

ВЫПУСК 29 | СЕНТЯБРЬ 2021

Цифровые технологии в образовании

ДАЙДЖЕСТ
ИНСТИТУТА ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ
МОСКОВСКОГО ГОРОДСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

Рекомендации к семейному обучению

ТАСС

Министерство просвещения внесло изменения в рекомендации по организации семейного обучения для российских школьников. Соответствующие изменения вступили в силу с 1 сентября, указано документе, опубликованном на официальном [интернет-портале](#) правовой информации.

По итогам прохождения семейного обучения дети могут пройти экстерном промежуточную и государственную итоговую аттестацию в школе.

Новые требования будут действовать шесть лет - до 1 сентября 2027 года, указано в приказе Министерства просвещения РФ от 22 марта 2021 года.

В этом выпуске

"НОВОЕ ЗНАНИЕ"

НАВЫКИ НА СЛОВАХ

ПОРТФОЛИО НЕ В
ПОРТФЕЛЕ

А ПОГОВОРИТЬ?

КНИЖНАЯ ПОЛКА

II Марафон Новое Знание

История
и культура

Бизнес

Наука
и технологии

Знание

Цифровой мир
и медиа

Спорт

1
сентября

Российское
общество
Знание

"Новое Знание"

marathon.znanierussia.ru/

В первые три дня сентября состоялся II Федеральный просветительский марафон "Новое знание". Организатором марафона выступило российское общество "Знание".

В роли лекторов и наставников — свыше 150 выдающихся российских и зарубежных ученых, государственных и общественных деятелей, а также звезды мировой культуры и спорта, историки, изобретатели, публицисты и успешные предприниматели.

Основными площадками мероприятия стали студии в 6 городах России, откуда велись трансляции марафона для зрителей.

Каждый город представлял свой тематический трек:

- Москва - трек "Знание",
- Санкт-Петербург - "Спорт",

- Казань - "Цифровой мир и медиа",
- Нижний Новгород - "История и культура",
- Владивосток - "Бизнес",
- Сочи - "Наука и технологии".

"Наш марафон знаний — это уникальный просветительский интенсив, которому нет аналогов не только в России, но и во всем мире. ...молодые люди получают стимул для саморазвития и карьерной мотивации",

— подчеркнул генеральный директор общества "Знание" Максим Древаль.

Запись трансляции доступна [здесь](#)

Первый марафон "Новое знание" прошел в мае, его трансляции в интернете набрали свыше 70 млн просмотров"



"Сейчас рынок онлайн-образования похож на лихие девяностые в бизнесе"

Навыки на словах

Forbes

На рынке образования в последнее время появилось множество курсов, которые призваны повысить квалификацию начинающих специалистов. Однако наличие таких курсов в резюме кандидата может составить обманчивое представление о его реальном уровне. Такую проблему осветил в своей колонке для Forbes управляющий партнер digital-агентства Little Big Agency, сооснователь сервиса SHAR и бренда GLOVE.ME Максим Юрин.

Рынок онлайн-образования существенно вырос за последние пару лет. Так по итогам 2019 года в Сети были представлена информация об объеме российского рынка в 36,5 млрд рублей. На волне пандемии в 2020 году рынок вырос еще на 30-35%.

Спрос на различные онлайн-курсы растет невероятными темпами. Соответственно, растет и предложение. Крупные игроки профессионального онлайн-образования в погоне за долей рынка по-быстрому собирают курсы под все новые и новые специальности, не всегда уделяя должное внимание вопросу качественного подбора преподавателей.

И все это — большая проблема для работодателей, так как выбрать подходящего кандидата становится сложнее.

"Думаю, это временная ситуация. Постепенно все должно прийти в норму. Повысится качество курсов, появятся нормы и регуляторы"
— Максим Юрин.



Портфолио не в портфеле

RG.RU

"В России планируется начать эксперимент по внедрению цифрового профиля школьников" — такими и подобными заголовками все лето пестрят СМИ. Важно отметить, что проект находится в стадии проработки и активно обсуждается специалистами Министерства просвещения и Минцифры.

Пресс-служба Минпросвещения в многократных интервью отмечает, что одной из основных задач такого нововведения станет сбор единого цифрового портфолио ребенка. Причем стартовать можно уже с детского сада. В будущем такое "резюме" упростит процесс поступления в вузы и даже поможет с

выбором дальнейшей образовательной траектории.

Идея создания цифрового профиля школьника обсуждается давно, но пока никаких документов, концепций, где было бы четко прописано, что и как будет, нет.

Предполагается, что речь идет о некоем "сервисе оцифровки" для тех результатов, которые уже есть или еще будут у школьников. Это было бы удобно, особенно при переходе из школы в школу, при переезде, при поступлении в вуз.

В высшем образовании этот тренд уже не нов: вузы давно "собирают" цифровой след студентов. Но стоит помнить, что на этом поле еще есть нерешенные вопросы, в т.ч. в сфере безопасности данных.

"В будущем потенциальное цифровое портфолио может стать альтернативой выпускным экзаменам"



"Подкаст о современной науке, ее достижениях и провалах"

А поговорить?

[Слушать подкаст](#)

Искусство, созданное искусственным интеллектом: прогресс или деградация?

Такой вопрос стал основной темой дискуссии очередного выпуска подкаста "Мы все умрем. Но это не точно".

В рамках проекта, выпускаемого РИА

Новости, ведущие вместе с гостями разбирают новейшие научные открытия, возможности, которые они дают, и опасности, которыми могут грозить человечеству.

Гостем упомянутого выпуска стал Максим Федоров — вице-президент Сколтеха в области искусственного интеллекта и математического моделирования.

В ходе 43-х минутного подкаста велись рассуждения о том, кто является правообладателем и бенефициаром произведений, которые создаёт ИИ, и важный вопрос - "кто несет ответственность за принятые машиной решения?".

Заметим, что это уже третий выпуск совместного проекта РИА Новости и Сколтеха — "Научная жара!". Ранее по теме выходили подкасты "Права искусственного интеллекта" и "Расизм и неравенство: опасности искусственного интеллекта".

Приятного прослушивания!



Книжная полка

Медиа Нетологии

Геймификация — тренд, не сдающий обороты. Уже проведена масса исследований по типу: "во что играет", "кто играет", "как играет", "как надо, чтобы играли", "почему надо, чтобы так играли", "что делать, если так играют", "внешний вид того, во что играют" и так далее.

На научных конференциях, круглых столах, мастер-классах и в Сети широко обсуждают методики, содержание, механику игры, рекомендации для педагогического сообщества и родительской общественности. И, конечно же, дизайн.

В эпоху видео-контента внешний вид игры, ее графика, выстроенный визуальный ряд играют далеко не последнюю роль, как может

показаться на первый взгляд.

У каждой культовой игры обязательно есть масса дополнительных материалов, которые раскрывают вселенную, персонажей и историю создания. Такие книги пишутся в основном для геймеров, которые хотят узнать больше о мире игры, но также будут полезны геймдизайнерам, иллюстраторам, 3D-дизайнерам — как источник вдохновения и идей.

В блоге Нетологии опубликована подборка из 15 игровых изданий, которые будут интересны и любителям, и профессионалам — всем, кто увлечен играми и геймдизайном.

[Смотреть подборку.](#)

"15 книг по вселенным культовых игр — для геймеров и геймдизайнеров"

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