

Цифровые технологии в образовании

ДАЙДЖЕСТ
ИНСТИТУТА ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МОСКОВСКОГО ГОРОДСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

"Надо гибко реагировать"

РИА Новости

Решение мэра Москвы Сергея Собянина о переводе с 19 октября учеников старших классов на дистанционный режим обучения было поддержано общественностью. "Надо гибко реагировать на то, что происходит", — прокомментировал в интервью директор школы №109 Евгений Ямбург. При этом в пресс-службе Департамента образования и науки Москвы отметили, что ученики средней и старшей школы успешно адаптируются к дистанционному формату обучения и "прекрасно ориентируются в электронных сервисах".

Помимо этого, в некоторых классах апробируется новый формат преподавания — тьюторство в рамках городского проекта "Учитель на замену". В школы временно пригласят студентов старших курсов педагогических вузов для того, чтобы вести уроки. Опытные учителя будут контролировать учебный процесс из дома.

В этом выпуске

В СЕТИ ВО ВРЕМЯ
ЧУМЫ

ОБЪЯСНИТЬ ПРОСТО

VR НА КОНЧИКАХ
ПАЛЬЦЕВ

ОБЩЕНИЕ В СЕТИ БЕЗ
РАЗДРАЖЕНИЯ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ
ФОТОГРАФИЯ



В сети во время чумы

[GlobalWebIndex](#)

GlobalWebIndex опубликовал отчет о последних тенденциях медиапотребления пользователей социальных сетей, в котором сообщается, что 53% геймеров стали играть еще больше в пандемию, 47% аудитории следили в соцсетях за новостями, 23% — хотят потреблять больше видеоконтента, 20% — стали чаще делиться контентом инфлюэнсеров.

Социальные сети стали основой потребления новостей для пользователей. Оставаться в курсе событий — вот главная мотивация пользователей соцсетей во всех возрастных группах, кроме поколения Z, и почти во всех регионах, за исключением Европы и Северной Америки.

В 2019 году в GlobalWebIndex отмечали, что социальные сети начинают выглядеть как досуговые центры для поиска развлекательного контента — это третья причина, по которой ими пользуются современные люди. Пандемия только усилила эту тенденцию, в результате чего пользователи стали потреблять еще больше контента в социальных сетях, чем ранее.

В марте казалось, что популярность соцсети — это ситуационный всплеск, но впоследствии стало понятно, что этот тренд только начинает набирать обороты. И если поколение Z демонстрировало привычное для себя поведение в социальных сетях, то старшее поколение приобрело новые привычки.

*Отчет
GlobalWebIndex о
тенденциях
соцсетей в
пандемию*



"Когда у школьника возникают вопросы по учебе, ему зачастую не к кому обратиться за помощью"

Объяснить просто

НИУ ВШЭ

На V международной конференции «Больше чем обучение: вызовы новой нормальности», организованной Корпоративным университетом Сбербанка, подведены итоги "Конкурса инноваций в образовании – 2020". Жюри определило победителя практически без дискуссий, он же получил приз зрительских симпатий. Это редкий пример единодушия за все семь лет существования конкурса. Победителем КИВО-2020 стала образовательная онлайн-платформа для школьников [Tensy](#).

Команда Tensy – это молодые люди с опытом работы в образовании. Команда побеждала более чем в десяти международных хакатонах.

Ректор МГПУ Игорь Реморенко, являющийся членом жюри КИВО-2020, поинтересовался, есть ли у создателей платформы представление о том, как должна строиться работа наставников с учениками.

Лидер команды Савва Антонюк пояснил, что уже разработан целый список рекомендаций. Например, они не должны сразу решать задачу, с которой обратился ученик, а выяснить, в чем заключаются его трудности, какие аспекты темы он не понимает, и разъяснять именно их. В этом и заключается отличие от сервисов вопросов и ответов, где ученик получает готовый письменный ответ, то есть попросту списывает решение, не имея возможности задать уточняющие вопросы.



Магия на кончиках пальцев

[Vr-j.ru](http://vr-j.ru)

Команда Facebook показала модель для отслеживания рук на VR-клавиатуре, которая позволяет наборщику текста работать с той же скоростью и точностью, что и на физической клавиатуре, только постукиванием пальцев по плоской поверхности.

Компания выпустила [видео-материал](#) в собственном блоге, где даны пояснения по этой разработке.

Также применяется модель для предсказания нажатий клавиш из движения рук. Таким образом, VR-клавиатура может предположить, что пользователь намеревался напечатать, несмотря на неоднозначное движение руки.

"Чтобы поддерживать полноценную сенсорную печать без физической клавиатуры и тактильной обратной связи отдельных клавиш, команда должна была понять неустойчивые шаблоны набора текста. Мы применили методы статистического декодирования из автоматического распознавания речи, там, где оно использует акустическую модель для предсказания фонем из звуковых кадров"

Если результаты тестирования окажутся положительными, то в скором времени мы можем увидеть эти результаты в следующих поколениях VR-гарнитур.

