

ВЫПУСК 22 | АПРЕЛЬ 2021

Цифровые технологии в образовании

ДАЙДЖЕСТ
ИНСТИТУТА ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МОСКОВСКОГО ГОРОДСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

Запретить дистанционку

gorodskoyportal.ru

В российских школах предлагают запретить дистанционное образование. Такой законопроект внес в Госдуму сенатор от Тамбовской области Александр Бабаков, сообщает Городской портал Москвы со ссылкой на РИА Новости. Уточняется, что изменения вносятся в закон "Об образовании".

В проекте предлагается запретить данный формат для очного обучения в программах начального, основного и среднего общего образования. По мнению сенатора, дистанционку нельзя приравнивать к обучению в помещении образовательной организации.

Ранее руководитель городского департамента образования и науки Александр Молотков заявил, что перевод московских школьников на постоянное дистанционное обучение не планируется.

В этом выпуске

ИЗМЕРЯЕМ КУЛЬТУРУ
В СЕТИ

ИТОГИ "УДАЛЕНКИ" В
ЕВРОПЕ

BUILD THE EARTH

КИБЕРАРХИТЕКТУРА В
MINECRAFT

КОГДА ВЫМРУТ
СМАРТФОНЫ



Измеряем культуру в Сети

apda.ru

Компания Microsoft опубликовала итоги пятого ежегодного исследования культуры общения в Сети. Как оказалось, в мире наблюдается тенденция повышения культуры общения, но Россия по этому показателю прочно закрепилась на предпоследнем месте.

Согласно проведенному исследованию, в мире количество людей, столкнувшихся с интернет-рисками, снизилось с 70% до 67%. Основной вклад в позитивные изменения внесли подростки: прогресс цифровой культуры среди тинейджеров обеспечил 80% положительной динамики. Однако Россия продолжает плестись в самом конце рейтинга, занимая 31 строчку из 32 стран-участниц.

За 2020 год показатели цифровой культуры в стране почти не изменились.

Так, количество людей, столкнувшихся с онлайн-угрозами, выросло с 79% в 2019-м до 80% в 2020-м. Большинство российских респондентов (71%) уверены, что уровень онлайн-культуры не изменился или стал лучше, а 29% убеждены, что ситуация только ухудшается.

Эксперты полагают, что изменить ситуацию можно только в тесном сотрудничестве между правительственными инициативами и совместными усилиями всех участников рынка. Со своей стороны, Microsoft уделяет внимание образовательным и просветительским программам в этой области.

"Уровень цифровой культуры в мире вырос — люди проявляют большую вежливость и эмпатию при общении в Сети"



*"Европа сводит
"+" и "-"
удаленки в
высшем
образовании"*

Итоги "удаленки" в Европе

Euronews

По всему миру самой актуальной темой является оценка плюсов и минусов онлайн-обучения, полученных во время локдаунов. Как показывают данные опроса, проведенного американской технологической компанией Chegg, ускорение развития процесса онлайн-обучения в университетах может упростить жизнь миллионам студентов, но также привести и к ряду проблем. Выяснилось, что наиболее пострадавшими чувствуют себя студенты из Великобритании, наименее — из Германии. Большинство итальянских студентов ответили, что смогли воспользоваться преимуществами локдауна, в то же время они с пессимизмом смотрят в будущее.

Продолжить обучение онлайн после пандемии меньше всего хотят студенты из Германии, в Италии, напротив, гораздо больше энтузиазма в этом в вопросе. Эксперты отмечают, что правительства не готовы к быстрому переходу на цифровое обучение.

"К сожалению, многие институты не смогли приспособиться к реалиям онлайн-обучения. Какие-то институты это сделали, разработали хорошие программы. Но мне кажется, что многие склоняются совсем в другую сторону. Пандемия ускорила процесс, который занял бы 10 или 20 лет. Я уверен, что после пандемии получение высшего образования будет по-другому", — отмечает представитель компании Chegg Марк Боксер.



BuildTheEarth

3DNews.ru

Методы интерактивного обучения становятся все более популярными. Специалисты называют одним из главных трендов современного образования геймификацию. Первое, о чем вспоминаешь, когда заходит речь о переносе учебного контента в игровой контекст, конечно же Minecraft.

Когда разгорелась пандемия, многие учителя начали использовать игру Minecraft для удаленного обучения. Это игра, в которой можно организовать практически что угодно — от библиотеки до виртуального рок-концерта.

BuildTheEarth — масштабный проект, в рамках которого команды энтузиастов со всего

мира воссоздают в Minecraft планету Земля в масштабе один к одному.

Российские пользователи тоже присоединились к этой инициативе и уже соорудили немало достопримечательностей.

К настоящему моменту российская команда TeamCIS возвела храм Василия Блаженного, «Москву-Сити», Красную площадь с мавзолеем Ленина, телецентр «Останкино», Ивановгородскую крепость, Нарвский замок и многое другое.

