще всего родители **перестают контролировать** время пребывания своих детей в гаджетах, именно тогда, когда ребенок переходит из возрастной группы **10-12 лет** в группу **13-15 лет**.



35% родителей не контролируют время, которое ребенок проводит с гаджетами.



59% родителей не контролируют действия своих детей в сети.



РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ (ФУНКЦИЯ)



По словам родителей, только **на трети** устройств, вне зависимости от их типа, настроена функция родительского контроля. При этом наиболее популярна эта функция у молодых родителей в возрасте **25-34 года**. Однако **64%** родителей все еще не используют родительский контроль.



Детям также задавался вопрос про родительский контроль. В среднем дети **несколько реже**, чем родители говорят, что на их устройствах есть такая функция. Особенно если речь идет о ПК.

ЧТО РЕГУЛЯРНО ИСПОЛЬЗУЮТ ДЕТИ:



СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ



У **40%** детей в младшей школе уже есть страница в соцсетях. Среди старшеклассников этот показатель возрастает до **97%**.



70% школьников получают приглашения дружить от незнакомых людей. При этом **18%** школьников получают приглашения от незнакомых взрослых.



Количество детей, получающих инвайты от незнакомых взрослых, **резко возрастает** в возрасте **10-12 лет**.



Каждый десятый школьник имел опыт встречи с людьми, с которыми он/она познакомился в соцсетях.



21% школьников имеют друзей/одноклассников, которые смотрят или постят жестокие видео или записи. При этом чаще всего о таких в своем окружении говорят дети **13-15 лет**.



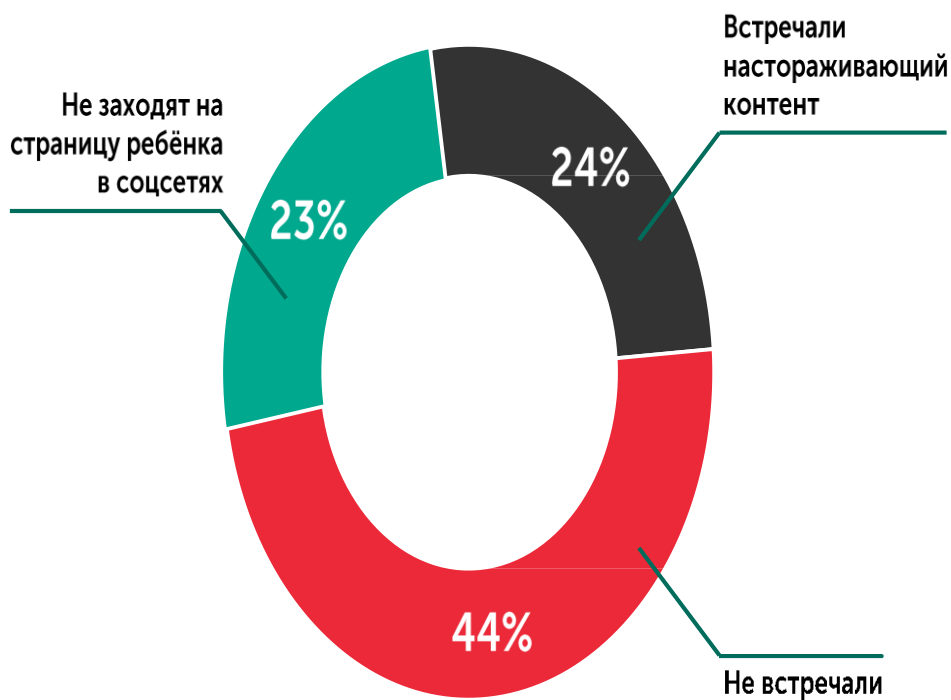
СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ: РЕАКЦИЯ РОДИТЕЛЕЙ



Практически четверть родителей школьников встречает что-то настораживающее на страницах своих детей в соцсетях. Чаще всего это случается в семьях с детьми **13-15 лет**.