"Используя новый метод, машинистки достигали скорость в 73 слова в минуту с частотой ошибок 2,4%"



"Чем меньше вы знакомы с человеком, тем точнее стоит соблюдать цифровой этикет"

Общение в Сети без раздражения

[EdMarket](#)

Этикет нужен, чтобы взаимодействие с людьми не превращалось в кошмар. Мы учимся вести себя за столом, чтобы не шокировать пищевыми привычками окружающих. Учимся поддерживать беседу, чтобы не остаться в одиночестве и со славой хама или «человека, который всех перебивает». Цифровой этикет — правила общения в Сети — нужен ровно за этим. Чтобы ваше онлайн-общение не превратилось в источник конфликтов и недопонимания, лучше придерживаться правил цифрового поведения.

Мир меняется. Правила тоже. Трудность только в том, что правила цифрового этикета формируются здесь и сейчас. Это значит, что с ними согласны не все.

Правила цифрового этикета — что-то вроде средней температуры по больнице: скорее показывают общую тенденцию, чем предсказывают реакцию конкретного человека. У разных поколений подход к правилам может отличаться. Например, люди 25 лет и старше очень осторожно относятся к голосовым сообщениям. А вот школьники активно ими обмениваются.

Изучите небольшой список рекомендаций и принципов цифрового общения, придерживаясь которых вы будете приятными собеседниками в Сети для коллег, знакомых и своих учеников.



Фантастическая фотография

FotoCommunity

Цифровая живопись как явление существует уже несколько десятилетий и продолжает развиваться, используя новейшие технологии графических редакторов.

Электронные изображения создаются не путем рендеринга компьютерных моделей, а при помощи использования человеком компьютерных имитаций традиционных техник и материалов, например, масляных или акриловых красок, мягких графических материалов и т. д. Таким образом, цифровая живопись — это во многом результат развития и трансформации традиционных видов искусства в современных арт-практиках.

Предлагаем вам "посетить" одну из картинных галерей.

Фрэнк Мелех (Frank Melech) — цифровой художник из Германии, стирающий тонкую грань между реальным и нереальным. В своих работах он объединяет цифровые ретушированные фото, собственноручно выполненные рисунки и их элементы, сдабривая все это обилием монтажа и неисчерпаемой фантазии. В одном монтаже могут быть использованы до 30 различных элементов записи.

Фрэнк Мелех — обладатель многочисленных международных наград в области искусства. Профессию художника он совмещает с работой в СМИ в качестве внештатного дизайнера, является представителем «Фантастической школы фотографии».

"На границе между реальным, сюрреалистическим и фантастическим"

Дайджест подготовлен департаментом информатизации образования института цифрового образования ГАОУ ВО МГПУ

Мнение составителей дайджеста может отличаться от мнения авторов статей

Издается 2 раза в месяц

ИНСТИТУТ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ide@mgpu.ru

О ПРОГРАММЕ:

Подготовка высококвалифицированных разработчиков и тьюторов, способных эффективно разрабатывать системы виртуальной и дополненной реальности в области образования, а также готовить преподавателей и обучающихся к участию в таких конкурсах, как WorldSkills

ИЗБРАННЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

- Иммерсивные технологии
- Основы геймдизайна
- Аппаратное обеспечение дополненной и виртуальной реальности
- Основы 3D-моделирования
- Объектно-ориентированное программирование
- Компьютерная графика
- Разработка интерактивных образовательных ресурсов
- Технологии виртуальной и дополненной реальности в образовании
- Управление проектами
- Методика обучения иммерсивным технологиям
- Научные основы использования информационных и телекоммуникационных технологий в образовании
- Деловой иностранный язык
- Мобильные технологии в образовательном процессе
- Иммерсивные технологии в системе образования города Москвы

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

- Международная семестровая стажировка в Университете прикладных наук «Fontys» (г. Венло, Нидерланды)
- Содействие и поддержка проведения научных исследований (конференции, публикации в рецензируемых журналах)
- Возможность продолжения обучения в педагогической аспирантуре 13.00.02 – теория и методика обучения и воспитания (математика, информатика, информатизация образования)

СОТРУДНИЧЕСТВО:

- 40+ московских школ, активно занимающихся разработкой и внедрением средств информатизации в образование
- «Мобильное электронное образование»
- «ТемоЦентр»
- «Глобал Лаб» и др.

ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ОБРАЗОВАНИИ

программа магистратуры

- Степень магистра
- Прикладная информатика (09.04.03)
- Диплом государственного образца
Очная (совмещение с работой)
- Бюджет и внебюджет
- 2 года

БУДУЩАЯ КАРЬЕРА:

- Разработчик AR/VR
- Руководитель IT-проектов
- Инженер по внедрению иммерсивных образовательных технологий
- Тьютор (в т.ч. WorldSkills)

ПОДРОБНЕЕ НА САЙТЕ

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

GrinshkunAV@mgpu.ru

Гриншкун Александр Вадимович
доцент РАО, к.п.н., доцент департамента
информатизации образования