Стоит отметить, что TeamCIS планирует воссоздать в Minecraft не только Россию, но и все страны СНГ. У команды уже готовы некоторые области, расположенные на территории Украины, Казахстана, Армении и других государств.

"Более 400 школ из США, Индии и скандинавских стран применяют Minecraft в обучении"

продолжение 



*"7 дней по
7 часов в день и
здание
любимого вуза
готово!"*

Киберархитектура в Minecraft

Климов Илья
Ханджян Эмиль

Студенты МГПУ также приняли участие в проекте BuildTheEarth, построив административное здание Университета и корпус института гуманитарных наук.

Авторы "строительства" Эмиль Ханджян и Илья Климов (студенты 2 курса) поделились впечатлениями.

Оказалось, что идея посещала их еще до начала локдауна, но получила свое воплощение только через 2,5 месяца строгого карантина.

Первоначально строительство шло без сложностей. Первым был построен «красный» корпус. Для его постройки было достаточно 3-d карт, находящихся в свободном доступе. Но для дальнейшего строительства их стало категорически не хватать.

Тогда были предприняты попытки отыскать чертежи вуза. Однако техника безопасности не предполагает распространение чертежей зданий в открытом доступе. Но ребята задались целью соблюсти правильные пропорции и передать аутентичность вуза. И тогда Эмиль начал поиск и детальный анализ фотографий университета.

Спустя неделю активного «строительства», работа над постройкой была наконец-то завершена. И скажем честно, ребята блестяще передали архитектурные тонкости комплекса!

Результат работы можно оценить в обзорном видеоролике





Когда вымрут смартфоны

Business Insider

В то время, как с новой силой разгораются споры о применении смартфонов на уроках в школе, Кристиано Амона, президент компании Qualcomm, в интервью изданию Business Insider поделился мнением, что привычным нам смартфонам осталось существовать совсем немного.

Вместе с массовым использованием сетей связи пятого поколения, эти устройства будут полностью вытеснены очками дополненной реальности (augmented reality, AR).

По его мнению, единственное, чего недостает всем современным разработкам в сфере VR/AR, так это мобильности. В самой ближайшей перспективе на рынке появятся

устройства практически неотличимые от обычных очков. Однако они будут «умными», позволят владельцам общаться в социальных сетях, накладывая на окружающий мир необходимую информацию и образы, а также произведут революцию в коммуникации.

Необходимые для этого технологии уже есть. А требуемую вычислительную мощность обеспечат облачные сервисы, доступ к которым станет возможен благодаря быстрым сетям связи пятого поколения (5G). Что самое главное, эти сети обеспечат гораздо меньшие задержки связи, чем распространенные сейчас радиопrotocolы.

"Современные технологии близки к тому, что рисовали фантасты XX века"

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:

Магистерская программа нацелена на подготовку высококвалифицированных разработчиков средств виртуальной и дополненной реальности для школ и вузов, способных эффективно обучать созданию и внедрению таких средств в рамках корпоративного и дополнительного образования.

В ходе обучения студенты познакомятся не только с самими иммерсивными технологиями, но и овладеют методикой их применения, освоят различные популярные инструменты для разработки проектов, основанных на использовании виртуальной и дополненной реальности, смогут быть тьюторами при подготовке педагогов и обучающихся, в том числе и к таким конкурсам, как WorldSkills.

ИЗБРАННЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

- Иммерсивные технологии
- Основы геймдизайна
- Аппаратное обеспечение дополненной и виртуальной реальности
- Разработка интерактивных образовательных ресурсов
- Методика обучения иммерсивным технологиям
- Научные основы использования информационных и телекоммуникационных технологий в образовании

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

У каждого студента имеется возможность по желанию пройти бесплатную семестровую стажировку в Университете прикладных наук «Fontys» (г. Венло, Нидерланды), включающую обучение разработке и использованию современных компьютерных технологий визуализации информации, подготовку в области управления проектами, изучение английского языка по системе «Cambridge English»

СОТРУДНИЧЕСТВО:

Мобильное электронное образование, ТемоЦентр, Глобал Лаб, более 40 школ Москвы и другие

+7 (917) 549-32-76

"ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ" ПРИЕМНОЙ КОМИССИИ ИЦО

ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ В ОБРАЗОВАНИИ

программа магистратуры

- Степень магистра
- 09.04.03 Прикладная информатика
- Диплом государственного образца
- Очно-заочная форма обучения
- 2 года, 6 месяцев

БУДУЩАЯ КАРЬЕРА:

- Инженер по внедрению иммерсивных образовательных технологий
- Разработчик средств виртуальной и дополненной реальности
- Тьютор по подготовке к WorldSkills, WorldSkills Junior и др.
- Эксперт по оценке иммерсивных технологий

ПОДРОБНЕЕ НА САЙТЕ

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

GrinshkunAV@mgpu.ru

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