В основном родителям не нравятся или тревожат **люди**, с которыми ребенок общается. На втором и третьем месте **пабрики**, на которые ребенок подписан, и **посты**, которые ребенок публикует / «шарит».



ВЛИЯНИЕ ОНЛАЙН - ЖИЗНИ НА ОТНОШЕНИЯ С РЕБЕНКОМ

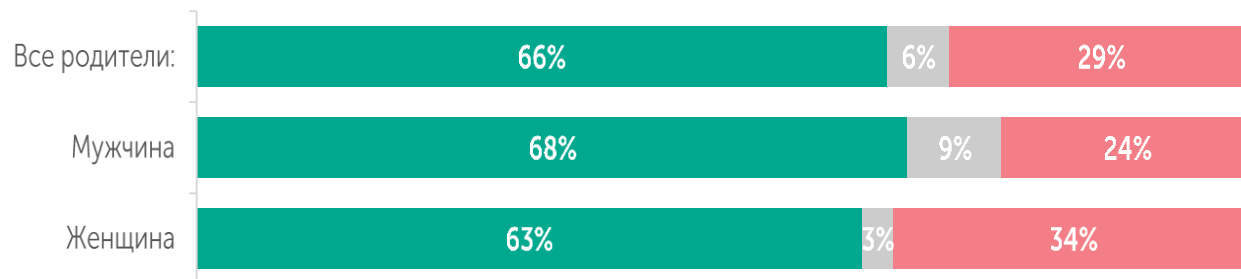


29% всех родителей сталкивается с конфликтами из-за онлайн-жизни ребенка.
В **83%** конфликты происходят из-за времени, проводимом ребенком в сети.

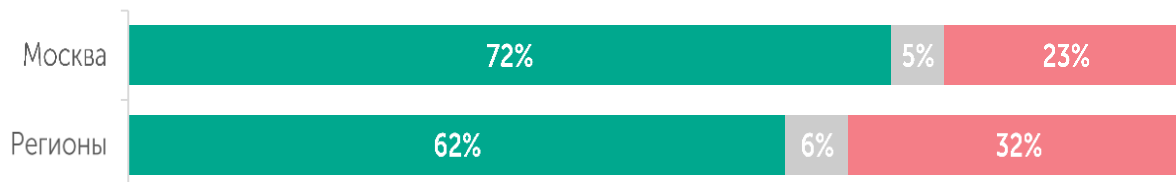


14% всех конфликтов происходит из-за того, с кем ребенок общается в сети. Причем этот тип конфликтов свойственен больше семьям, где ребенком является **девочка**.

ПОЛ РОДИТЕЛЕЙ: БЫВАЮТ ЛИ В ВАШЕЙ СЕМЬЕ КОНФЛИКТЫ ИЗ-ЗА ОНЛАЙН-ЖИЗНИ РЕБЕНКА?



ГЕОГРАФИЯ:



- Нет, у нас с ребенком есть взаимопонимание в этом вопросе
- Нет, мне все равно, что он делает за компьютером пока это не создает проблем в реальности
- Да



ТРЕВОГИ РОДИТЕЛЕЙ



Если говорить о цифровых угрозах, то основным поводом для беспокойства родителей являются домогательства, порнографический контент и контент, связанный с насилием.



ТОП 10 ВЕЩЕЙ ИЗ ИНТЕРНЕТА, КОТОРЫЕ ЯВЛЯЮТСЯ ОСНОВНЫМ ПОВОДОМ ДЛЯ БЕСПОКОЙСТВА



УГРОЗЫ, С КОТОРЫМИ СТАЛКИВАЮТСЯ ДЕТИ, ПО ВЕРСИИ РОДИТЕЛЕЙ



Наиболее актуальными проблемами для детей (по версии родителей) являются онлайн-игры, материалы для взрослых и нежелательные покупки.



ВЕЩИ, С КОТОРЫМИ СТАЛКИВАЛСЯ РЕБЕНОК



УГРОЗЫ, С КОТОРЫМИ СТАЛКИВАЮТСЯ ДЕТИ, ПО ВЕРСИИ САМИХ ДЕТЕЙ

18+

Чаще всего школьники сталкиваются с материалами для взрослых. На втором и третьем местах располагаются кража паролей (26%) и вирусы (18%).

