

Адаптивное обучение

К настоящему моменту онлайн-обучение прошли десятки миллионов пользователей сети интернет. Полученные большие данные — возможность выявить закономерности и оптимизировать процесс и содержание обучения.

Анализ учебной деятельности каждого обучающегося позволяет выявить особенности его восприятия и памяти, слабые стороны и типичные ошибки. На основе этих данных можно создать гибкий **индивидуальный образовательный маршрут**, чтобы повысить вовлечённость и качество образования.

Разработка инструментов диагностики психологического состояния, когнитивных поведенческих особенностей — одно из перспективных направлений в адаптивном обучении. Не исключено, что появится новый вид больших данных — emotion data. Уже сейчас ведутся разработки программ, которые анализируют эмоциональный отклик обучающихся и подбирают соответствующий интерфейс.

Технологии виртуальной и дополненной реальности (VR и AR)

Этот тренд на протяжении последнего десятилетия активно развивается в области культуры, образования и туризма.

Виртуальная и дополненная реальность — совсем новые инструменты для образования. Они пока не способны полностью заменить существующие методы преподавания, но уже сегодня эти технологии могут качественно дополнить обучение, сделать его доступнее, проще и увлекательнее. Главными преимуществами можно назвать наглядность, реалистичность и практико-ориентированность.

Технологии виртуальной и дополненной реальности являются важными элементами современного обучения, и к 2024 году будут внедрены в 25% всех «пилотных» образовательных учреждений страны.

Микрообучение — изучение материала дробными порциями, разделение большого курса на мини-программы.

В большей мере оно относится к профессиональному образованию. Сегодня на рынке труда ценятся сертификаты, подтверждающие наличие узкого навыка. Уникальный профессиональный портрет сотрудника складывается не просто из диплома и опыта, но и из сертификатов мини-курсов.

Микрообучение — это формат, при котором человек тратит на изучение каждого блока не более 20-30 минут и узнает какую-то конкретную вещь, приобретает навык. Каждый блок в таком обучении должен быть автономным.

Задача микрообучения — сформировать у человека привычку учиться. В идеале люди должны ждать выхода каждого учебного модуля, как фанаты ждут новой серии любимого сериала. Составляющие:

Короткое видео (не более 5-15 минут)

Короткий текстовый материал (1-2 страницы), который можно распечатать и иметь при себе или вложить в справочник.

Тест для самопроверки

Ежедневное практическое задание. Например, использовать знания в общении с покупателями, поменять выкладку товара, применить новый подход к постам в Instagram. Обучающиеся должны понимать, зачем им новые знания и как они будут использовать их в работе.

Искусственный интеллект уже активно используется в онлайн-обучении, а в будущем станет одним из ее главных элементов. Он пока не может полностью заменить преподавателя, но вполне способен выполнять функции ассистента.

Планируется, что ИИ может быть репетитором (анализировать результаты, выделить проблемные области знаний, создавать индивидуальные уроки), автоматизировать проверку знаний (проверять письменные работы и экзаменационные задания с помощью установленных метрик и эталонов, которые будут исключать предвзятость либо некомпетентность преподавателей), анализировать эмоциональное и физическое состояние ученика в текущий момент, причины прогулов, профессиональные навыки учителей.

Геймификация – это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Но привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает, в ней присутствует эмоциональная составляющая, и он сам распоряжается своим творением.

Феномен геймификации состоит в том, что, являясь развлечением, разрядкой, она способна перерасти в обучение, в творчество и в моделирование человеческих отношений.