С ЧЕМ СТАЛКИВАЮТСЯ ДЕТИ В ИНТЕРНЕТЕ



ОСНОВНЫЕ ВЫВОДЫ



ШКОЛЬНИКИ МАЛО ЗАЩИЩЕНЫ ОТ ИНТЕРНЕТ-УГРОЗ

Почти **каждый пятый** школьник получал приглашение дружить от незнакомых взрослых.

Чуть меньше половины школьников случайно попадали на сайты для взрослых.

Практически **каждый третий** школьник либо сталкивался, либо слышал о случаях кибербуллинга. Причем сами родители в курсе о половине подобных случаев.

У **каждого пятого** школьника родители отмечают ухудшение зрения и/или недостаток физической активности.

Наиболее уязвимой группой являются дети **13-15 лет**.

В этом возрасте поведение детей в интернете становится все более сложным, они начинают экспериментировать.

НА ЭТО УКАЗЫВАЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ДАННЫЕ

Резкий скачок количества детей, проводящих все свободное время в интернете.

Родители чаще всего замечают у детей на страницах в соцсетях **что-то настораживающее**.

Чаще остальных имеют друзей / одноклассников, которые потребляют, либо постят жестокий контент.

Больше остальных увлечены массовыми многопользовательскими онлайн-играми.

Чаще других сталкиваются, либо слышат о кибербуллинге.

При этом в этом возрасте заметно **ослабевает контроль** со стороны взрослых.



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Модели совместной деятельности участников образовательных отношений по проектированию и реализации образовательных целей и способов их достижений и оценки, на основе анализа больших данных, обеспечивающих реализацию персонализированных образовательных запросов обучающихся.

Образовательный процесс в **цифровой школе** основан на эффективном использовании современных образовательных технологий:

Аналитика процессов и результатов обучения

Адаптивное обучение

Смешанное обучение

Геймификация

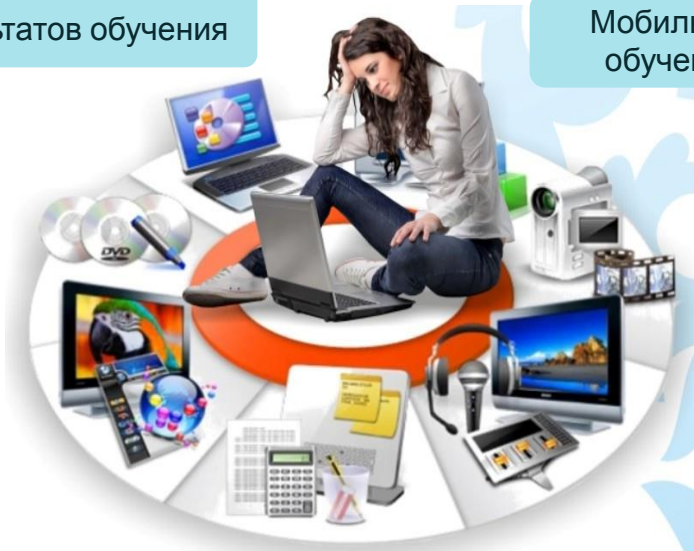
Проектная
и исследовательская
деятельность

1:1

Учение на основе облачных
технологий

Разнообразные системы оценивания

Мобильное
обучение



Персонализированное учение

Online (e-learning)

LOD (учение по требованию)

Виртуальная и дополненная
реальность

Социальные образовательные
сети

Синхронное/асинхронное обучение

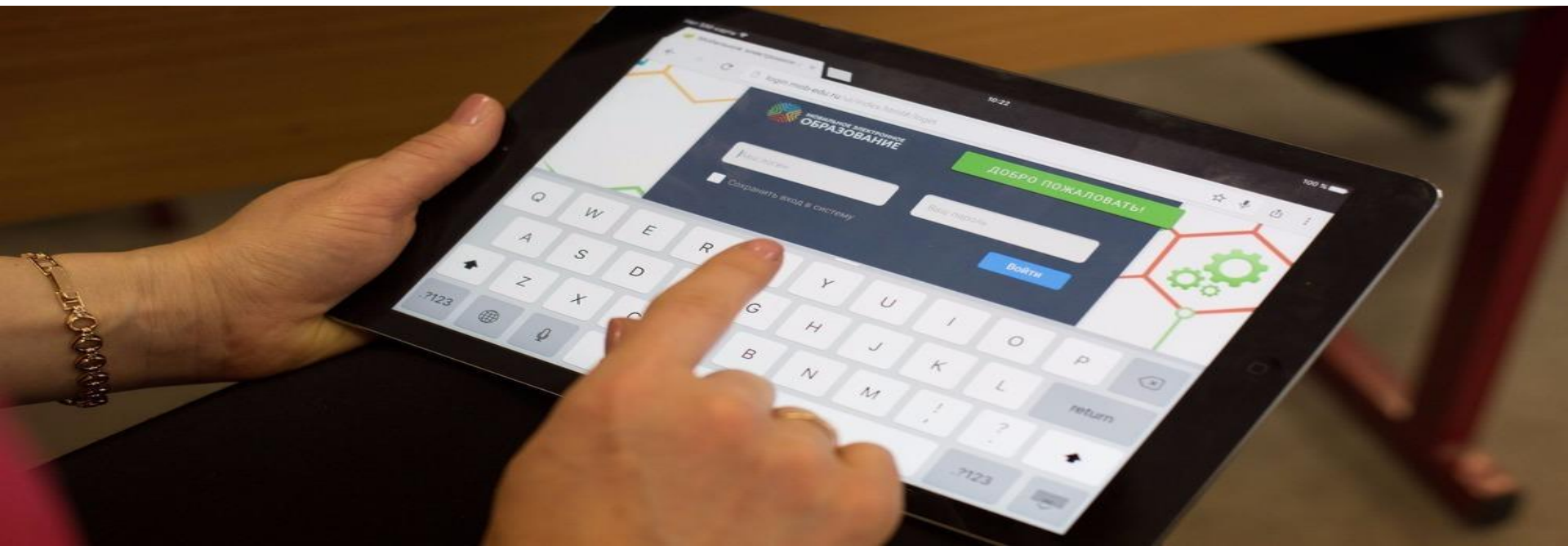
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЭКОСИСТЕМА

Интегративная среда взаимодействия на основе обмена информацией всех участников образовательных отношений между собой, с разнообразным адаптивным и вариативным образовательным контентом, инновационными продуктами, технологиями и другими элементами экосистемы, обеспечивающая безопасность, реализацию требований ФГОС, формирование навыков XXI века, ценностей российского гражданского общества, личностную, социальную и профессиональную самореализацию человека в условиях сетевого общества, многонационального государства.



ОСНОВЫ ЦИФРОВОЙ ЭКОСИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ

- Персонализация на основе анализа больших данных
- Интегративный цикл учения человека на протяжении жизни основанный на его запросах, устремлениях, способностях, образе жизни
- Интегративные технологические решения разнообразных провайдеров образования
- Интегративный цифровой образовательный контент



ЕДИНАЯ ЦИФРОВАЯ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА (ЭКОСИСТЕМА ОБРАЗОВАНИЯ) РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ





ЦИФРОВОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

1. Непрерывное личностное развитие
2. Персонализация на основе больших данных и ИИ
3. Постоянное обновление знаний, навыков и компетенций
4. Освоение новых технологий
5. Новые навыки — эмоциональный интеллект, когнитивная гибкость (способность оперировать разнородными и даже противоречивыми идеями)
6. Право выбора
7. Межличностные навыки, в т. ч. умение работать с непохожими людьми
8. Сетевая компетентность





**В БЛИЖАЙШИЕ 10-15 ЛЕТ
ВОЗМОЖНОСТИ ВНЕСИСТЕМНОГО
(НЕФОРМАЛЬНОГО) ОБРАЗОВАНИЯ
СТАНУТ БЕЗГРАНИЧНЫ**

МЭО. РАВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Непрерывное
профессиональное
развитие
и формирование
сетевого
профессионального
педагогического
сообщества

**МАССОВАЯ
ШКОЛА**

**Школы, показывающие стабильно
низкие результаты**

Дошкольное
образование

Инклюзия

Обучение детей с ОВЗ

Надомное обучение

**Семейное
обучение**

Обучающиеся,
находящиеся на
длительном лечении

Тьюторство

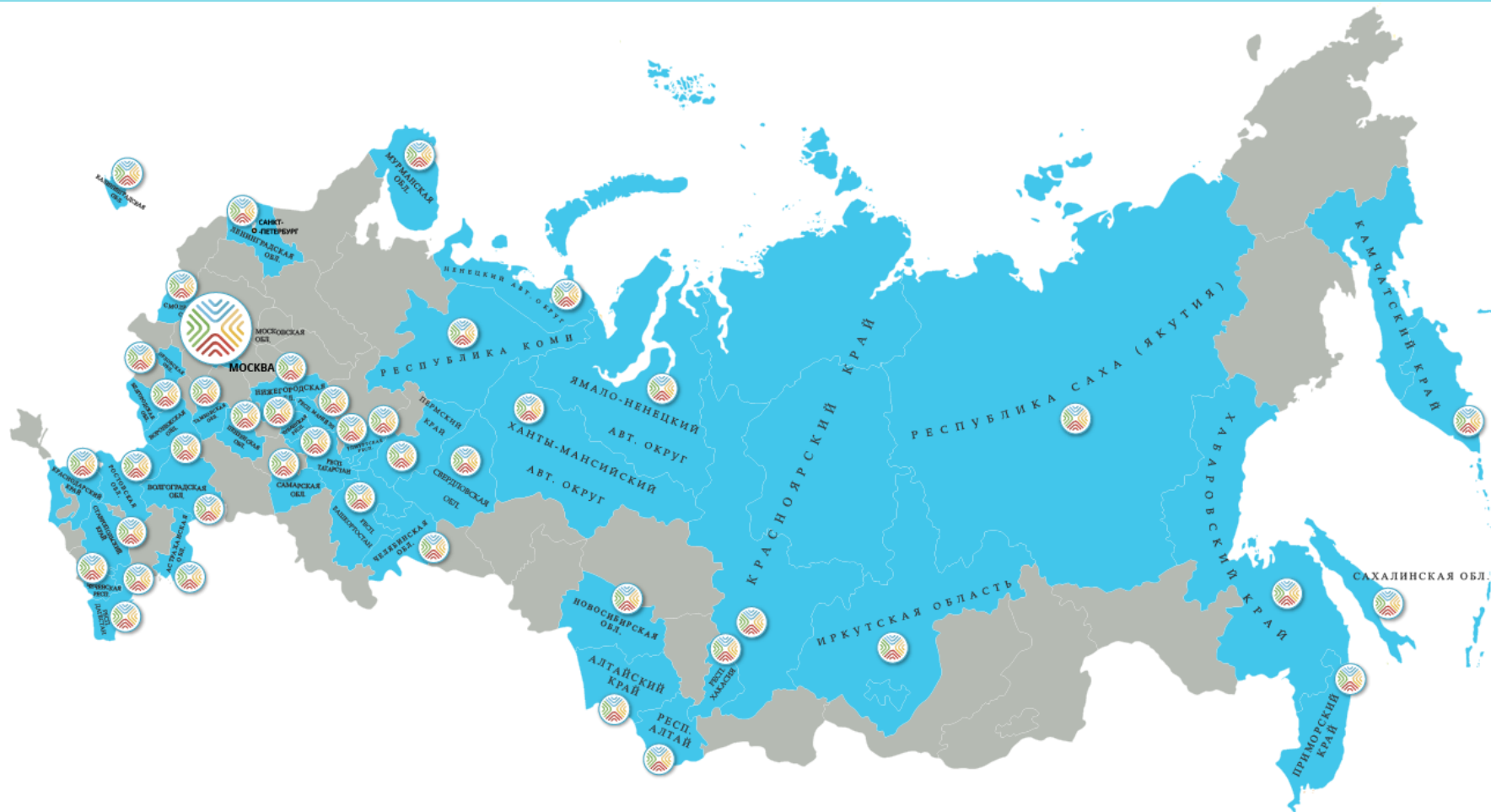
СПО

**Одарённые
дети**

Репетитор-онлайн

Подготовка
к ОГЭ и ЕГЭ

ГЕОГРАФИЯ МЭО В РОССИИ



■ 47

РЕГИОНОВ РФ

■ 300.000+

УЧИТЕЛЕЙ

■ 980.000+

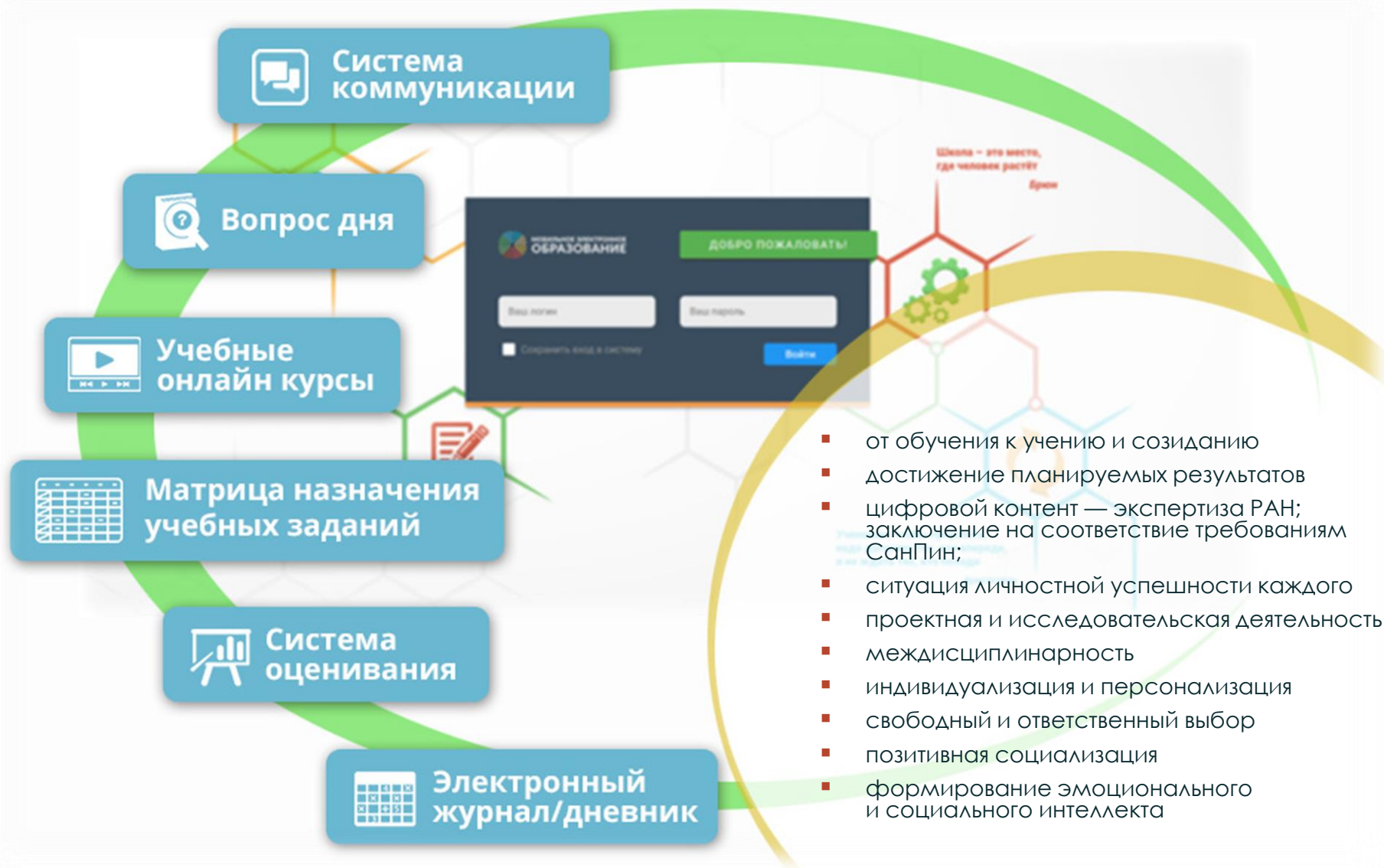
ОБУЧАЮЩИХСЯ

МЭО.ДЕТСКИЙ САД



- Реализация требования ФГОС
- Универсальность: подходит для всех программ дошкольного образования
- Системно организованная программа на год (36 тем, 180 занятий)
- Преемственность со школой
- Методическое сопровождение для каждого занятия
- Хрестоматийные материалы к каждой теме
- Интерактивные мультимедийные объекты
- Безопасность, соответствие требованиям СанПин

МЭО.ШКОЛА



МЭО — КОМПОНЕНТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ СПО В ЧАСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Потребности и возможности личности

Возможности построения ИОТ (вариативная составляющая)

Требования работодателя

Личностные качества
Общеобразовательные компетенции
Общепрофессиональные компетенции
Профессиональные компетенции

Требования государства

Общие компетенции
(общеобразовательные, личностные,
общекультурные)
Уровень квалификации и образования

Профессиональные
стандарты

ФГОС СПО



МЭО. ДЕТИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Обеспечение
адаптивной
дифференцированной
образовательной
среды для детей
с особыми
образовательными
потребностями



ПЯТЬ АДАПТИРОВАННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ:

- Дети с нарушением речи
- Дети с тяжёлым нарушением речи
- Дети с задержкой психического развития (темповое временное отставание)
- Дети с задержкой психологического развития церебрально-органического генеза)
- Дети с легкой степенью умственной отсталостью

МЭО. ОДАРЁННЫЕ И ВЫСОКОМОТИВИРОВАННЫЕ ДЕТИ



- **Образование высокомотивированных и одарённых детей на основе персонализированного обучения и реализации индивидуальных образовательных маршрутов**
- **Модели организации учебного процесса:**
 - Подготовка к олимпиадам
 - Внутришкольная сеть
 - Региональная сеть
- **Специализированные цифровые учебные материалы, в том числе:**
 - Сборники по подготовке к олимпиадам
 - Сборники межпредметных заданий
 - Сборники проектной и исследовательской деятельности



КАДРЫ БУДУЩЕГО

ДЛЯ РЕГИОНОВ



Агентство стратегических инициатив утвердило платформу «МЭО» для реализации стратегической инициативы АСИ «Кадры будущего для регионов»

2019 г. – в проекте участвуют **23** региона и 5 моногородов

2020 г. – **все** регионы





ГЛАВНЫЙ ТРЕНД ЦИФРОВОГО МИРА –

Все стремительно и ежесекундно меняется

А значит, надо менять подходы к построению обучения
делая акцент на развитии цифровых навыков

Нет времени на то, чтобы учиться долго. Нужно быстро
и точно(точечно)

ДЕТЕЙ НАДО УЧИТЬ ТАК, ЧТОБЫ
ОНИ ПОНИМАЛИ — УЧИТЬСЯ НУЖНО
ВСЮ ЖИЗНЬ, СМИРИТЬСЯ С ЭТИМ
И НАЧАТЬ ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ





МОБИЛЬНОЕ ЭЛЕКТРОННОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ



Спасибо за внимание

www.mob-edu.ru

г. Москва, 127018, Сущевский Вал, д. 16, стр. 4

